

Diaporama avec Moviemaker (version Windows 8, 7 ou Vista)

Considérations générales:

Moviemaker (comme son nom l'indique) est un logiciel de montage vidéo de base. L'objet de ce logiciel est de créer un film qui pourra être visionné sur son PC et éventuellement sur un lecteur de salon (si ce dernier supporte le format créé par Moviemaker) ou directement à partir d'une clé ou un disque dur externe USB connecté en USB sur le téléviseur (si ce dernier supporte ce mode de fonctionnement)

Moviemaker est gratuit et fait partie de l'installation Windows (Windows Live suite) standard.

S'il n'était pas installé, on peut le trouver à l'adresse suivante :

<http://windows.microsoft.com/fr-BE/windows/get-movie-maker-download>

Là, on choisira le système d'exploitation approprié. Après téléchargement, on lance l'installation et plusieurs applications seront proposées : on décochera tout, sauf Moviemaker.

On poursuivra alors de façon classique.

Ce memo est basé sur la version 16.4

Concepts de projet et de film

Lorsque l'on crée un projet avec Moviemaker, on réalise en fait un montage temporel d'images, de sons, de clips vidéo.

Le tout va s'aligner sur une ligne de temps.

On va pouvoir insérer des zones de texte (un générique de film par exemple), des transitions entre images, etc

Tout ce travail peut être enregistré, A TOUT MOMENT (enregistrer sous..) , sous forme d'un PROJET.

Un PROJET peut être ouvert pour être retravaillé (sur le PC d'origine).

Un PROJET net peut être lu sur un autre PC ou sur son lecteur de salon.

EN fait un PROJET n'est que le résumé des opérations de création, pas le produit utilisable en fait.

Lorsque le PROJET est terminé, on peut alors l'enregistrer comme un FILM qui devient alors un fichier utilisable sur d'autres PC, sur un lecteur de salon.

Le FILM ne peut plus être modifié ! Le FILM est en fait la mise en boîte définitive et la finalisation du PROJET.

Seul un PROJET peut être retravaillé.

Un fichier PROJET se reconnaît à l'extension du fichier en **.wImp**

UN fichier FILM se reconnaît à l'extension **.mp4** (standard multimedia, valable entre autres pour le monde des lecteurs de salon récents) **ou .wmv** (propre au monde Windows, donc pour visualiser sur un PC ou une tablette Android moyennant installation d'une plugin adéquat)

On peut déplacer une image dans la séquence par un « glisser et déposer » ou par la combinaison couper/coller.

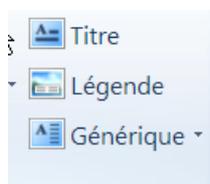
La barre noire verticale, superposée sur une image, indique l'endroit où la visualisation est active ; on peut faire glisser cette barre avec la souris (maintenir un clic gauche sur la barre – une main apparaît - et faire glisser)

La position temporelle précise de la barre est aussi indiquée dans la zone d'affichage (utile pour calculer des synchronisation de son et image par exemple)

Dans la zone de visualisation, on clique sur > ou sur II pour démarrer ou arrêter l'affichage du film.

Pratiquement tous les formats video et d'images connus sont acceptés !

Les zones de texte



On peut ajouter n'importe où dans la séquence des écrans de texte :

Un titre, un générique (en général la dernière image), une légende (superposition à l'image) au moyen du menu ci contre.

Attention, Il faut faire cela après s'être positionné au bon endroit dans la séquence par un simple clic gauche (sinon il faudra déplacer l'écran de texte par la suite)

La séquence apparaît alors comme suit (ici 2 écrans de texte – les images noires- et 1 légende – texte sous l'image) :

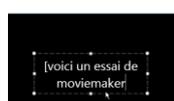


Ensuite, on choisira les « outils texte » dans le menu supérieur (qui n'apparaît que si l'on clique sur la zone de texte en mauve dans la séquence)



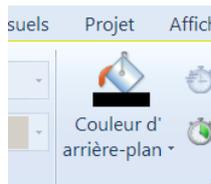
Cette barre d'outils offre des fonctions de mini traitement de texte qui faciliteront le travail de rédaction des légendes, des commentaires ou du générique.

Exemple du premier écran quand on clique sur la zone mauve sous la première image noire :



Ici à droite, la légende :





Il est possible de choisir la couleur de fond des écrans de texte, en cliquant sur « Couleur d'arrière plan » qui est devenu actif dans la barre d'outils dès qu'on travaille sur une image d'écran de texte.

Les transitions

On peut ensuite associer des transitions individuellement à chaque image, ou une même transition pour toutes les images.

Pour cela, on se positionne sur l'image au choix (la première si on veut appliquer partout par exemple) puis on clique sur l'onglet « Animations » et on choisit une des animations proposées (attention qu'il y en a beaucoup, à découvrir en cliquant sur la petite flèche vers le bas, à droite des exemples).

Une fois la transition choisie, elle s'applique à l'image sur laquelle on se trouve. Si on veut conserver ce choix pour toutes les images, on coche alors « appliquer partout »

Effets visuels

Ici, il faut essayer par soi-même. Ce sont des effets plus ou moins artistiques de transformation des images, des couleurs, du contraste.

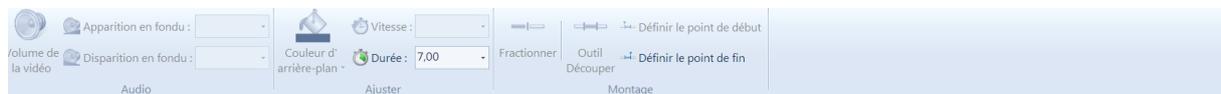
L'effet agit sur l'image sur laquelle on a positionné la barre du temps (clic gauche sur l'image)

Ici aussi on peut choisir d'appliquer l'effet à une ou à toutes les images « appliquer partout »

Durée d'affichage des images

Un paramètre important du montage est la durée d'affichage des divers images (ou clips vidéos).

Pour régler cela, on clique sur l'onglet « Vidéo » qui apparaît au-dessus de la barre d'outils :

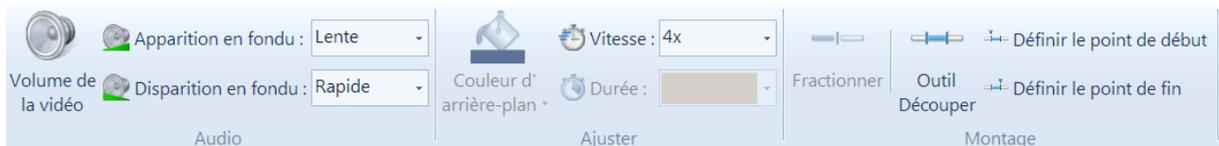


Le paramètre de durée d'affichage peut être ajusté ici (dans l'exemple, il est réglé à 7 secondes)

Ce réglage doit se faire image par image (si on ne fait rien, c'est la valeur par défaut qui est appliquée à TOUTES les images).

Affichage d'un clip vidéo

Les paramètres d'affichage d'un clip vidéo intégré dans le montage sont un peu plus nombreux, et si on se positionne sur le clip de notre exemple, voici la barre d'options qui apparaît :



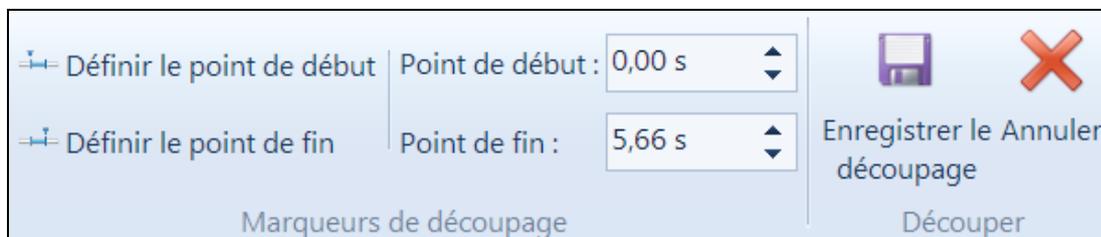
Puisque un clip video comporte (potentiellement du son), on peut régler la façon dont le son va apparaître ou disparaître (en fondu) pour ne pas provoquer de sursaut auditif entre les images et le film inséré dans le montage.

Ici , on a choisi apparition « lente » et disparition « rapide »

On a aussi choisi de jouer le clip à la vitesse de 4x (en accéléré donc)

Il est aussi possible d'éditer le clip inséré , si par exemple, des séquences ne sont pas souhaitées dans le montage en cours.

Pour cela on clique sur « outil découper » et une barre d'outil apparaît :



Elle permet de définir un point de début et un point de fin à retenir du clip video original.

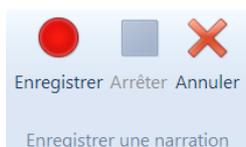
Une fois « découpé », on clique sur « Enregistrer le découpage » et il ne resta alors que la portion retenue qui sera intégrée dans le montage en cours.

On peut obtenir aussi le même résultat en agissant sur la barre du temps et en cliquant sur « définir point de début » et « définir point de fin »

Le son dans le projet

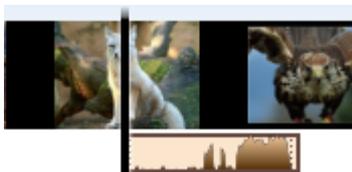
a) une narration

Une première façon d'ajouter du son est de faire une narration en temps réel lors de la création d'un projet.



Pour ce faire, dans la barre d'outils on clique sur « enregistrer une narration ». Un écran d'enregistreur apparaît (on parle – on suppose la présence d'un micro intégré dans le PC ou externe).

En fin d'enregistrement, la zone audio apparaît sous l'image, à l'endroit où se trouvait la barre du temps, sous forme d'une zone brune représentant vaguement un signal sonore :



L'intérêt de cet affichage est d'avoir une idée de la durée du message sonore et cela permet donc d'aligner (si on le souhaite un ou des images sur le message audio).

Ici en haut, le message est plus long que l'image, que l'on va allonger :

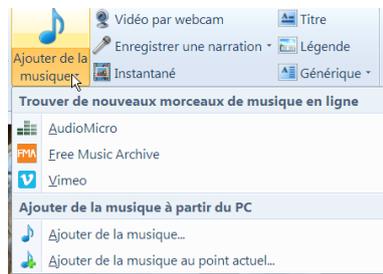
- en ajustant la durée de l'image avec les outils video (voir ci-dessus)
- visuellement en déplaçant (glisser/déposer) la zone sonore
- en utilisant les outils de narration de façon très fine (l'onglet outils de narration apparaît en haut de la barre d'outils dès qu'on se trouve sur une telle zone de narration) :



On retrouve ici, le même genre de paramètres que pour le clip vidéo.

b) de la musique

Pour cela, retour dans l'onglet « Accueil » de la barre d'outils et sélectionner « Ajouter de la musique ». L'écran suivant apparaît.



ON peut alors choisir « ajouter de la musique.... » (de fond en général à tout le projet) ou « ajouter de la musique au point actuel ... » à partir de l'endroit où se trouve la barre de temps.

Cette dernière manière permet de redéfinir au cours du montage, différents morceaux de musique.

Pratiquement tous les formats de son connus sont acceptés !

Ici, ce qui apparaît lorsqu' on ajoute la musique en général : une barre verte souligne tout le montage, correspondant à la musique sélectionnée. La durée du morceau de musique est tronqué à la durée du montage.

La musique s'arrêtera prématurément si le montage est plus long que le morceau de musique.

De nouveau, dès que de la musique est ajoutée, une option « outil audio » apparaît , permettant de faire divers réglages sur la bande son du montage.



Un des plus intéressants étant sans doute la fonction de fondu au démarrage ou à l'arrêt pour éviter des sursauts sonores.

Sauvegarde du projet

Une fois le projet terminé (ou mis en veille), il faudra absolument le sauvegarder en passant par le menu et « enregistrer le projet sous ».

On donnera un nom et on choisira le répertoire sur le disque dur.

Le projet est un fichier en extension .wmp

Pour rappel, il est inutilisable ailleurs que sur votre PC en l'état actuel. Inutile de le copier sur une clé USB et de le recopier sur une autre machine !

Note importante :

On n'est jamais à l'abri d'une erreur ou défaillance temporaire du PC.

Pour ne pas perdre un travail de plusieurs heures, il est recommandé de faire l'opération de sauvegarde du projet dès le début du travail, même avant d'avoir commencé à définir les images.

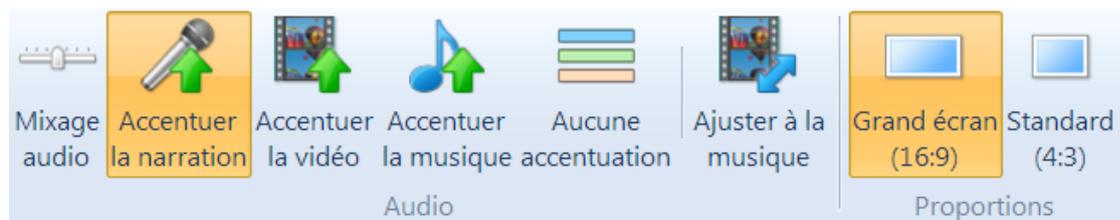
Ensuite, régulièrement on taper la combinaison « CONTROL » « S » pour sauvegarder au fur et à mesure le travail qui progresse. (Control S correspond à fichier->enregistrer du menu principal)

Finalisation du projet

Ici on va réellement fabriquer le produit fini : un film.

a) vérifier les paramètres du projet

Pour ce faire, on vérifiera quelques réglages du projet via l'option « Projet » de la barre de menu :



- format de l'écran selon l'écran sur lequel on a l'intention de passer le film.

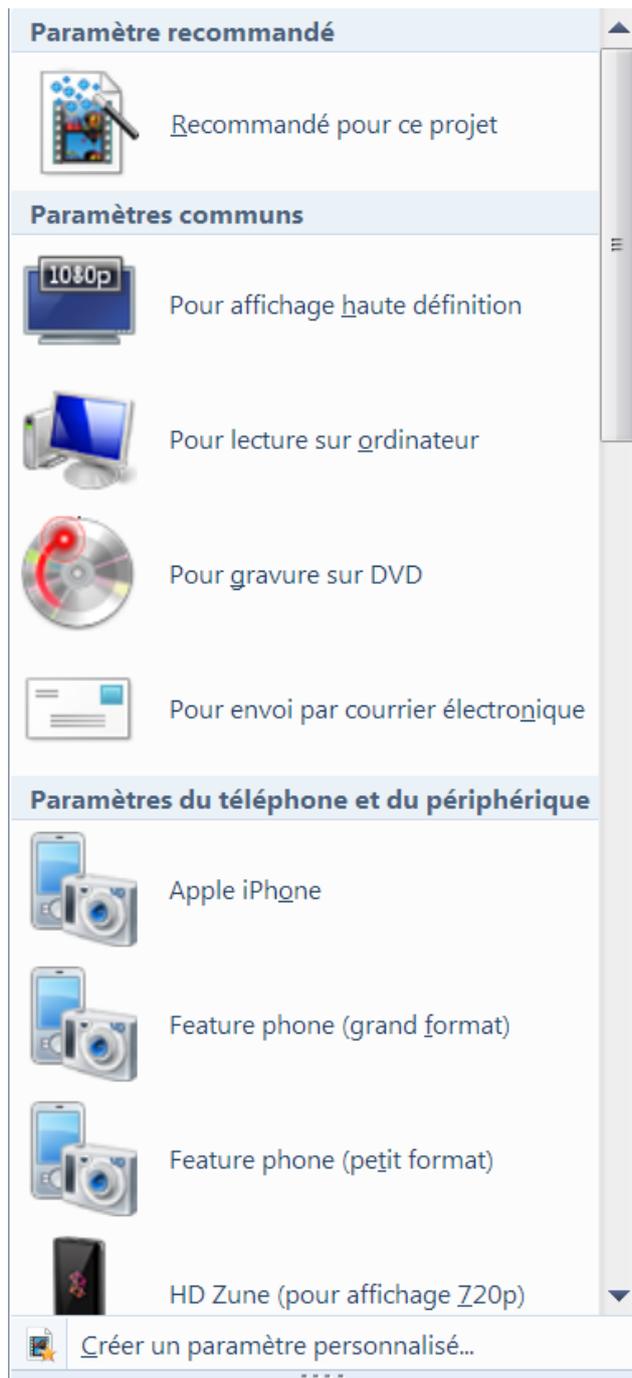
Attention que le format 16 :9 impose d'utiliser un écran large (qui n'est pas toujours disponible). Le 4 :3 est assez passe partout et convient en général pour tout. Mais on peut essayer.

- Ajuster à la musique permet de répartir uniformément la durée des images pour que le film dure exactement le même temps que la bande sonore choisie.

- outils d'accentuation, permettent de relever le niveau de certaines zones sonores (musique, clip video, narration) pour que leurs niveau sonore soient équivalents et éviter des sursauts audio entre séquences lors de l'affichage.

- Mixage audio permet de répartir le niveau sonore entre de la musique et de la narration par exemple.

b) finaliser



Ici on va choisir le format du produit fini.

On revient dans l'onglet « Accueil » de la barre de menu et on choisit « Enregistrer le film ».

L'écran ci-contre apparaît.

On choisira de préférence un modèle permettant le format .mp4 (compatible avec des lecteurs de salon, des tablettes, et bien sûr le monde PC).

Gravure sur DVD fonctionne sur certains lecteurs de salon (philips par exemple)

Par exemple, on utilisera normalement :

- Recommandé ... « et on choisira .mp4 dans le type de fichier proposé

- pour affichage haute Et on choisira .mp4.

Ici ATTENTION à la taille du fichier qui sera ENORME (donc très long à créer sur le PC)

- pour lecture sur ordinateur ... et mp4 par exemple pour obtenir un fichier que l'on gravera sur un DVD ou copiera sur une clé USB

Plus loin dans la liste, on trouvera des formats pour les tablettes (iPad de Apple ou Android) ou même pour publication sur Youtube.

Pour cet exemple, qui produit un film de

1min13sec on a choisi « gravure sur DVD » en format .wmv

La taille du fichier est de 7.6 Moctets et a pris 30 secondes pour être créé sur un PC Pentium Core I5 dual-core 3,2 GHz (processeur de moyenne puissance)
