

Windows Live Movie Maker

Un montage est virtuel. Le projet ne contient que des instructions pour la création de la future vidéo, Lorsque vous coupez une séquence, ajoutez une transition ou un effet, un titre ou que vous effectuez une quelconque opération, le projet enregistre ces informations, ces commandes, sans modifier en quoi que ce soit les fichiers sources. Ainsi, vous pouvez faire et défaire à volonté. Même quand la vidéo n'est pas encore créée vous pouvez avoir un aperçu de ce que sera celle-ci au final. Le résultat final ne devient concret qu'au moment de la finalisation, c'est à dire après l'exportation vers un format vidéo.

Pas de crainte, pendant les opérations de montage, vous pouvez donc effectuer de nombreux essais sans altérer la vidéo d'origine.

Pensez à tout moment à ne pas confondre :

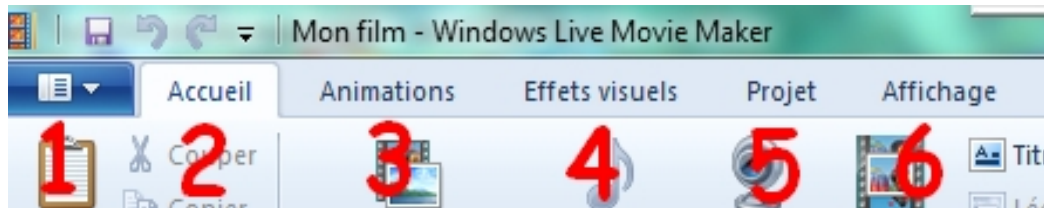
- l'enregistrement du projet qui conserve les différentes instructions que vous avez données pour la création future de votre vidéo.
- l'enregistrement de votre vidéo qui est le film par lui-même.

AVANT-PROPOS

Tous les amateurs de caméscope appréhendent le montage final de leur film. Combien de pieds et de carrelages à supprimer. Live Movie Maker, de par sa simplicité, permet de s'initier très facilement à ce montage virtuel. Nous allons suivre pas à pas dans ce tutoriel les différentes phases du montage.

Ouvrez Live Movie Maker :

Commençons par découvrir les menus



1. Ouvrir projet - créer - enregistrer le projet -
2. Accueil : interface du montage
3. Animations : bibliothèque des transitions
4. Effets : bibliothèque d'effets
5. Projet : choix du type d'écran
6. Affichage

1 : LE FICHER PROJET

C'est un fichier avec une extension ,wlmf.

Quand on fait un double clic sur un fichier .wlmf on ouvre le projet du film avec Live Movie Maker.

Il explique au logiciel Live Movie Maker quels sont les photos, les vidéos, les musiques, les effets et les transitions utilisés pour notre film. Il indique la position et la durée de chacun d'eux.

Ce qui est important de savoir c'est qu'il indique où se trouvent les photos, vidéos et musiques sous la forme F:\répertoire\sous répertoire\photos\01.jpeg.

Ce fichier est lisible et modifiable avec un traitement de texte.

Pour ouvrir ce fichier avec un traitement de texte, faire un clic droit sur le fichier et cliquer sur **ouvrir avec** et choisir **Bloc note** ou **Wordpad**.

Si l'ensemble des fichiers change de position par exemple du disque dur d'un ordinateur dans un répertoire **film** vers une clé USB dans un répertoire **Rangement de mon film** modifier le fichier ,wlmf comme suit.

Remplacer c:\film\xxxx\yyyy par E:\rangement de mon film\xxxx\yyyy.

Cela vous permettra de récupérer des projet perdus ou de transférer des projets.

Attention : si vous avez ouvert le fichier avec un traitement de texte pour le modifier, il faudra pour réutiliser le fichier avec **Live Movie Maker** faire comme suit : Faire un clic droite sur le fichier et cliquer sur **ouvrir avec** et choisir **Live Movie Maker**.

Il est conseillé de réserver une partie de disque dur externe ou une clé USB pour la vidéo et d'ouvrir un dossier qui contiendra tous les fichiers relatifs à un même film, par exemple "Rangement de mon film".

Dans ce répertoire, il faudra prévoir 3 sous-répertoires :

- photos vidéos, il contient les photos et vidéos utiles pour le montage ;
- musique, il contient les airs de musique à insérer dans le film
- projet, il contiendra les projets au fur et à mesure de leurs avancements.

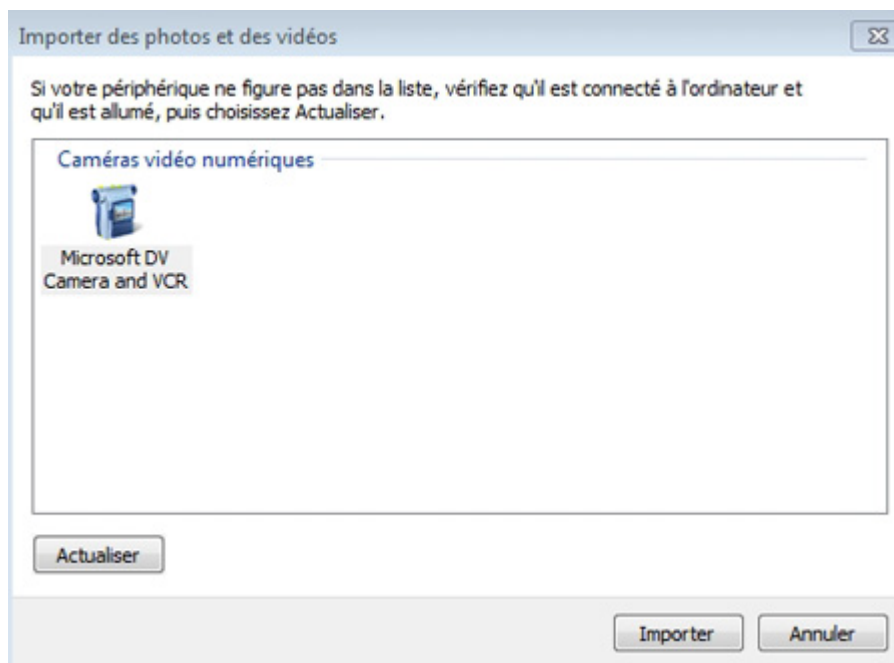
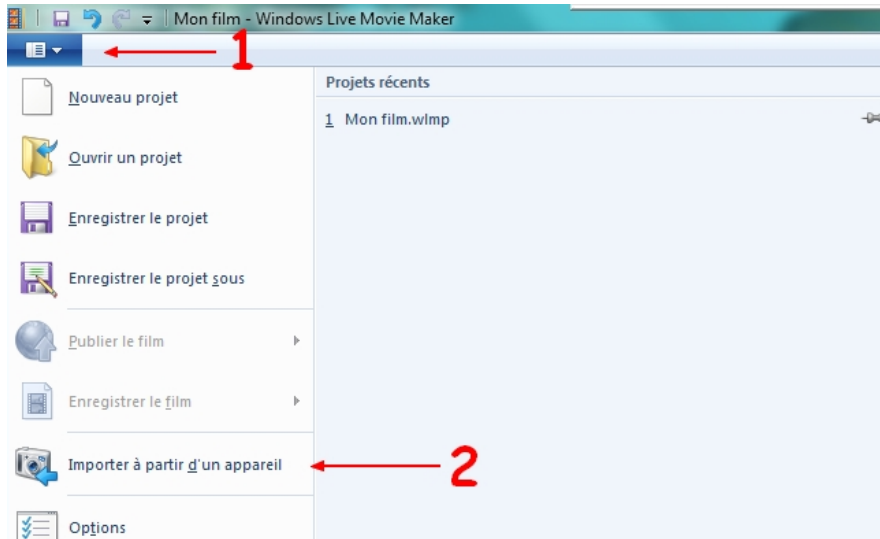
S'il y a de la place un 4ème sous-répertoire :

- vidéo, il contiendra le film au format ordinateur.

2 : ACQUISITION

21 IMPORTER UNE VIDEO A PARTIR D'UN APPAREIL

1. Clic sur l'onglet **Movie Maker**
2. Clic sur le bouton **Importer à partir d'un appareil** (caméscope DV)



Cliquez sur le bouton **Importer**

La vidéo sera automatiquement divisée en clips de durée variable mais rarement supérieure à 10 mn. Ceci vous permettra de travailler plus facilement sur ceux-ci.

Importer la vidéo

Nom :
Taper un nom

Importer la vidéo complète

Choisir les parties de la vidéo à importer

Graver toute la vidéo sur un DVD

[Options d'importation](#)

< Précédent Suivant >



1. Ouvrez **Options d'importation** pour paramétrer les options
2. Nommez le fichier d'importation et sélectionnez le mode d'importation. L'option Choisir les parties de la vidéo à importer permet d'importer uniquement les parties nécessaires au montage : cette opération s'appelle dérushage
3. Cliquez sur le bouton **Suivant**

22 IMPORTER LES VIDÉOS ET DES PHOTOS

Formats pris en charge

Types de fichiers vidéo (format)

Fichiers WMV (Windows Media Vidéo)
Fichiers Windows Media
Fichiers AVCHD
Fichiers AZpple QuickTime
Fichiers DV-AVI
Fichiers vidéo MPEG-4
Fichiers MPEG-2
Fichiers vidéo MPEG-1
Fichiers JPEG animés
Fichiers de programmes TV enregistrés par Microsoft.

Extensions des noms de fichier

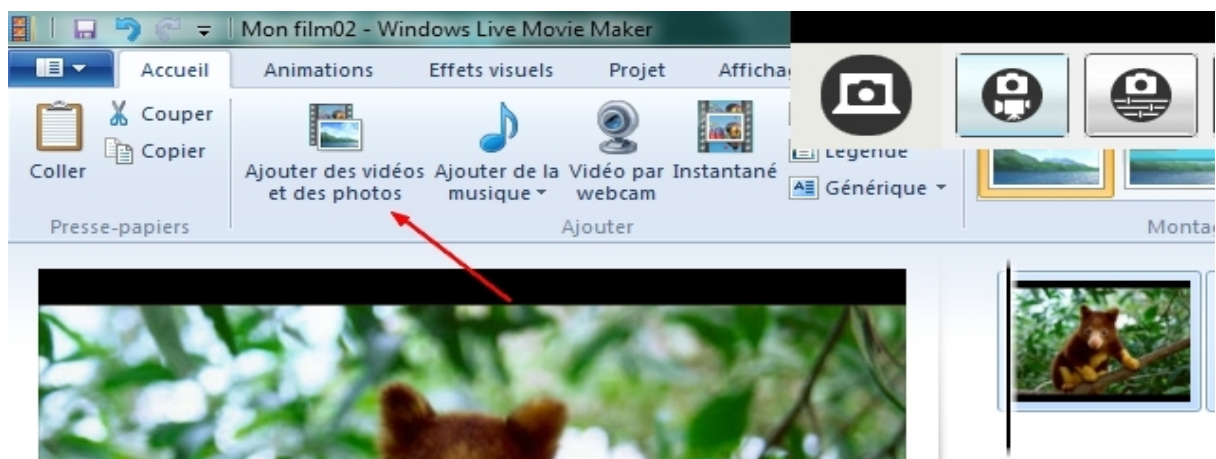
.wmv
.asf et .wm
.m2ts et .m2t
.mov et .qt
.avi
.mp4, .mov et .m4v
.mpeg, .mpg, .mpe, .m1v, .mp2, .mpv2, .mod et .vob
.m1v
.avi et .mov
.dvr-ms et .wtv

Types de fichiers photo (format)

Fichiers JPEG
Fichiers TIFF
Fichiers GIF
Fichiers Bitmap

Extensions des noms de fichiers

.jpg et .jpeg
.tif et .tiff
.gif
.bmp



On ne peut pas importer des fichiers de différents formats (DV-AVI, MPEG, ...) lors de l'exportation un seul format sera reconnu pour l'encodage.

Les formats DivX et Xvid peuvent être pris en charge si les codecs appropriés sont installés, mais comme ces formats sont fortement compressés ils ne sont pas adaptés au montage.

Cliquez sur le bouton **Ajouter des vidéos et des photos**, sélectionnez dans le dossier correspondant les fichiers à importer, ils se placent automatiquement dans le média de Live Movie Maker.

Le cerveau humain analyse en moins d'une seconde une image (exemple avec les clips publicitaires). Toutefois pour le confort visuel, la durée d'affichage doit se situer de 3 à 5 secondes. L'idéal est 4s. Pour un diaporama de courte durée, il est possible d'opter pour 5s, en revanche, si le diaporama a une durée minimale de 10mn, il est préférable de limiter à 4s. La durée des vidéos est bien sûr fonction de la séquence.

23 IMPORTER LE SON OU LA MUSIQUE

Nous verrons plus tard cette tâche, Pour le moment choisissez des airs de musique qui correspondent aux photos que vous allez mettre dans votre film. On peut également penser à des sons qui pourront agrémenter le film.

Réunissez tous les sons et musiques dans le sous-Répertoire **Musique**

3 : LE MONTAGE

31 MONTAGE PHOTOS VIDEOS

En quoi consiste le montage?

Une vidéo est une histoire. Pour être captivante, cohérente, celle-ci doit être bien structurée. C'est le rôle du montage.

Vous venez d'ouvrir un projet. Pour le sauvegarder : onglet **Movie Maker** > **Enregistrer le projet sous**. Donnez lui un nom et une destination. Pour vous la destination sera **Rangement de mon film\Projet**,

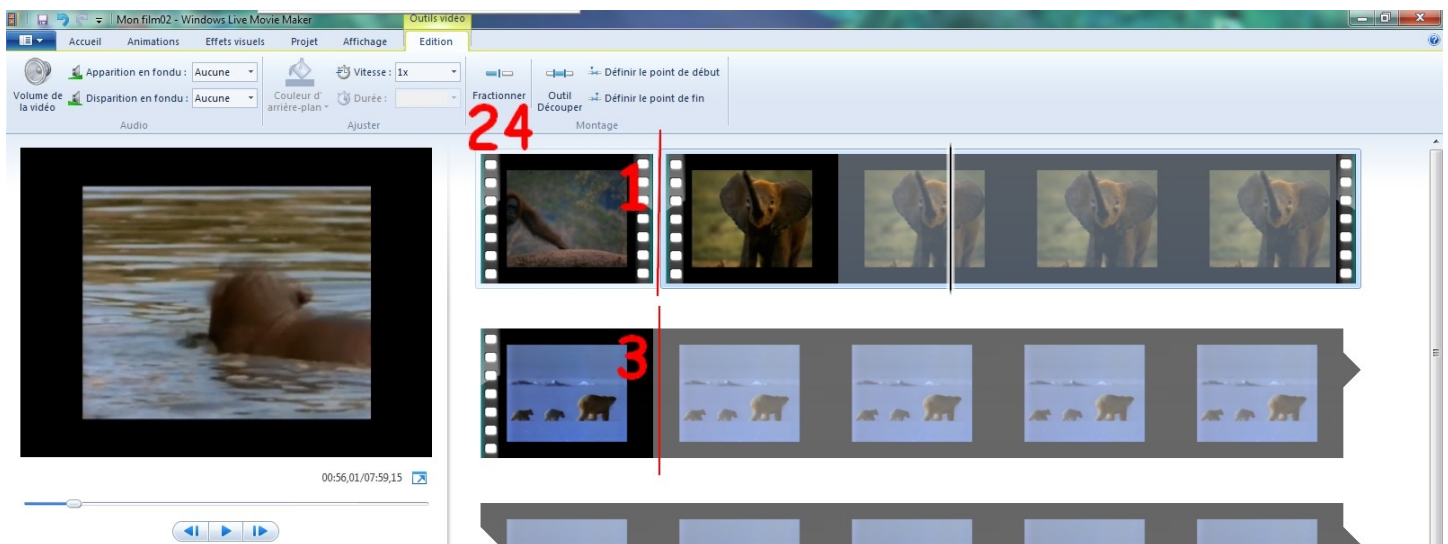
Un conseil, pour éviter d'avoir à recommencer votre travail suite à une mauvaise manipulation, effectuez

régulièrement l'enregistrement du projet avant la fin du travail : onglet **Movie Maker** > **Enregistrer le projet**.

De tant à autre pensez à mettre un nouveau nom à votre projet (ex projet01, projet02, projet03,,, ou projet_05_01_2012, projet_06_01_2012, projet_09_01_2012)

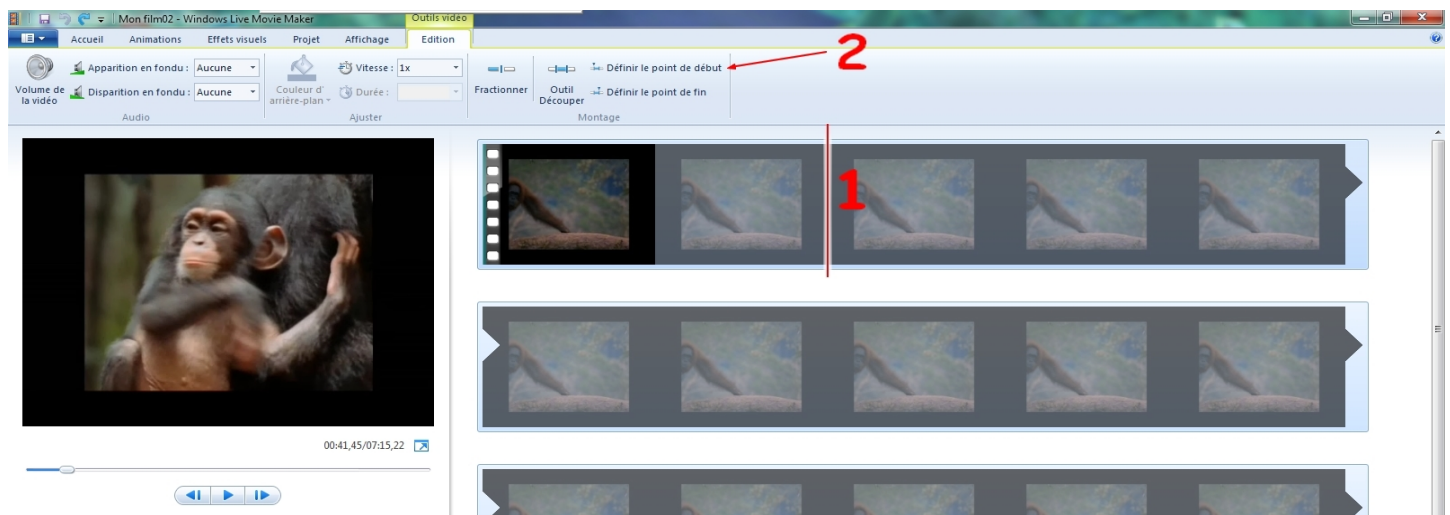
Cliquez sur l'onglet **Edition**

311 Fractionner et/ou supprimer une partie :



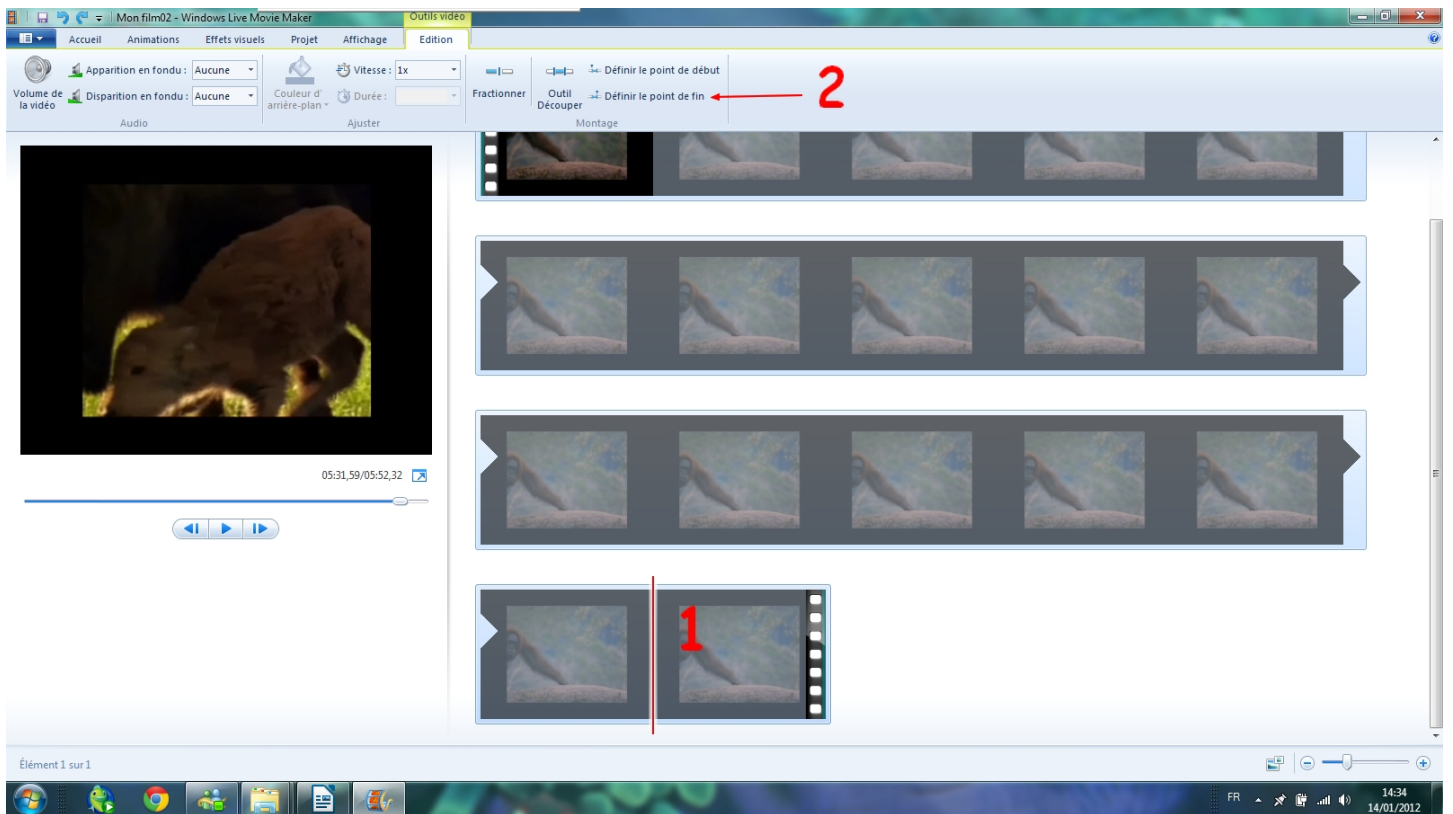
1. Déplacez le curseur de lecture à l'endroit souhaité.
2. Cliquez sur l'outil **Fractionner**. L'élément est scindé.
3. Déplacez à nouveau le curseur sur la fin de l'élément à supprimer
4. Cliquez sur l'outil **Fractionner**, L'élément à supprimer est créé.
5. Clic droit sur l'élément à supprimer et faites **Supprimer**. L'élément suivant se raccorde automatiquement.

312 Supprimer une partie au début de la vidéo :



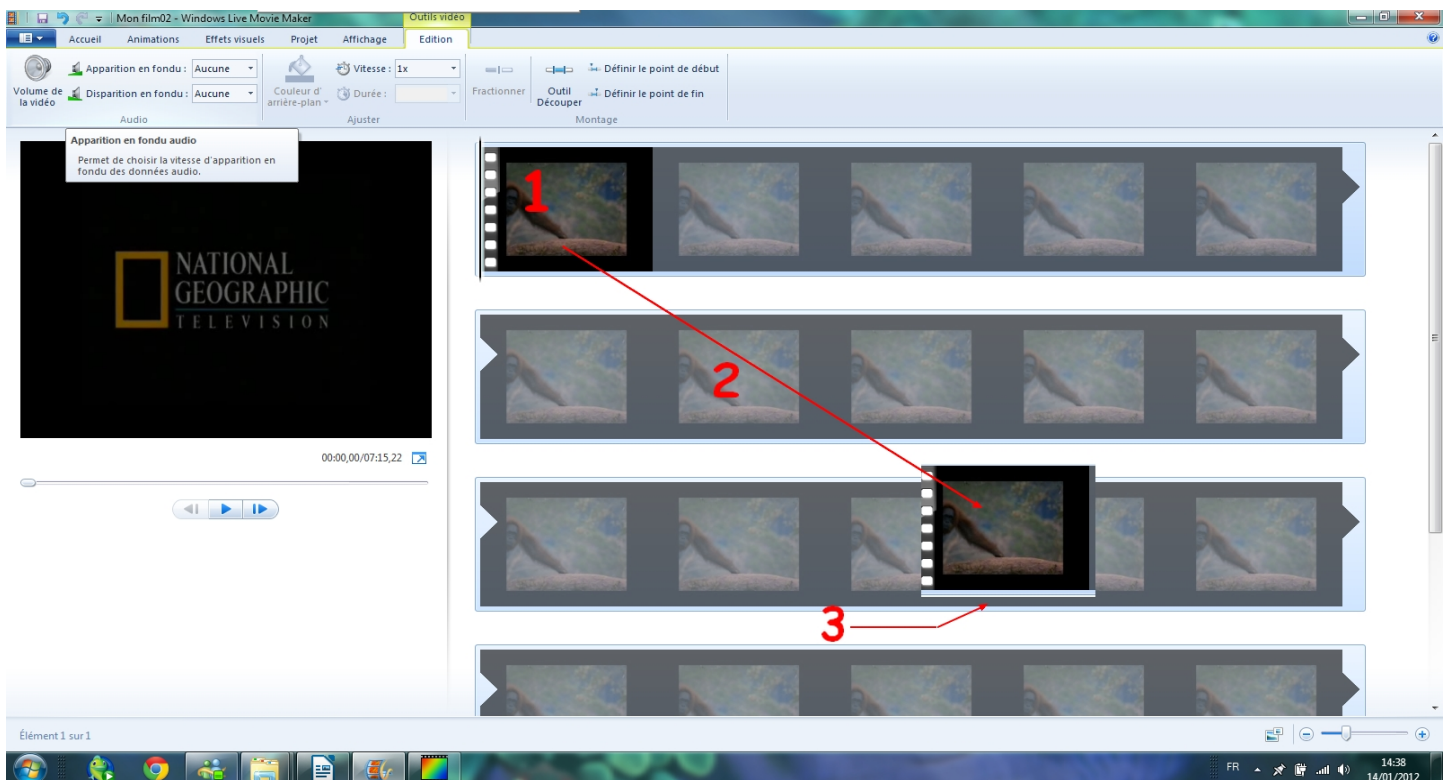
1. Déplacez le curseur à l'endroit souhaité
2. Cliquez sur l'outil **Définir le point de début**,

313 Supprimer une partie à la fin de la vidéo :



1. Déplacez le curseur à l'endroit souhaité
2. Cliquez sur l'outil **Définir le point de fin**,

314 Déplacer une scène :



- 1, Sur la scène à déplacer, faites un clic gauche maintenu enfoncé.
- 2, Par un un glisser/déposer et déplacez la scène jusqu'à l'endroit souhaité.
- 3, La scène s'intercale automatiquement.

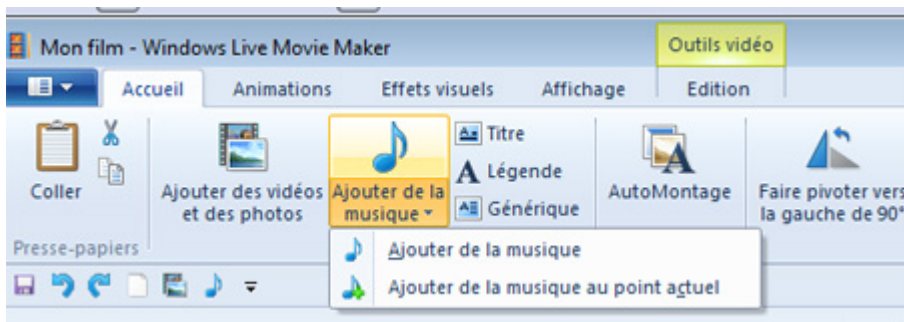
315 Pour la fluidité d'un raccord,

Il est préférable de travailler à l'image près.



1. Zoomez les vignettes dans la table de montage séquentiel
2. Cliquez sur le bouton de lecture **image suivante** (ou **image précédente**)

32 AJOUT D'UN SON, D'UNE MUSIQUE



Sélectionnez **Ajouter de la musique**

- Choisir **Ajouter de la musique** dans ce cas les morceaux sélectionnés vont se placer à la suite les uns des autres depuis le début.

- ou choisir **Ajouter de la musique au point actuel** dans ce cas placez le curseur au point où vous souhaitez ajouter de la musique.

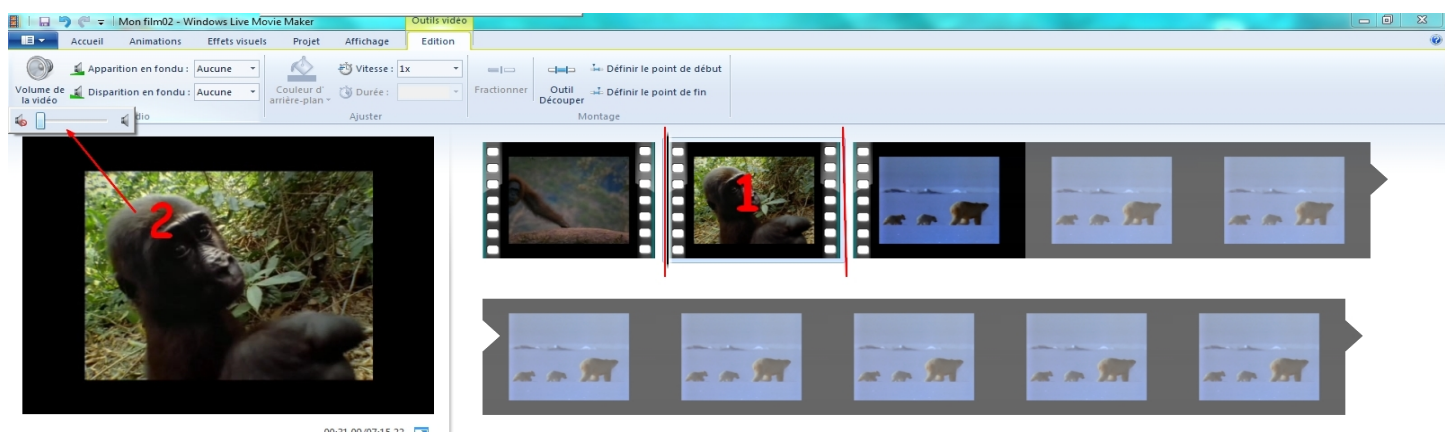
Formats pris en charge

<u>Types de fichiers vidéo (format)</u>	<u>Extensions des noms de fichier</u>
Fichiers WMA (Windows Media Audio)	.asf, .wm, et .wma
Fichiers audio PCM	.aif, .aiff et .wav
Fichiers audio AAC	.m4a
Fichiers audio MP3	.mp3

Un commentaire, une musique de fond, enrichissent les images. S'il est parfois nécessaire pour restituer une ambiance, de garder le son synchrone (enregistrement audio lors de la prise de vues), il est souvent utile de le remplacer.

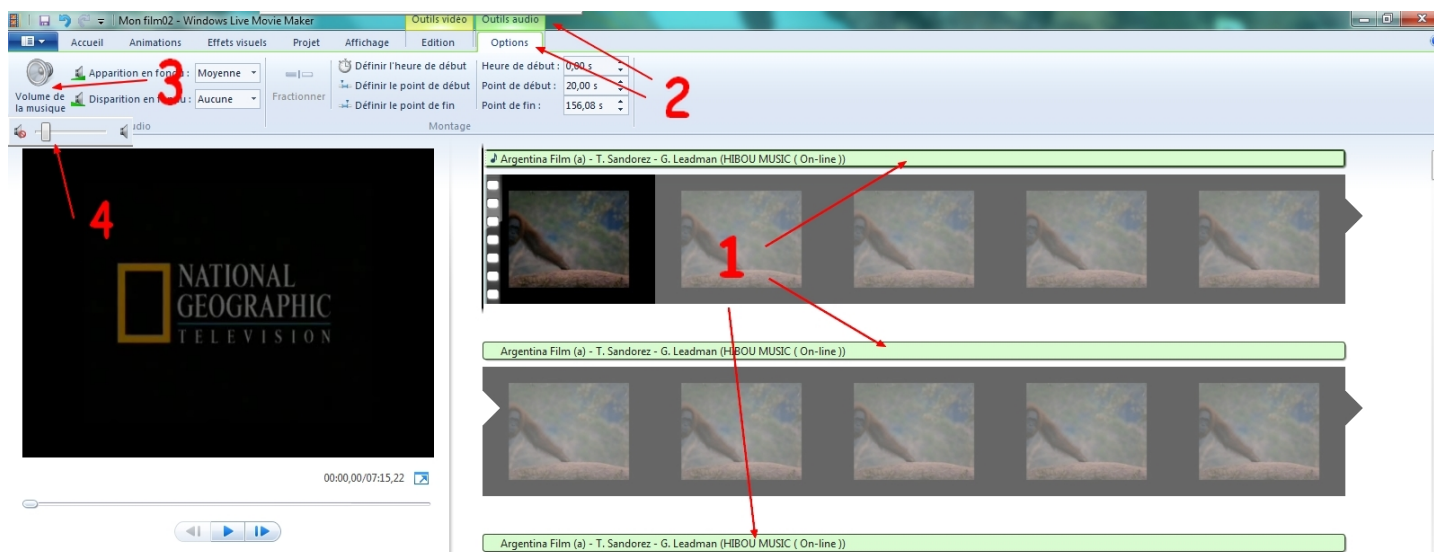
Avec Live Movie Maker, vous pouvez ajouter un fondu en entrée, en sortie, rendre muet un élément et régler le volume. Pour tout autre effet, il faut passer par un logiciel tiers, par exemple Audacity (gratuit).

321 Rendre muet ou modifier le volume du son d'une vidéo :



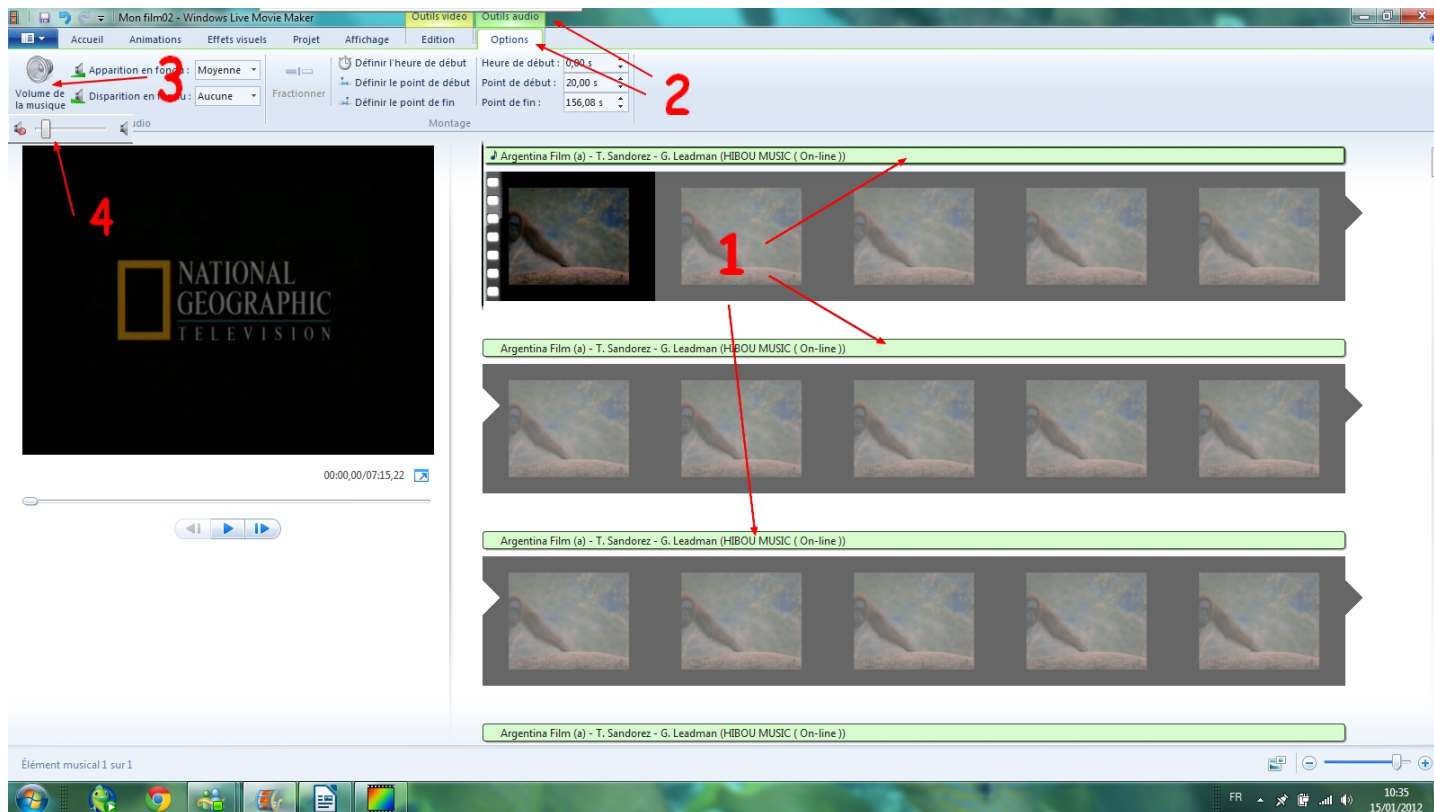
1. **Fractionner**, comme vu plus haut, la partie de vidéo dont il faut modifier le son.
2. Cliquer **volume de la vidéo**, régler le son comme désiré

322 Conserver un élément audio et le rendre muet :



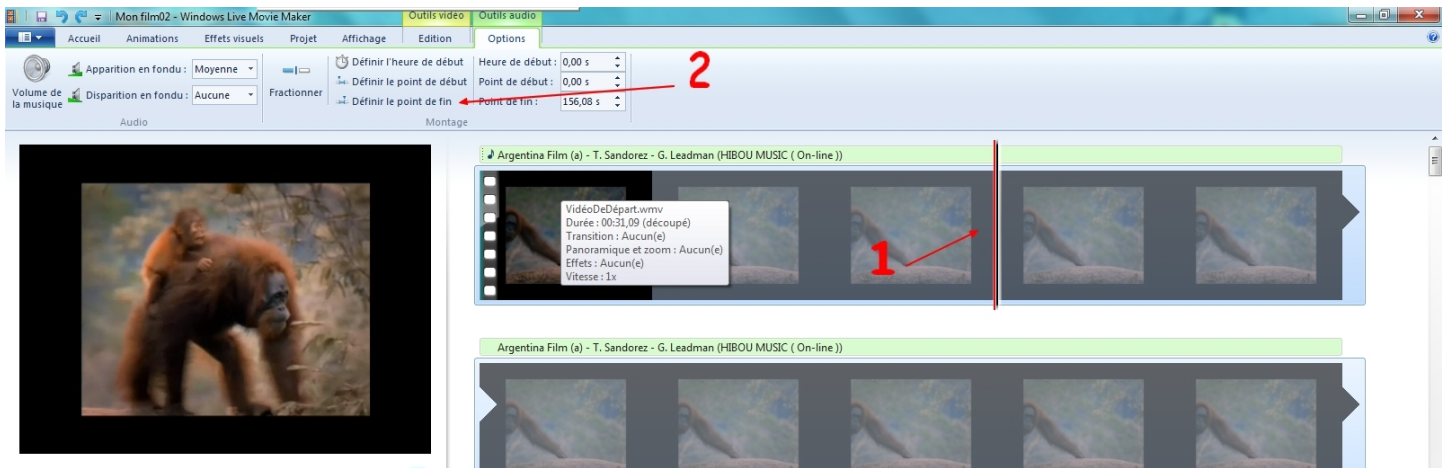
1. **Sélectionnez** l'élément audio dans la table de montage séquentiel.
2. Cliquez **Outils Audio Options**
3. cliquez sur **Volume de la musique**
4. réglez le volume au minimum.

323 Régler le son d'un élément audio :



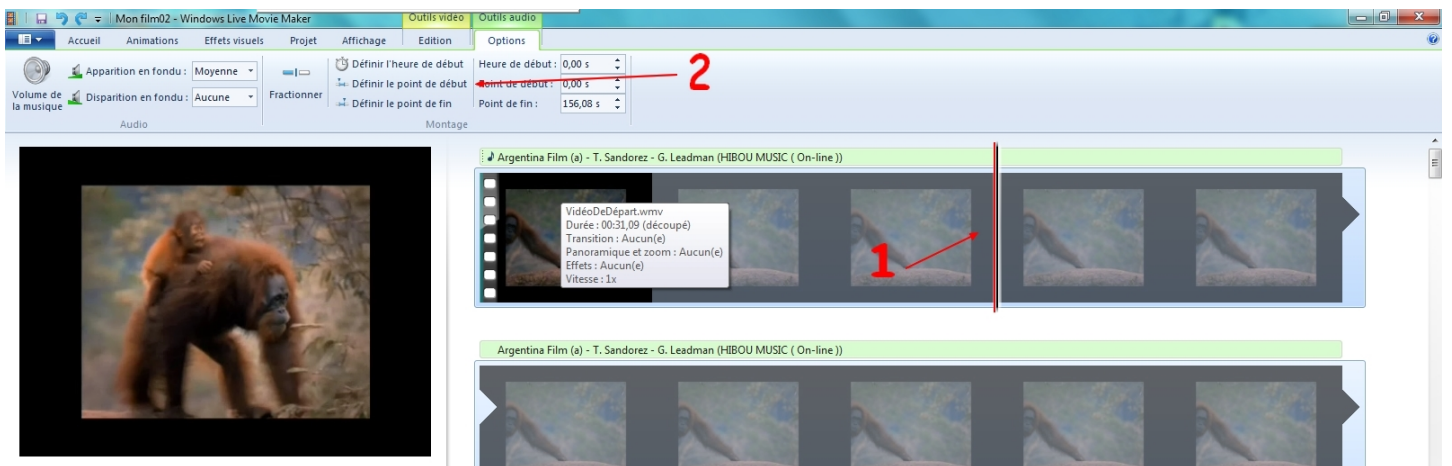
1. **Sélectionnez** l'élément audio dans la table de montage séquentiel.
2. Cliquez **Outils Audio Options**
3. cliquez sur **Volume de la musique**
4. réglez le volume à votre guise.

324 Placer un point de fin à un élément audio :



1. Placez le curseur au point de fin souhaité.
2. Dans les Outils audio, cliquez sur le bouton Définir le point de fin,

325 Placer un point de début à un élément audio :

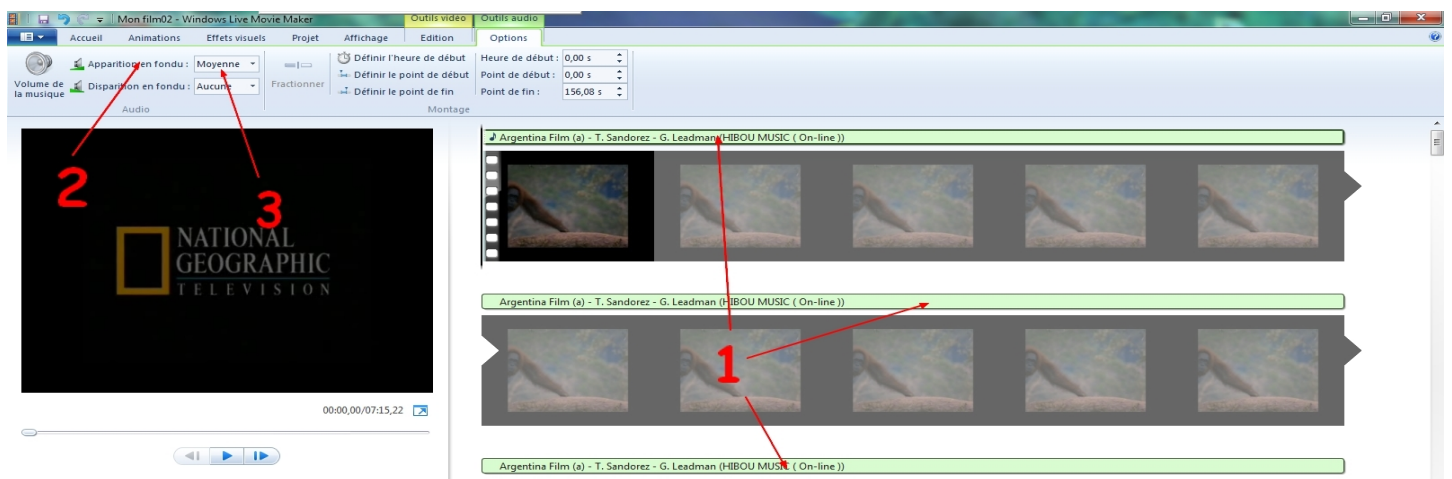


1. Placez le curseur au point de début souhaité.
2. Dans les Outils audio, cliquez sur le bouton Définir le point de début.

326 Mixer les bandes audio :

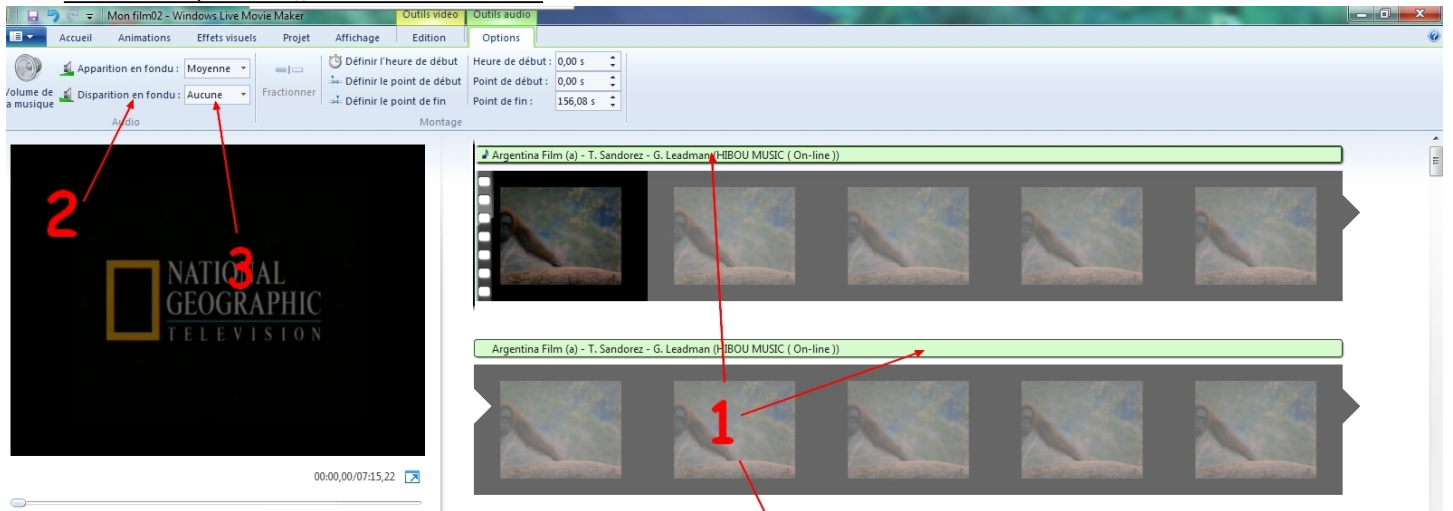
1. Sélectionnez la scène vidéo et réglez le volume vidéo comme en 321
1. Sélectionnez la piste audio et réglez le volume audio comme en 322

327 Créer des fonds musicaux coté entrée :



1. **Sélectionnez** l'élément audio dans la table de montage séquentiel. Cliquez **Outils Audio Options**
2. cliquez sur **Apparition en fondu**
3. choisissez le style d'apparition.

328 Créer des fondus musicaux coté sortie :

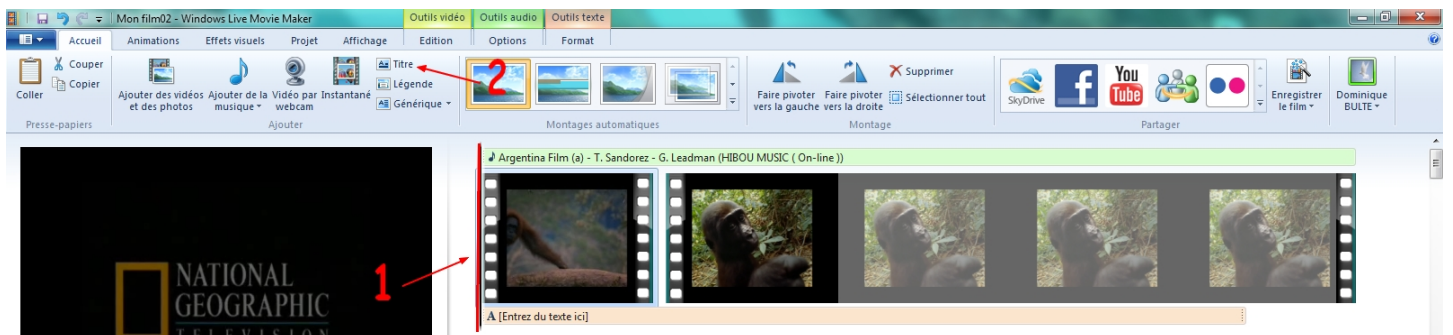


1. **Sélectionnez** l'élément audio dans la table de montage séquentiel. Cliquez **Outils Audio Options**
2. cliquez sur **Disparition en fondu**
3. choisissez le style de disparition.

33 AJOUT D'UN TEXTE

331 Ajout d'un titre :

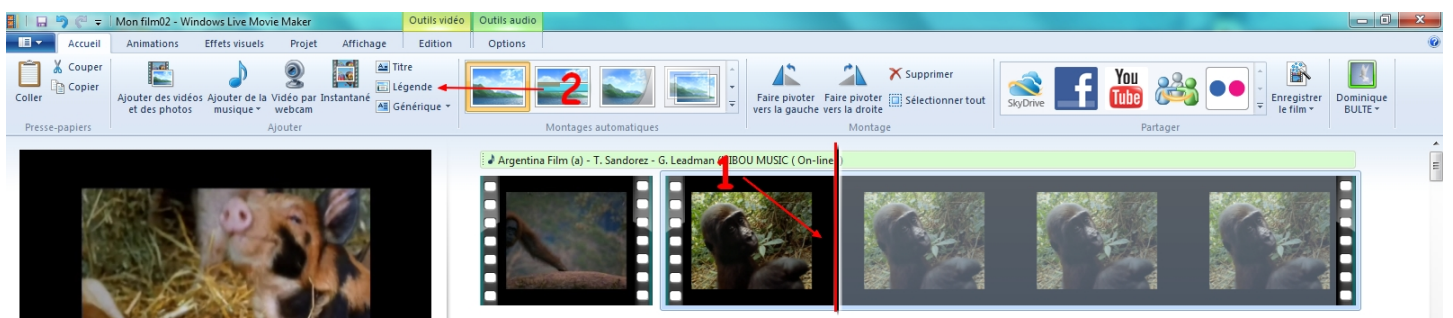
Un titre est un texte sur fond coloré. Il n'y a pas d'image derrière un titre



1. Placez le curseur de lecture au début d'une scène
2. cliquez sur **Titre**. Le titre s'intercale entre les scènes.

332 Ajout d'une légende :

Une légende est un texte sur fond coloré. Elle se superpose à l'image

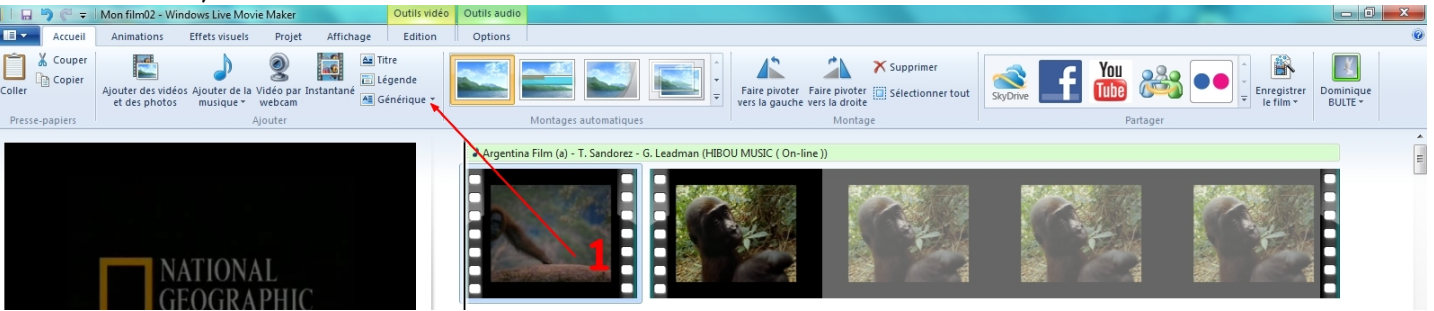


1. Placez le curseur le curseur de lecture à l'endroit souhaité

2. cliquez sur **Légende**. La légende se placera par superposition sur l'image vidéo.

333 Ajout d'un générique :

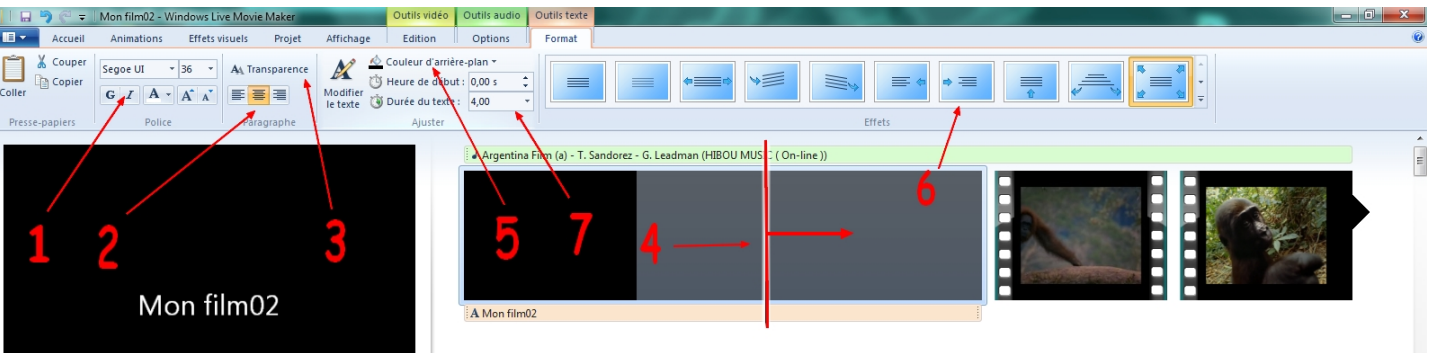
L'option **Générique** place le titre à la fin de la vidéo. Un titre est un texte sur fond coloré. Il n'y a pas d'image derrière un titre,



1. cliquez sur **Générique**. Choisir le type de générique. Le générique se place automatiquement en fin de film

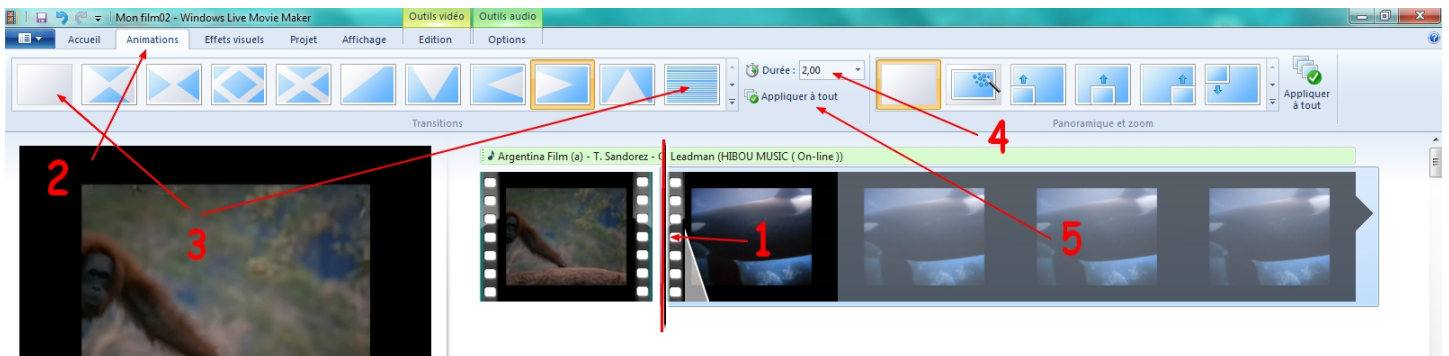
334 Régler les texte :

Avec les outils de texte



1. déterminez la police, la couleur et la taille des caractères.
2. déterminez la position.
3. déterminez la transparence.
4. Positionnez le titre selon votre convenance.
5. déterminez la couleur de fond le cas échéant.
6. Vous pouvez ajouter un effet.
7. Vous pouvez modifier la durée du texte.

34 AJOUT D'UNE TRANSITION

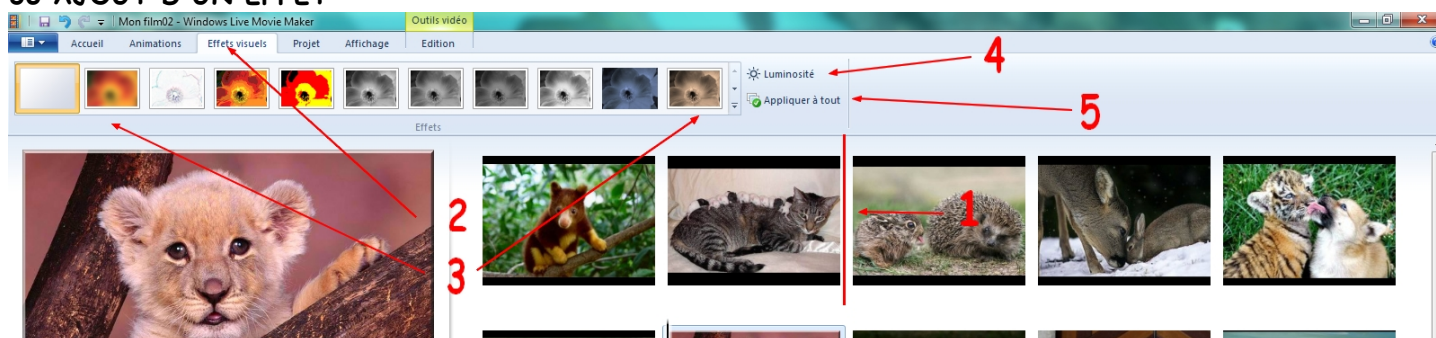


1. Placez le curseur de lecture au point de raccord de 2 éléments.
2. Cliquez sur l'onglet **Animations** pour ouvrir la bibliothèque des transitions.
3. Cliquez sur la transition de votre choix.
4. Déterminez la durée de la transition. Le mieux est 1/4 du temps de la photo ou 1 seconde pour une vidéo.
5. Vous pouvez éventuellement appliquer la même transition à tout le film en cliquant **Appliquer à tout**

35 AJOUT D'UN PANORAMIQUE

1. Placez le curseur de lecture au point de raccord de 2 éléments.
2. Cliquez sur l'onglet **Animations** pour ouvrir la bibliothèque des panoramiques.
3. Cliquez sur le panoramique de votre choix.
4. Vous pouvez éventuellement appliquer le même panoramique à tout le film en cliquant **Appliquer à tout**

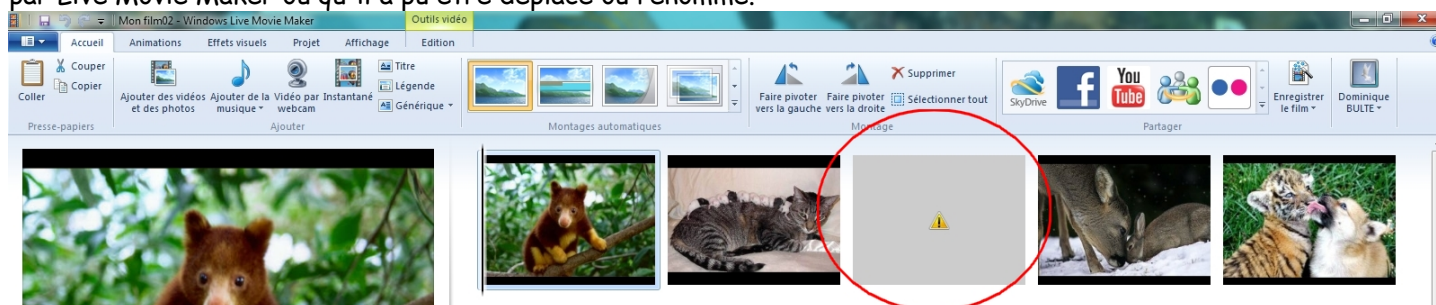
36 AJOUT D'UN EFFET



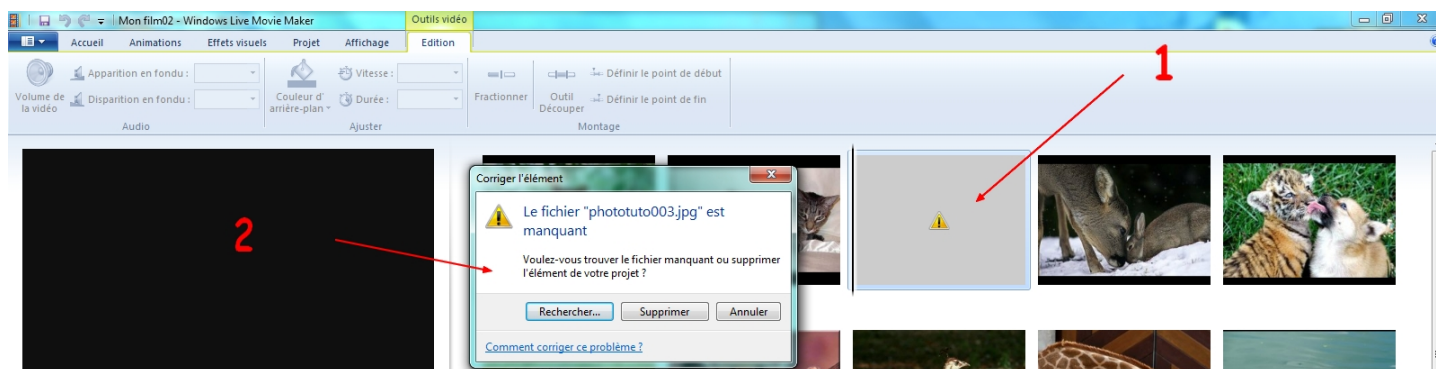
1. Placez le curseur de lecture au point de raccord de 2 éléments.
2. Cliquez sur l'onglet **Effets visuels** pour ouvrir la bibliothèque des effets.
3. Cliquez sur l'effet de votre choix.
4. Vous pouvez définir la luminosité de l'effet
4. Vous pouvez éventuellement appliquer le même effet à tout le film en cliquant **Appliquer à tout**

36 RÉCUPÉRER UN FICHER

Lorsqu'à l'ouverture du projet, l'image ci-dessous apparaît, cela signifie que le fichier concerné n'est pas reconnu par Live Movie Maker ou qu'il a pu être déplacé ou renommé.



Comment récupérer ce fichier, le replacer dans le projet ?



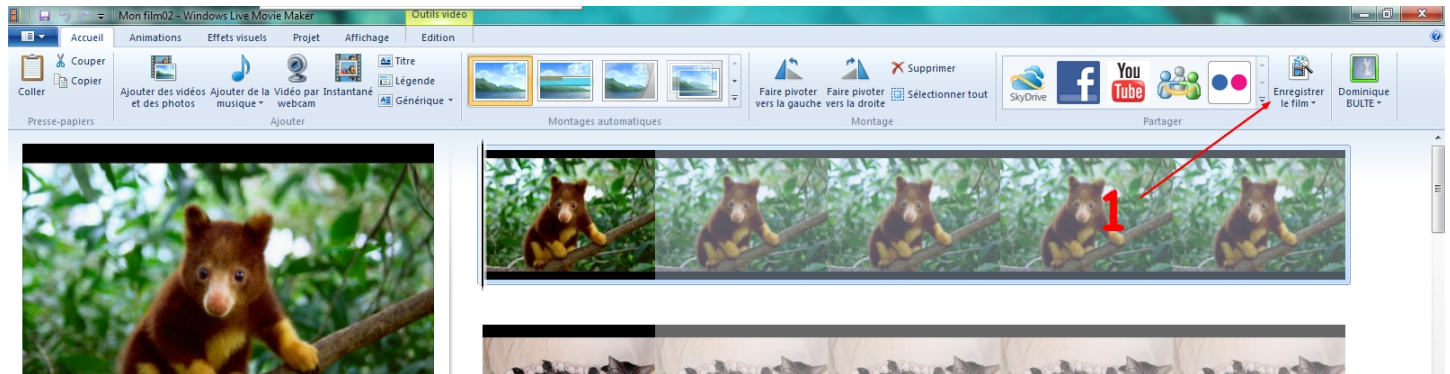
1. Un double clic sur la vignette ouvre une fenêtre
- Si le fichier a été déplacé ou renommé, la recherche doit permettre de situer sa place normale. Précisez sa nouvelle destination ou son nouveau nom pour que ce fichier soit reconnu dans le projet. Voir aussi le fichier projet au chapitre 1

4 : FINALISATION

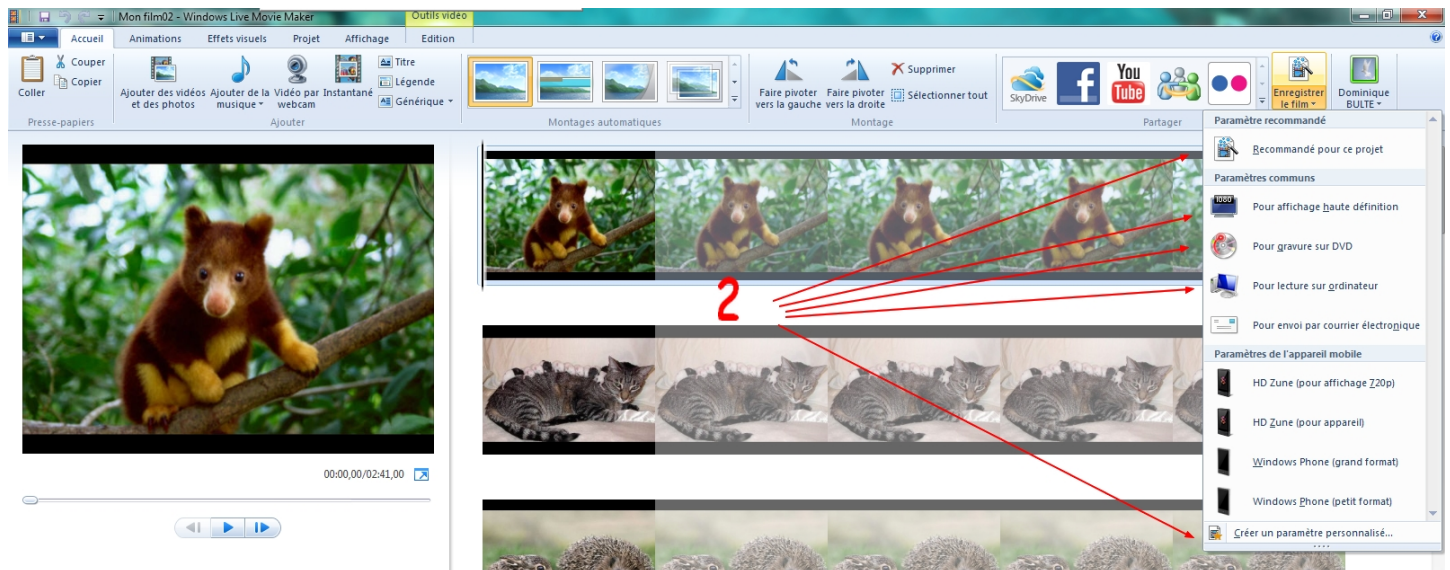
Le montage est achevé, votre vidéo n'est pas pour autant terminée. Elle est toujours à l'état virtuel. C'est à dire que le projet ne contient ni vidéo, ni audio, ni titres, transitions. Le projet est une base de données qui ne contient que des informations, voir chapitre 1.

C'est pourquoi un projet ne peut être exporté vers un autre logiciel. Il faut maintenant finaliser notre projet.

41 ENREGISTRER LE FILM



1. Cliquez sur Enregistrer le film



2. Choisissez le mode d'exportation (Si le projet est en HD, vous pouvez exporter HD 1080p. L'exportation dans tous les cas est au format Windows Media Vidéo (.wmm) et en NTSC (format identique aux télévision en 29,97 images/s).

411 Recommandé pour ce projet :

Live Movie Maker choisira la meilleure qualité possible. Celle-ci dépendra essentiellement de la qualité des vidéos incorporées. Elle dépendra également de la qualité des photos.

En laissant quelques instants le curseur de la souris sur le titre vous pourrez connaître la taille de l'affichage (1450/1000 bon pour une télé) le débit en Mbits/seconde, la taille du fichier en Moctets/minute de film.

412 Pour affichage haute définition :

Meilleur format possible avec Live Lovie Maker. Taille de l'image 1440 Pixels/1080 pixels. Qualité 24Mbits/seconde. Taille du fichier 175 Moctets/minute.

Ce format est compatible avec le format DVD.

413 Pour gravure sur DVD :

Format spécialisé pour la gravure sur DVD. Taille de l'image 720 Pixels/480 pixels. Qualité 2.99Mbits/seconde. Taille du fichier 22 Moctets/minute.

Ce format est bien sûr compatible avec le format DVD, bien que moins performant que le précédent. La taille du film DVD sera limitée à 1h30mn.

414 Pour lecture sur ordinateur :

Ce format n'est pas compatible avec les films au format DVD. Taille de l'image 640 Pixels/480 pixels. Qualité 2.99Mbits/seconde. Taille du fichier 41 Moctets/minute.

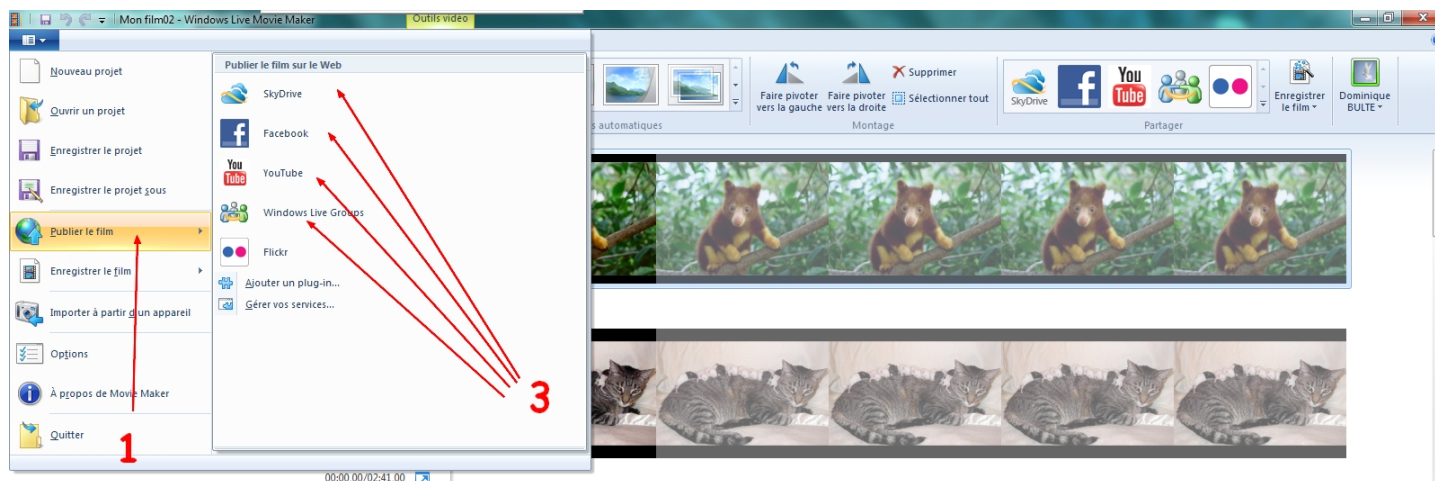
415 Pour envoi par Mail :

Ce format n'est pas compatible avec les films au format DVD. Taille de l'image 320 Pixels/240 pixels. Qualité 1.55Mbits/seconde. Taille du fichier 11.7 Moctets/minute.

La plupart des fournisseurs d'accès ne laissent pas passer les mails de plus de 5 Moctets. Ce qui fait une vidéo de 30 secondes.

La vidéo finalisée peut désormais être importée dans un autre logiciel sur un projet en NTSC.

42 PUBLIER LE FILM



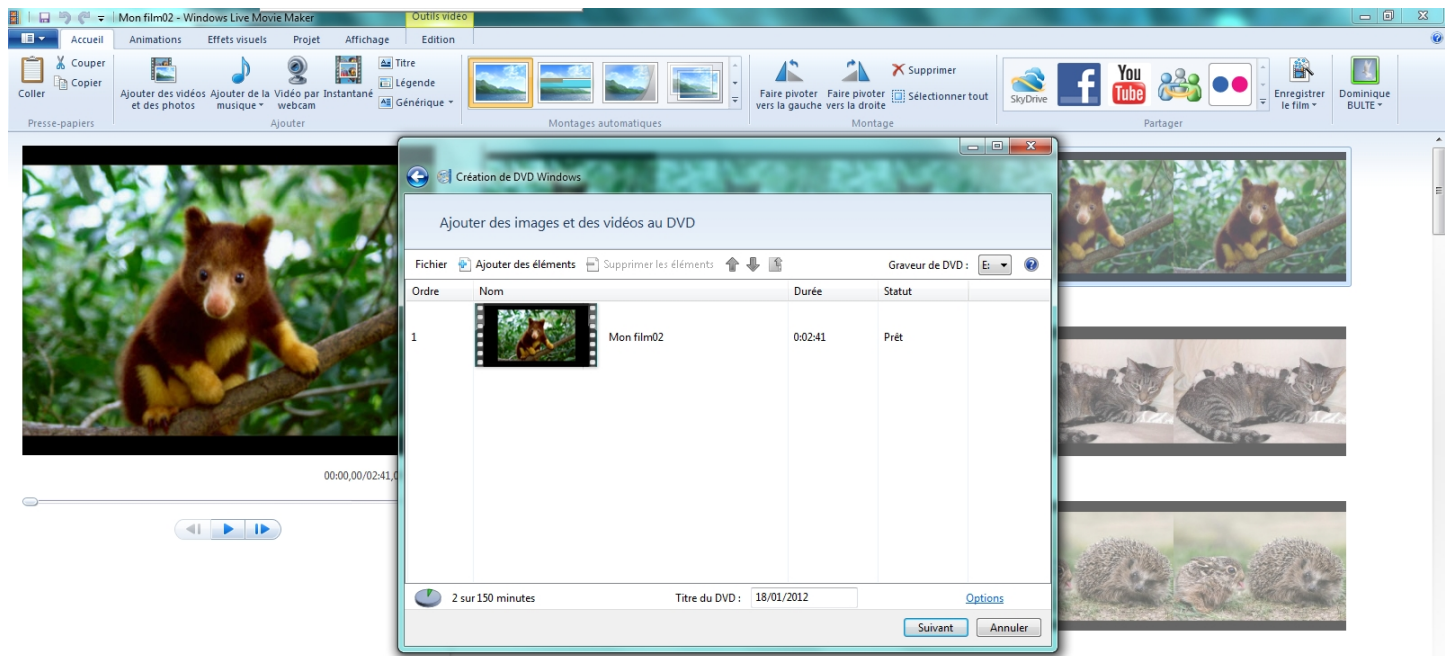
1. Dans le menu **Live Movie Maker** cliquer **Publier le film**.
2. Choisir le site Web désiré.
3. Choisir la taille désirée, Celle-ci sont limitées suivant le site.

43 GRAVER LE FILM

Si vous avez choisi la solution 413 La fenêtre de création DVD Windows s'ouvrira automatiquement.

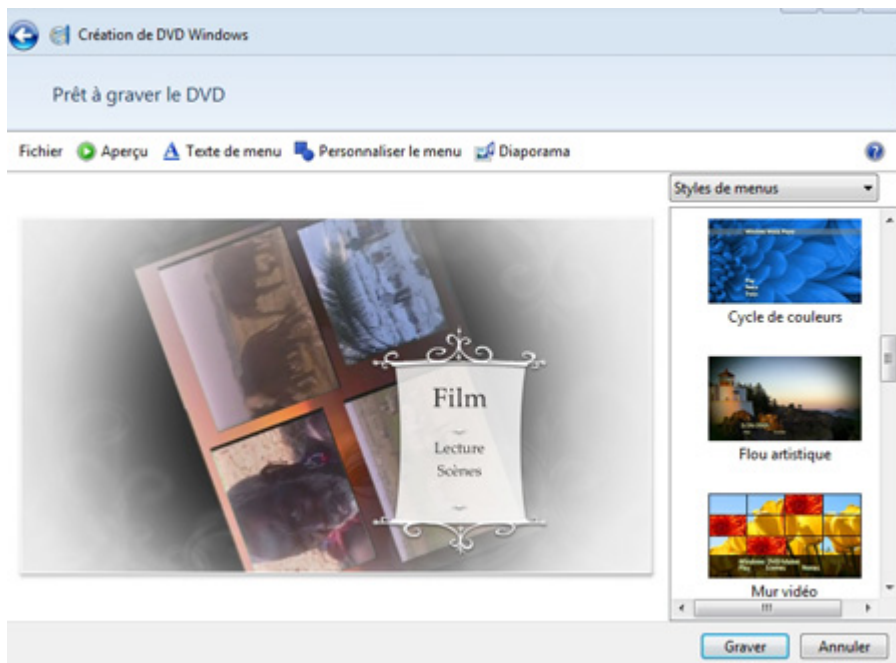
Si vous avez choisi la solution 412 Vous devrez ouvrir la fenêtre de création DVD Windows.

Pour cela dans le panneau Windows cliquez sur **tous les programmes** puis sur **Création de DVD Windows**.



Vérifier les information et cliquer **suyvant**.
Le film se grave sur le DVD au format DVD.

GRAVER UN DVD



Pour graver un DVD, vous disposez d'une bibliothèque de menus personnalisables.



N'oubliez pas, mieux vaut un film de 10mn qui séduira, qu'un de 1 heure qui ennuiera.