

EKD, la post-production simplifiée

par LAMA A.

17 avril 2010



PRESENTATION

EKD¹ (**EnKoDeur-Mixeur**) est un logiciel libre² (sous licence GNU/GPL³) de post-production⁴ pour vidéos, images et fichiers audio.

Le logiciel fonctionne sous GNU/Linux⁵... et sous Windows⁶. Une vieille version d'**EKD** peut aussi fonctionner sous MacOSX⁷ (mais celle-ci n'est, pour l'instant, pas facilement installable par l'utilisateur lambda).

EKD a été créé par Lama Angelo (enseignant en arts plastiques au collège Dunois à Caen) fin 2004 pour les besoins d'un petit projet de court-métrage amateur avec Blender⁸. L'application continue à être développée par Aurélien Cedeyn, Olivier Ponchaut et Lama Angelo (son créateur).

EKD est un logiciel simple d'apparence mais qui permet de réaliser des opérations relativement complexes sur les vidéos, les images et les fichiers audio. Son interface graphique est particulièrement ergonomique (tout est accessible par des menus, onglets et boîtes de dialogue).

L'application est tout à fait adaptée à une utilisation en classe avec des élèves de collège (et éventuellement en école primaire).

EKD est sponsorisé par lprod⁹ et par le collège Dunois à Caen¹⁰.

Voici une documentation pour savoir comment installer et faire fonctionner le logiciel (il s'agit ici de la doc de la version 2.0-0 sortie courant mars 2010).

Ne nous y trompons pas, cette documentation n'a pas pour vocation de vous apprendre les secrets de l'imagerie et de la vidéo, mais simplement de vous livrer les tenants et les aboutissants concernant l'utilisation d'**EKD** et ce pour la post-production.

Le titre indique clairement que **EKD** est un outil de post-production simple à mettre en oeuvre. Pour les non initiés, il reste à savoir ce qu'est la post-production et comment intervient **EKD** là-dedans. Les vidéos, images et fichiers audio peuvent provenir de différents médias (cela peut être un caméscope, un appareil photo numérique, un appareil enregistreur de sons, ...), mais aussi on peut créer des vidéos, images et sons avec des logiciels dédiés (ou bien encore avoir récupéré des choses sur internet). Nous n'en sommes encore ici qu'à l'étape de la production, c'est à dire pour la vidéo ou l'image, de la prise de vue. La post-production quant à elle, arrive après, elle vous permet de réutiliser (et mettre en commun) ces vidéos, images et sons, en somme faire le traitement final. Ce logiciel se targue de pouvoir réaliser cela de façon très simple (en quelques clics).

¹<http://ekd.tuxfamily.org>

²http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre

³http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publicque_générale_GNU

⁴<http://fr.wikipedia.org/wiki/Postproduction>

⁵<http://fr.wikipedia.org/wiki/Linux>

⁶http://fr.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows

⁷http://fr.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X

⁸<http://fr.wikipedia.org/wiki/Blender>

⁹<http://www.lprod.org>

¹⁰<http://lcs.dunois.clg14.ac-caen.fr/~site-web>

Cet ouvrage se trouve sous les termes de la licence Creative Commons CC-BY-NC-ND.



EKD, la post-production simplifiée by [Lama Angelo](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France](#).

Détails de la licence :

The graphic features a yellow header with the Creative Commons logo and the text 'creative commons'. Below this, a dark green bar contains the license name 'Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France'. The main content is divided into two sections: 'Vous êtes libres :' (highlighted in light green) and 'Selon les conditions suivantes :' (highlighted in light red). The 'Vous êtes libres :' section includes a document icon and the text 'de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public', with a small French flag to the right. The 'Selon les conditions suivantes :' section lists three conditions, each with an icon: 'Paternité' (person icon), 'Pas d'Utilisation Commerciale' (euro with slash icon), and 'Pas de Modification' (equals sign icon).

creativecommons

Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 France

Vous êtes libres :

 de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public

Selon les conditions suivantes :

 **Paternité** — Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).

 **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

 **Pas de Modification** — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette création.

SOMMAIRE

1. Installation d'EKD sous Windows
2. GNU/Linux, installation d'EKD par le script d'install facile linux admin
3. GNU/Linux, installation sous les distributions à base de paquet RPM
4. GNU/Linux, mise en place du dépôt apt officiel (paquet deb)
5. La configuration d'EKD
6. La gestion de projet
7. Structure du format de fichier
8. Le traitement des vidéos par l'exemple
9. Les filtres vidéo
10. Le montage vidéo
11. Titrage dans une vidéo
12. La gestion de l'AVCHD
13. Le traitement des images par l'exemple
14. Les réglages supplémentaires
15. Planche-contact pour les images
16. Informations pour les images/photos
17. Ajout d'éléments (texte/images)
18. Le renommage d'images
19. Pour le web (gif animé et morcellement/découpe)
20. Transitions pour les images
21. Découpe de fond uni bleu/vert (Méthode 1)
22. Découpe de fond uni bleu/vert (Méthode 2)
23. Faire du compositing
24. Les différents filtres image
25. Visionner des images
26. Lecture de vidéos

Vous allez retrouver une partie de cette documentation sur le site officiel (dans la partie Didacticiels)¹¹ et sur le blog du projet EKD¹².

¹¹<http://ekd.tuxfamily.org/index.php/Acueil/Didacticiels>

¹²<http://ekdm.wordpress.com>

1 Installation d'EKD sous Windows

1.1 Précisions importantes

EKD (cette version Windows) n'a été testé que sous Windows XP (il se peut qu'il fonctionne sous windows 2000, mais ce n'est pas garanti!) . Il n'a pas été testé sous Windows Vista. Il ne fonctionnera pas sous Windows 95, 98, NT et Me.

Cette version d'EKD embarque six logiciels tiers (les dépendances) utiles à son fonctionnement directement dans son arborescence (pour les nommer : Mplayer-Mencoder, FFmpeg, FFmpeg2theora, Lame, MjpegTools et SoX), vous n'avez donc pas à les installer!, par contre il en reste; lisez la suite.

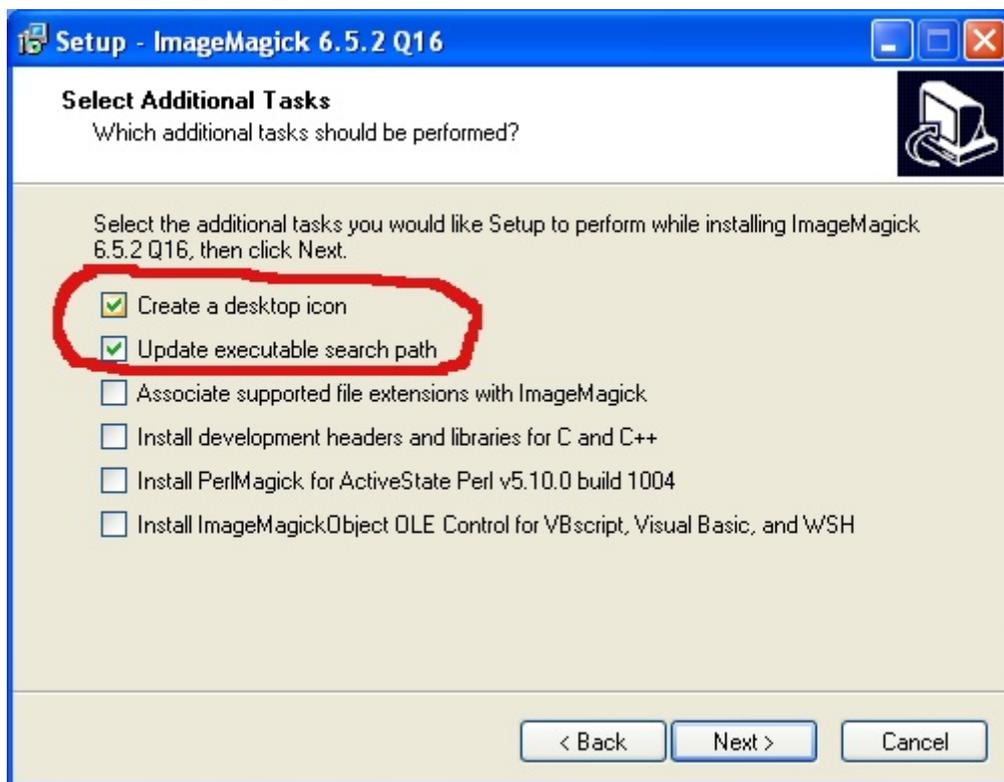
1.2 Téléchargement et installation des dépendances

1.2.1 Cas 1 : Téléchargement et installation des dépendances groupées

Avant l'installation d'EKD à proprement parler, vous devez procéder à l'installation des dépendances (ce sont les logiciels dont EKD a besoin pour pouvoir fonctionner). Vous pouvez choisir cette installation groupée si vous décidez d'installer toutes les dépendances sur un seul lecteur (**qui peut par exemple être C :**). Dans ce cas d'installation groupée, vous n'aurez que deux choses à télécharger, c'est à dire les dépendances et EKD lui-même. Pour l'instant consacrons-nous aux dépendances, **téléchargez et installez le pack des dépendances groupées**¹³.

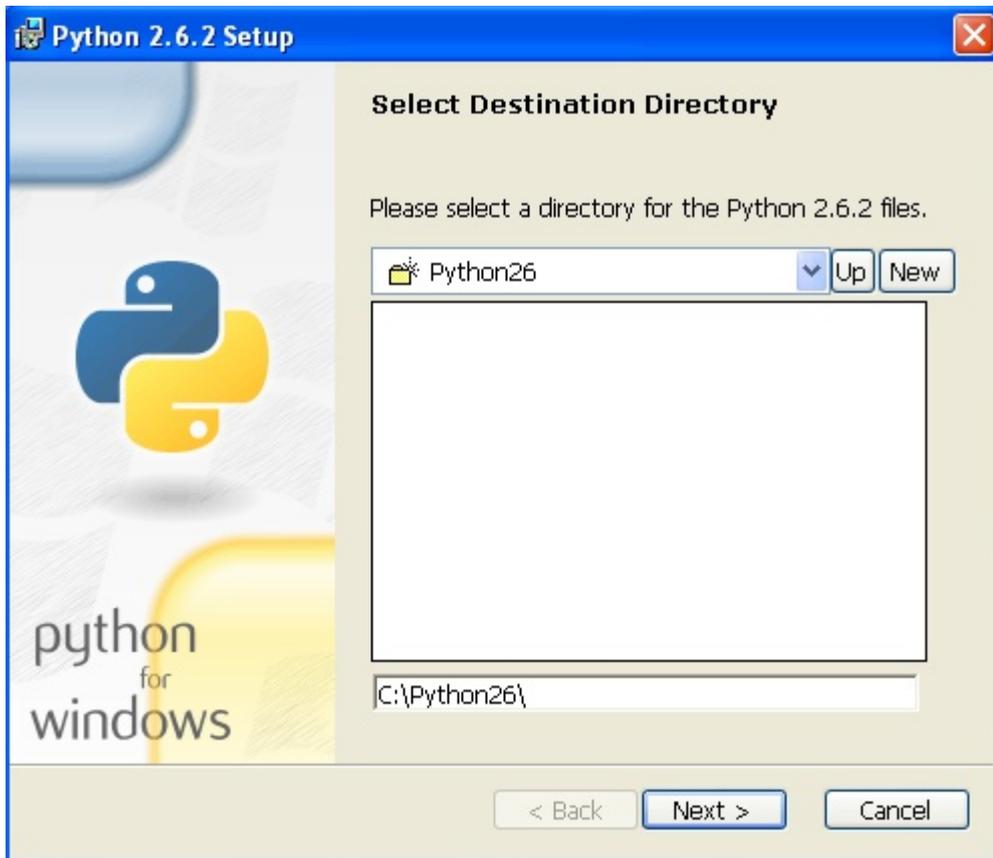
Au sujet de l'installation de ces dépendances, vous devez garder les chemins d'installation par défaut (dans les boîtes de dialogue), cocher (et décocher) les cases comme dans les images ci-dessous :

ImageMagick :

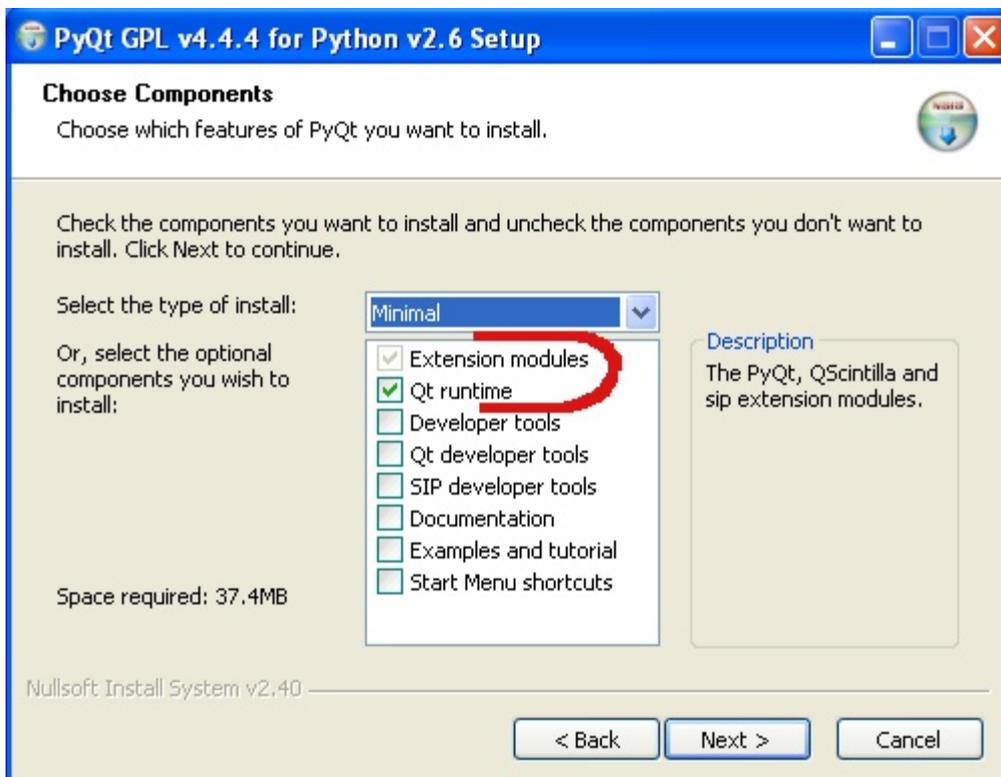


Python :

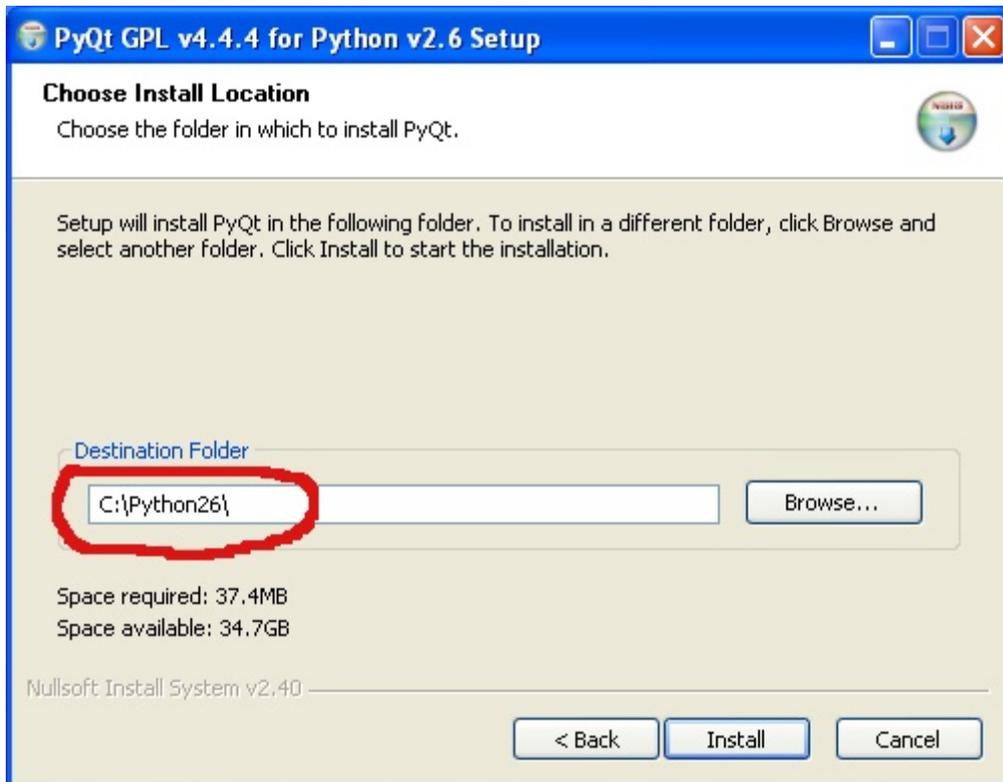
¹³http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/appli/windows/dependances/dependances_groupees/ekd_dependances.exe



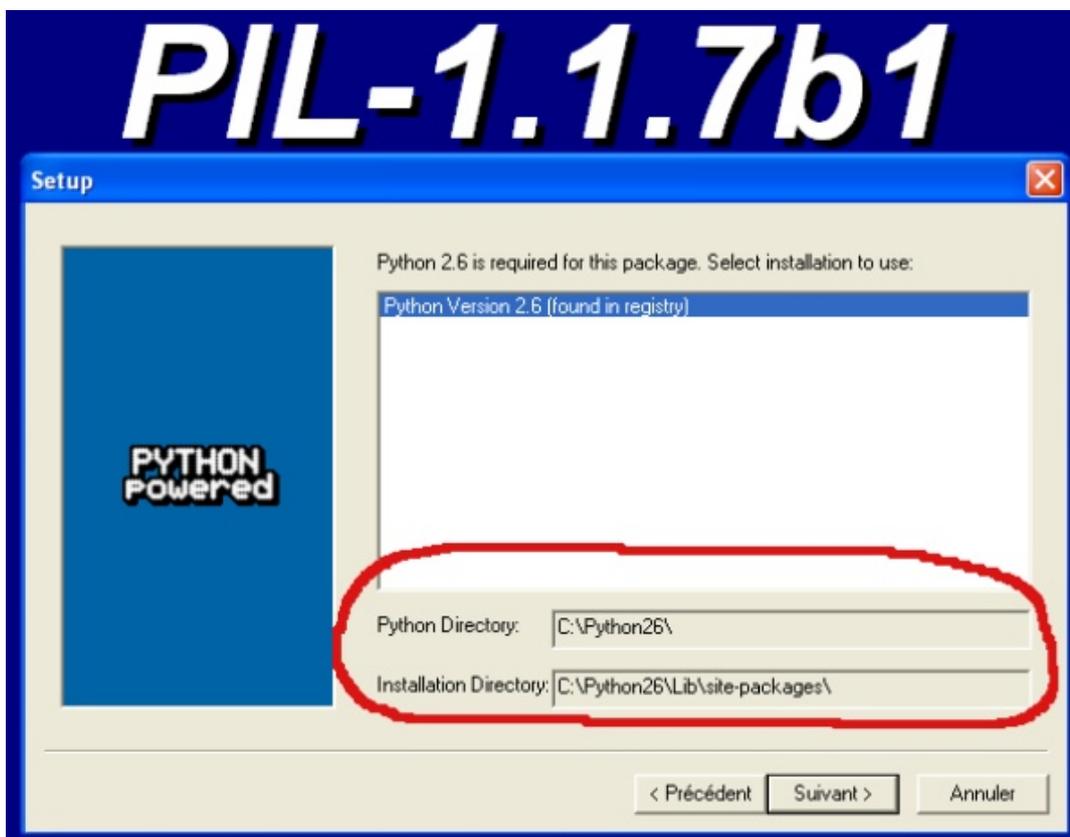
PyQt4 (première partie) :



PyQt4 (deuxième partie) :

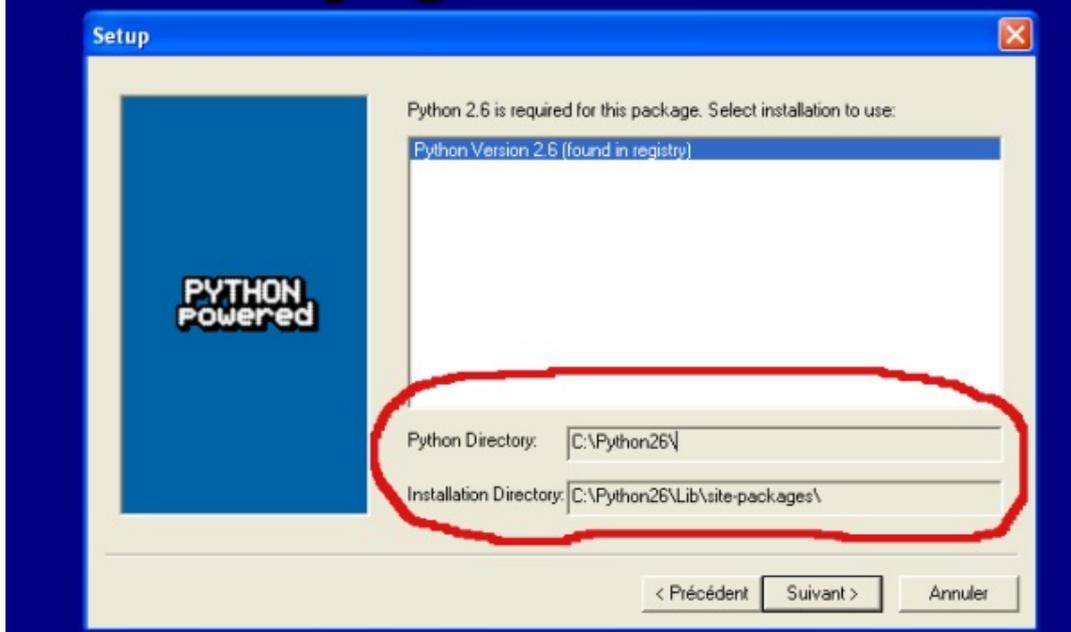


Python Imaging Library :



Numpy :

numpy-1.3.0rc2



1.2.2 Cas 2 : Téléchargement et installation des dépendances individuellement

Si vous voulez télécharger et installer ces dépendances individuellement, et ainsi pouvoir définir dans quels lecteurs vous allez les installer, lisez cette partie 1.2.2, sinon passez à **1.3 Téléchargement et installation d'EKD**.

L'installation doit se dérouler comme mentionné ci-dessous, **veuillez respecter l'ordre (c'est très important)**. *Python Imaging Library, Numpy et PyQt4 sont des bibliothèques de Python, ils doivent donc être installés dans le même lecteur que Python.*

Téléchargez et installez le pack codecs Satsuki ¹⁴ ... ou téléchargez-le ici (note en bas de page) ¹⁵.

Téléchargez et installez les dernières versions de ImageMagick, Python, Python Imaging Library, Numpy et PyQt4 (pour télécharger ces dépendances, dirigez-vous vers le lien numéroté 10 en bas de page).

Au sujet de l'installation de ces dépendances, vous devez garder les chemins d'installation par défaut (dans les boîtes de dialogue) et cocher/décocher les cases correspondantes (regardez les copies d'écran de la partie 1.2.1).

1.3 Téléchargement et installation d'EKD

Téléchargez et installez la dernière version de l'exécutable d'EKD¹⁶.

Pour procéder à l'installation d'EKD ; cliquez sur le raccourci présent sur le bureau ...



... ou dans le menu démarrer ...

¹⁴<ftp://ftp2.yatoshi.com/yatoshi/Satsuki.Decoder.Pack.4.3.0.2.exe>

¹⁵<http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/appli/windows/dependances>

¹⁶<http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/appli/windows>



Vous allez voir s'afficher une fenêtre MS-DOS, l'installation va se dérouler en trois étapes :

Etape 1 : vous allez inscrire (directement à partir du clavier) le lecteur (ou les lecteurs) sur lequel (ou sur lesquels) vous avez installé les dépendances (*les lecteurs autorisés vont de C : à Z ;, donc de la touche c à la touche z sur le clavier, pour valider votre choix tapez sur la touche entrée du clavier*). **ATTENTION :** si vous tapez la lettre a ou la lettre b du clavier, l'installation ne pourra pas se poursuivre.

```

EKD
fr_FR
Langue videoporana OK
PyQt version : 4.4.4
----- #
Extracting the archive: MPlayer-rtm-svn-29851.tar.gz --> OK
----- #
Windows dependencies config files not found, create them
----- #
ETAPE 1 <prise d'informations pour l'installation>
----- #
Sur quel(s) lecteur(s) avez-vous installé les
dépendances ? (Mplayer, Mencoder, Ffmpeg, Ffmpeg2theora
ImageMagick, Python Imaging Library, PyQt4, Numpy et Lane).
Tapez c si vos dépendances sont uniquement dans C:.
Tapez clz (par exemple) si vos dépendances sont
installées à la fois dans C:, L: et Z:.
Info: les lecteurs disponibles pour l'installation des
dépendances vont de C: à Z: (A: et B: ne sont pas
disponibles), si malgré tout vous choisissez A: et/ou
B:, c'est à dire les touches a et/ou b du clavier
l'installation d'EKD échouera.

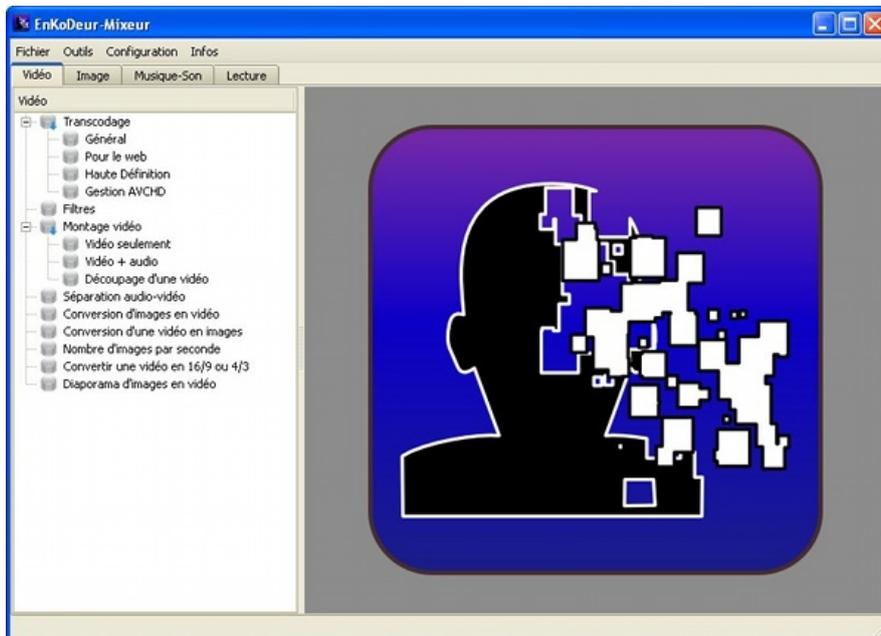
Indiquez maintenant dans quel(s) lecteur(s) <disque(s)>
vous avez installé les dépendances: _
  
```

Etape 2 : confirmez par oui ou par non si les lecteurs d'installation sont corrects (*lettre o ou y du clavier pour oui, lettre n pour non, pour valider votre choix tapez sur la touche entrée du clavier*).

```

EKD
Indiquez maintenant dans quel(s) lecteur(s) <disque(s)>
vous avez installé les dépendances: c
----- #
ETAPE 2 <confirmation des renseignements>
----- #
Vous avez indiqué que les dépendances sont à rechercher
dans le(s) lecteur(s): C:
Confirmez-vous ce choix ?, tapez la lettre o sur votre
clavier pour oui (ou bien y pour yes). Si vous tapez sur
n (pour non/no), l'installation d'EKD échouera: _
  
```

Etape 3 : vous n'avez plus à intervenir à ce moment là ; vous devez laisser la recherche se faire. EKD fait une recherche des chemins d'installation des dépendances (cela peut durer quelques minutes sur des machines peu puissantes).



2 GNU/Linux, installation d'EKD par le script d'install facile linux admin

2.1 Le fichier source d'EKD

2.1.1 Mise en place par le script d'installation facile linux admin

Dans un premier temps téléchargez la dernière version d'EKD¹⁷.

Pour installer cette version il suffit de décompresser l'archive, aller dans le répertoire `ekd_linux_source_...`, ouvrir une console à partir de ce répertoire et taper :

Sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu :

```
sudo python install_ekd_linux_admin.py
```

... et suivre la procédure affichée.

Sous Debian ou autre distribution **n'utilisant pas sudo** :

```
su (entrez votre mot de passe root)
```

```
python install_ekd_linux_admin.py
```

... et suivre la procédure affichée.

2.1.2 Suivre la procédure affichée

Voici la procédure (en image) d'installation d'EKD sur le disque dur et avec les droits administrateur (il faut donc entrer le mot de passe super-utilisateur). Par les sources, EKD est installable sur toutes les distributions GNU/Linux.

Voici l'écran de présentation du script :

```
=====
INSTALLATION/MISE A JOUR/DESINSTALLATION D'EKD
EN VERSION 2.0-0 POUR LINUX
=====
* Tapez 1 sur le clavier pour installer ou faire une mise à jour
-----
* Tapez 2 sur le clavier pour désinstaller
-----
* Tapez 0 sur le clavier pour QUITTER sans rien faire
-----
Quel est votre choix ; 1, 2 or 0 (?):
```

¹⁷<http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/appli/linux/sources>

2.1.3 L'installation :

Comme vous le voyez, pour installer EKD il suffit de taper 1 sur le clavier numérique ... et cela se fait tout seul en très peu de temps.

```
=====
INSTALLATION/MISE A JOUR/DESINSTALLATION D'EKD
EN VERSION 2.0-0 POUR LINUX
=====
* Tapez 1 sur le clavier pour installer ou faire une mise à jour
-----
* Tapez 2 sur le clavier pour désinstaller
-----
* Tapez 0 sur le clavier pour QUITTER sans rien faire
-----
Quel est votre choix ; 1, 2 or 0 (?):1
-----
INSTALLATION OU MISE A JOUR D'EKD POUR LINUX ...
-----
* Création du répertoire /usr/share/ekd: OK
* Copie des fichiers et répertoires dans /usr/share/ekd: OK
* Vérification de la présence de /usr/bin/ekd: OK
* Creation du raccourci pour l'exécution de
EKD en version 2.0-0 OK
-----
INSTALLATION OU MISE A JOUR DE EKD 2.0-0 TERMINEE !.
=====
```

Une fois installé EKD peut être démarré soit en tapant (simplement!) ekd dans un terminal et/ou en cliquant sur **Applications > Multimédia > EKD**.



2.1.4 La mise à jour :

De même pour mettre à jour EKD, il suffit de taper 1 sur le clavier numérique. Pour la mise à jour en tant qu'administrateur, le script procède exactement comme s'il s'agissait d'une première installation.

```

=====
INSTALLATION/MISE A JOUR/DESINSTALLATION D'EKD
EN VERSION 2.0-0 POUR LINUX
=====
* Tapez 1 sur le clavier pour installer ou faire une mise à jour
-----
* Tapez 2 sur le clavier pour désinstaller
-----
* Tapez 0 sur le clavier pour QUITTER sans rien faire
-----
Quel est votre choix ; 1, 2 or 0 (?):1
-----
INSTALLATION OU MISE A JOUR D'EKD POUR LINUX ...
-----
* Création du répertoire /usr/share/ekd: OK
* Copie des fichiers et répertoires dans /usr/share/ekd: OK
* Vérification de la présence de /usr/bin/ekd: OK
* Creation du raccourci pour l'exécution de
EKD en version 2.0-0 OK
-----
INSTALLATION OU MISE A JOUR DE EKD 2.0-0 TERMINEE !.
=====

```

2.1.5 La désinstallation :

Ce coup-ci pour désinstaller EKD, il faut taper **2** sur le clavier numérique (tous les fichiers et répertoires installés, même le raccourci bureau) vont être supprimés. Il ne restera plus aucune trace de l'installation de EKD.

```

=====
INSTALLATION/MISE A JOUR/DESINSTALLATION D'EKD
EN VERSION 2.0-0 POUR LINUX
=====
* Tapez 1 sur le clavier pour installer ou faire une mise à jour
-----
* Tapez 2 sur le clavier pour désinstaller
-----
* Tapez 0 sur le clavier pour QUITTER sans rien faire
-----
Quel est votre choix ; 1, 2 or 0 (?):2
-----
DESINSTALLATION D'EKD VERSION 2.0-0
POUR LINUX
-----
* Elimination du raccourci pour EKD: OK
* Elimination du répertoire /usr/share/ekd: OK
* Elimination du fichier /usr/bin/ekd: OK
-----
DESINSTALLATION D'EKD 2.0-0 TERMINEE !.
=====

```

2.1.6 Détection d'erreurs lors de l'install, la mise à jour ou la désinstallation :

Si une erreur est détectée lors de l'installation, la mise à jour ou la désinstallation, un message d'erreur apparaît (et ce pour chaque situation).

Imaginez, par exemple, que vous ayez déjà désinstallé EKD en tant qu'admin, mais que vous ne vous en souveniez plus, et bien le script vous le signalera (comme précisé dans l'image juste en dessous) :

```

=====
INSTALLATION/MISE A JOUR/DESINSTALLATION D'EKD
EN VERSION 2.0-0 POUR LINUX
=====
* Tapez 1 sur le clavier pour installer ou faire une mise à jour
-----
* Tapez 2 sur le clavier pour désinstaller
-----
* Tapez 0 sur le clavier pour QUITTER sans rien faire
-----
Quel est votre choix ; 1, 2 or 0 (?):2
-----
DESINSTALLATION D'EKD VERSION 2.0-0
POUR LINUX
-----
* Elimination du fichier /usr/share/applications/ekd.desktop:
--> CE FICHER N'EXISTE PAS OU A DEJA ETE SUPPRIME !!!
* Elimination du répertoire /usr/share/ekd:
--> CE REPERTOIRE N'EXISTE PAS OU A DEJA ETE SUPPRIME !!!
* Elimination du fichier /usr/bin/ekd:
--> CE FICHER N'EXISTE PAS OU A DEJA ETE SUPPRIME !!!
-----
DESINSTALLATION D'EKD 2.0-0 TERMINEE !.
=====

```

Information importante : pour l'installation des dépendances relatives à EKD, vous devez lire ceci¹⁸.

2.1.7 Dépendances

EKD Linux Version utilise les applications suivantes (elles doivent donc impérativement être installées pour qu'EKD puisse fonctionner, ce sont les dépendances) :

Mplayer/Mencoder¹⁹, Ffmpeg²⁰, Ffmpeg2theora²¹, Lame²², ImageMagick²³, Python²⁴, PyQt4²⁵, Python Imaging Library²⁶, Numpy²⁷, MjpegTools²⁸ et SoX²⁹.

3 GNU/Linux, installation sous les distributions à base de paquet RPM

3.1 Pour les distributions à base de paquets RPM

C'est à dire Mandriva, OpenSuse, Fedora, ...

Tout d'abord vous devez avoir préalablement installé toutes les dépendances. Pour voir la totalité des dépendances qui doivent être installées, consultez la partie **2.1.7 Dépendances** (juste au-dessus).

3.1.1 Le téléchargement :

Ensuite téléchargez la dernière version du paquet RPM ici (**attention le paquet que vous allez télécharger et installer doit avoir une extension .rpm**)³⁰.

3.1.2 L'installation :

L'installation du paquet RPM se fait par un simple **rpm -ivh ekd-numéro_de_version.noarch.rpm**

¹⁸<http://ekd.tuxfamily.org/forum/showthread.php?tid=147>

¹⁹<http://www.mplayerhq.hu/homepage/design7/news.html>

²⁰<http://www.ffmpeg.org>

²¹<http://v2v.cc/~j/ffmpeg2theora>

²²<http://lame.sourceforge.net>

²³<http://www.imagemagick.org/script/index.php>

²⁴<http://www.python.org>

²⁵<http://www.riverbankcomputing.co.uk/software/pyqt/download>

²⁶<http://www.pythonware.com/products/pil>

²⁷<http://numpy.scipy.org>

²⁸<http://mjpeg.sourceforge.net>

²⁹<http://sox.sourceforge.net>

³⁰<http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/appli/linux/paquets>

Attention, si vous voulez faire une mise à jour, il est préférable de désinstaller l'ancienne version avant :

```
rpm -e ekd
```

... puis ensuite d'installer la nouvelle version :

```
rpm -ivh ekd-numéro_de_version.noarch.rpm
```

4 GNU/Linux, mise en place du dépôt apt officiel (paquet deb)

4.1 Installation d'EKD (dépôt officiel pour Debian et Ubuntu)

Installation d'EKD sous Debian ou Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu par un simple **apt-get install ekd** (si vous êtes sous une distribution à base de paquet deb, c'est à dire Debian ou une variante de Debian tel qu'Ubuntu, nous vous recommandons cette installation par le dépôt apt officiel).

4.1.1 Ajout du dépôt dans le fichier /etc/apt/sources.list

Ouvrir un terminal ...

... sous Ubuntu, tapez :

```
sudo gedit /etc/apt/sources.list
```

... sous Kubuntu, tapez :

```
sudo kate /etc/apt/sources.list (ou bien sudo kedit /etc/apt/sources.list)
```

... sous Debian :

```
su (entrez votre mot de passe root)
```

... et selon si vous êtes sous Gnome ou KDE), tapez :

```
gedit /etc/apt/sources.list
```

ou

```
kate /etc/apt/sources.list (ou bien kedit /etc/apt/sources.list)
```

Une fois le fichier /etc/apt/sources.list ouvert dans votre éditeur de texte, tapez (ou copiez-collez) ...

Si vous êtes sous Debian Etch :

```
## EKD
```

```
deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd etch contrib
```

Si vous êtes sous Debian Lenny :

```
## EKD
```

```
deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd lenny contrib
```

Si vous êtes sous Debian Sid :

```
## EKD
```

```
deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd sid contrib
```

Si vous êtes sous Debian Squeeze :

```
## EKD
```

```
deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd squeeze contrib
```

Si vous êtes sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu Hardy (Ubuntu 8.04) :

```
## EKD
```

```
deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd hardy contrib
```

Si vous êtes sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu Intrepid (Ubuntu 8.10) :

EKD

deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd_intrepid_contrib

Si vous êtes sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu Jaunty (Ubuntu 9.04) :

EKD deb

http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd_jaunty_contrib

Si vous êtes sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu Karmic (Ubuntu 9.10) :

EKD

deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd_karmic_contrib

Si vous êtes sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu Lucid Lynx (Ubuntu 10.04) :

EKD

deb http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd_lucid_contrib

Pour finir enregistrez

4.1.2 Ajout de la clé GPG

Dans un terminal, tapez ...

Sous Debian :

su (entrez votre mot de passe root), puis tapez ...

wget <http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/cle-ekd.key.asc> -O - | apt-key add -

Sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu :

wget <http://download.tuxfamily.org/ekdforum/ekd/cle-ekd.key.asc> -O - | sudo apt-key add -

4.1.3 Installer ou mettre à jour EKD

Il suffira de taper sous Debian :

su (entrez votre mot de passe root), puis tapez ...

apt-get update

apt-get install ekd

Il suffira de taper sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu :

sudo apt-get update

sudo apt-get install ekd

4.1.4 Démarrer EKD

Sous Kubuntu cliquez sur **Menu K >> Applications >> Multimédia >> EnKoDeur-Mixeur**.

Sous Ubuntu **Applications >> Son et vidéo >> EnKoDeur-Mixeur**.

Ou alors ... dans un terminal, tapez simplement :

ekd

4.2 La désinstallation

Si vous voulez désinstaller EKD, ce n'est pas compliqué, après avoir ouvert un terminal ...

Sous Debian, il suffit de taper :

su (entrez votre mot de passe root), puis tapez ...

apt-get remove --purge ekd

apt-get update

Sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu :

sudo apt-get remove --purge ekd

sudo apt-get update

4.3 Faire une réinstallation d'EKD avec le même numéro de version

Exemple : vous avez installé la version 2.0-0 d'EKD, vous l'avez ensuite désinstallé, vous voulez quelques jours après réinstaller cette même version 2.0-0. Pour ce faire, vous devez impérativement faire comme suit :

Sous Debian, tapez dans un terminal :

su (entrez votre mot de passe root), puis tapez ...

apt-get update

apt-get clean

apt-get install ekd

Sous Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/Edubuntu, tapez dans un terminal :

sudo apt-get update

sudo apt-get clean

sudo apt-get install ekd

4.4 Obtenir des informations sur le paquet (Debian et Ubuntu)

Est affichée ici la commande pour voir les informations sur le paquet installé et ce qui s'affichera après avoir tapé cette commande (en gris) . Ici les infos de la version `ekd_2.0-0-1ubuntu1` d'EKD. Commande à faire en simple utilisateur :

apt-cache show ekd

Voici le résultat :

Source : ekd

Maintainer : nom prénom <email> du mainteneur du paquet

Version : 2.0-0-1ubuntu1

Package : ekd

Architecture : all

Depends : mplayer, mencoder, ffmpeg, imagemagick, python-imaging,

python-qt4(>= 4.0.1), python-numpy, ffmpeg2theora, lame, mjpegtools, sox

Priority : optional

Section : contrib/graphics

Filename : pool/contrib/e/ekd/ekd_2.0-0-1ubuntu1_all.deb

Size : 7372160 SHA256 : numéro de la clé de chiffrage

SHA256 SHA1 : numéro de la clé de chiffrage SHA1

MD5sum : numéro de la clé de chiffrage MD5

Description : Application making some post-production operations for videos and pictures This is a little application to make sequence editing of animated files, make treatment by pictures pack (with filters applications for example) and many others things on the Linux operating system.

.

EKD (EnKoDeur-Mixeur) was firstly maked only for animation encodings in divx, mpeg1 or motion jpeg format, then it advanced to propose post-productions operations for the animated files and for the pictures. About the pictures, EKD makes treatment by pack (that means it can work easily with one or more pictures).

.

The Egonomic is one of the master words which charaterize this software. So the using is really simple, because everything is explained in the graphic interface. EKD has been created for the user confort.

EKD was born from specific needs of an amateur short film project, then it was naturally added features non directly linked with this project. EKD offers some interesting possibilities, as the video file encoding, the pictures pack conversion into animated files, the compositing, the chroma key ... the sequence edit. In fact, EKD is in the same time a software treating the pictures and the video files. What's a video in fact ? Pictures that succeeds the other with a specific frequency (24 pictures per second, for example), we see this like a movement, that is an animated picture. Treating picture by EKD, that's give them the possibility to transform into video file. EKD insn't a software really maked for the pictures treatment or the video retouches, but for the two in the same time!. It is essentially for those who want to make picture and video treatments with a simple method, without use a too harder software.

More information on EKD available at <http://ekd.tuxfamily.org/> Original EKD by nom prénom du développeur d'EKD

Information importante ; pour l'installation des dépendances relatives à EKD, vous devez lire ceci³¹.

5 La configuration d'EKD

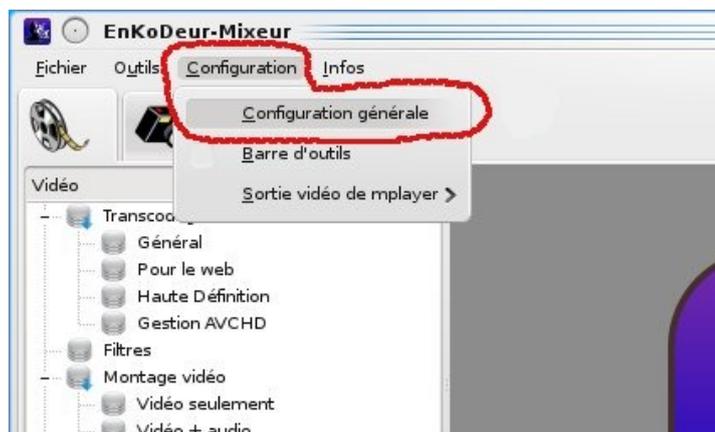
5.1 Le menu Configuration, présentation

Ce menu regroupe les fonctions permettant de configurer de façon relativement fine le fonctionnement (et le comportement) d'EKD (au niveau de l'affichage par exemple), ceci étant disponible dans la **Configuration générale**, puis la mise à disposition de la **Barre d'outils** (regroupant trois fonctions), mais aussi la disponibilité de lecture des vidéos dans les cadres réservés à cet effet par la **Sortie vidéo de mplayer**. La **Configuration générale > Configuration de Ekd** est une partie très importante dans le fonctionnement de l'application ; c'est aussi la partie qui va être la plus longue à expliquer.

5.2 La sélection Configuration générale

En choisissant cette fonction, vous voyez apparaître une fenêtre dans laquelle certains aspects du fonctionnement d'EKD sont configurables. Nous allons essayer d'expliquer de façon didactique tout cela.

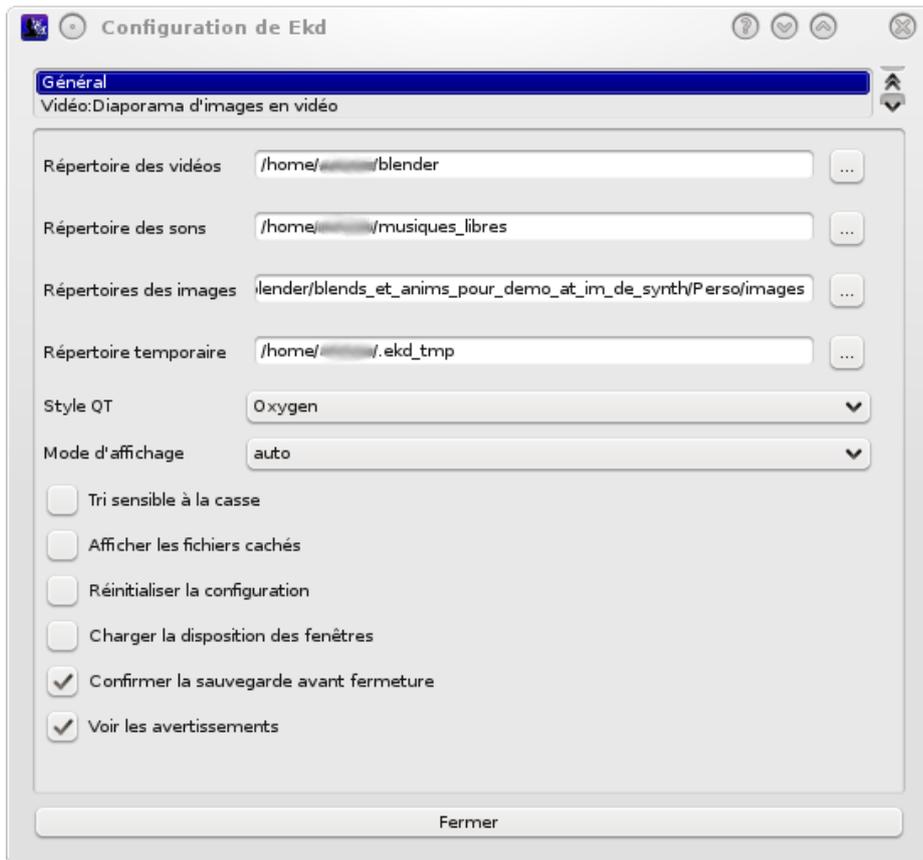
Voilà comment accéder à ce menu.



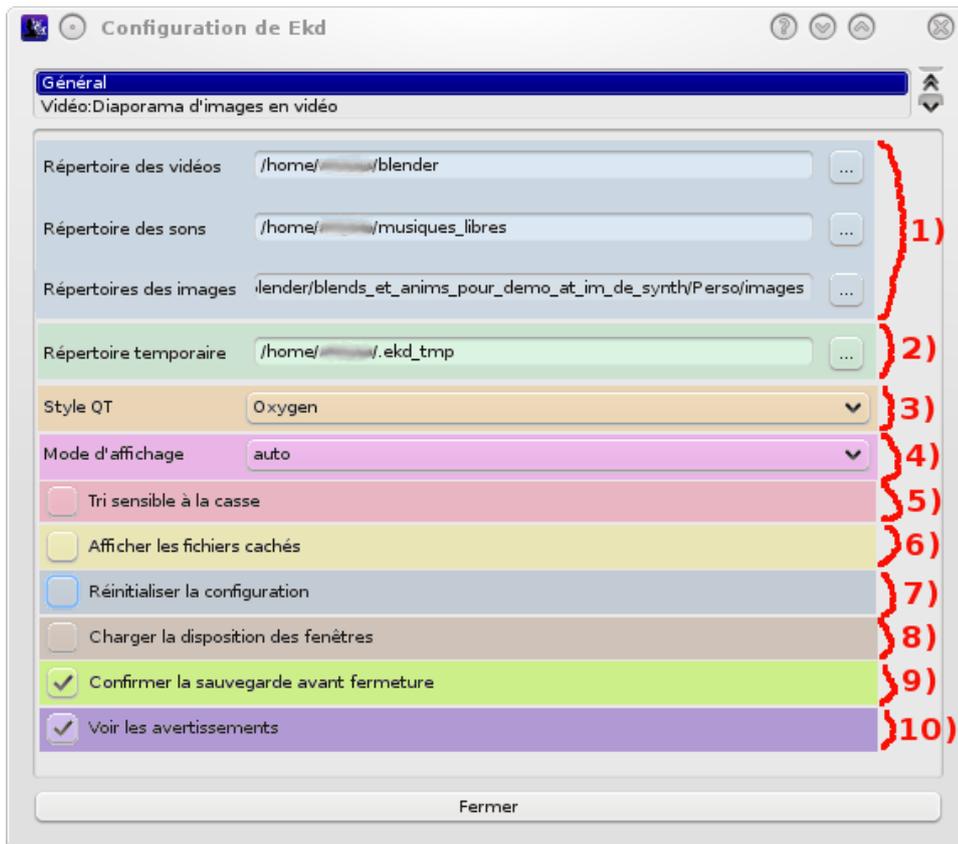
5.2.1 Configuration de Ekd > Général

La fenêtre de configuration en question (**Général** étant sélectionné).

³¹<http://ekd.tuxfamily.org/forum/showthread.php?tid=147>



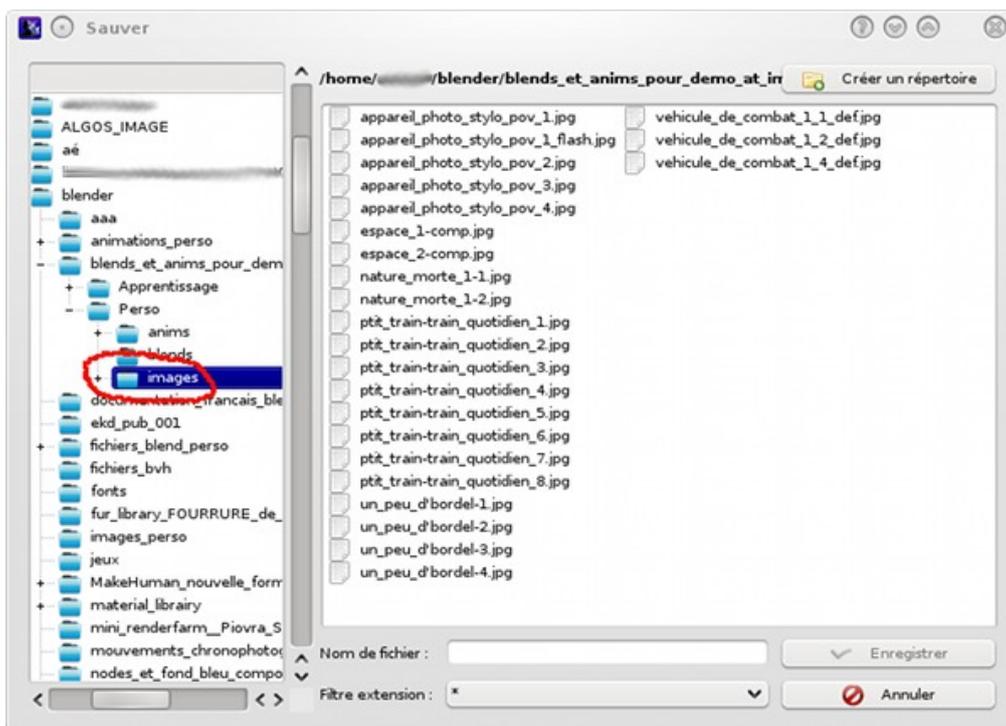
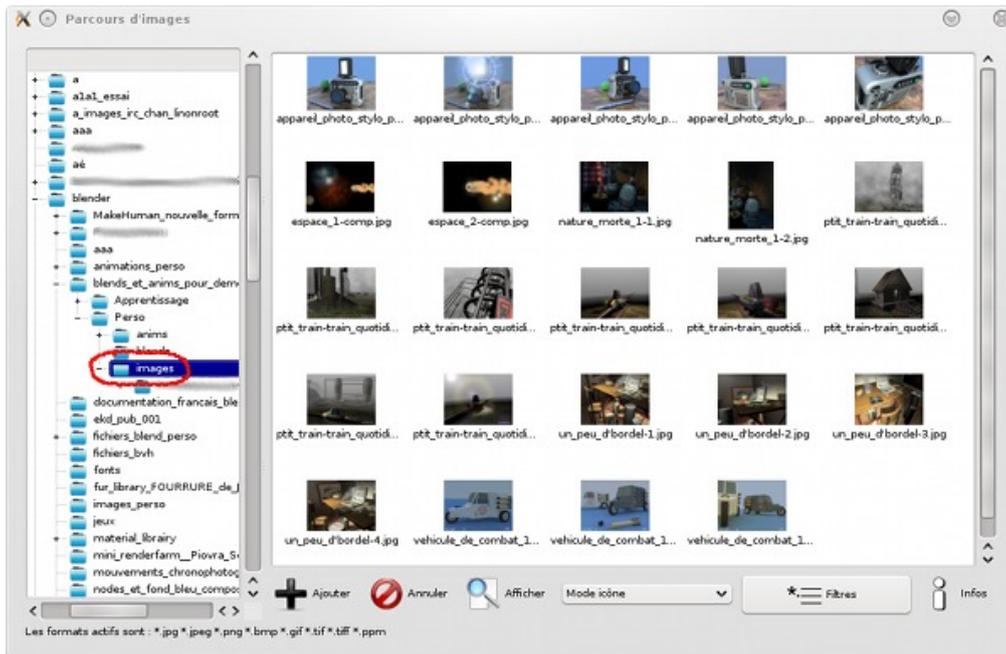
Pour une explication plus précise, chaque fonction est contenue dans une couleur, et un chiffre correspondra à chaque fois à l'option décrite.



1) Répertoire des vidéos, Répertoire des sons, Répertoire des images : Vous pouvez sélectionner ici (directement dans la fenêtre de **Configuration de Ekd**) les répertoires qui apparaîtront en premier quand vous chargerez (et enregistrerez après traitement) vos fichiers vidéos, vos images et vos fichiers audio, et ce dans les fenêtres de **Parcours**

des vidéos, de **Parcours d'images** et de **Parcours des fichiers audio**.

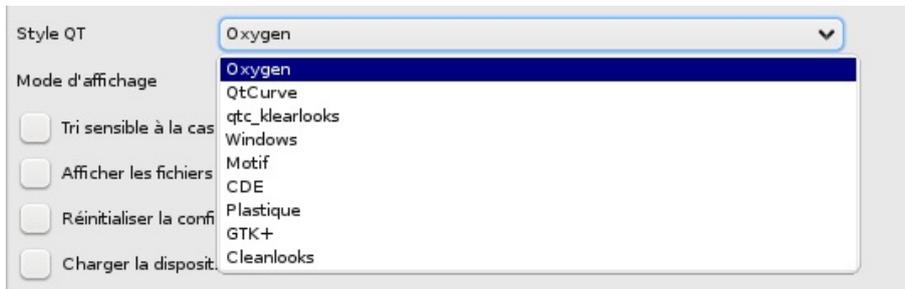
Pour mieux vous en convaincre, comparez le chemin défini à **Répertoires des images** dans la fenêtre **Configuration de Ekd > Général** (image juste au dessus) et les chemins par défaut visibles à l'ouverture des fenêtres **Parcours d'images** et **Sauver** (juste en dessous).



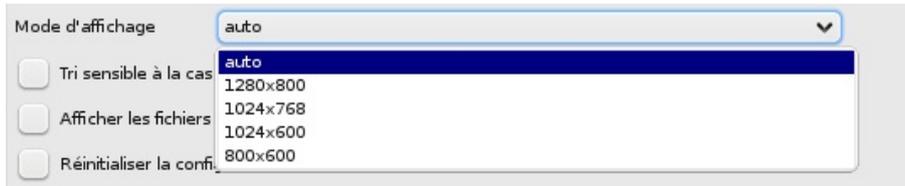
Vous aurez bien sûr la possibilité, après-coup, de sélectionner d'autres chemins pour charger et enregistrer vos fichiers.

2) Répertoire temporaire : Il s'agit du chemin du répertoire temporaire défini dans EKD. Dans ce répertoire temporaire est créée (à l'ouverture d'EKD) une arborescence complète qui est utilisée pour diverses actions (invisibles pour l'utilisateur). Ces actions sont par exemple le redimensionnement d'images, ... mais aussi bien d'autres choses ... **Vous pouvez donc définir ici votre propre chemin du répertoire temporaire (attention tout de même, vous devez avoir les droits en lecture et en écriture dans cette arborescence ... et ce sur le système d'exploitation que vous utilisez).**

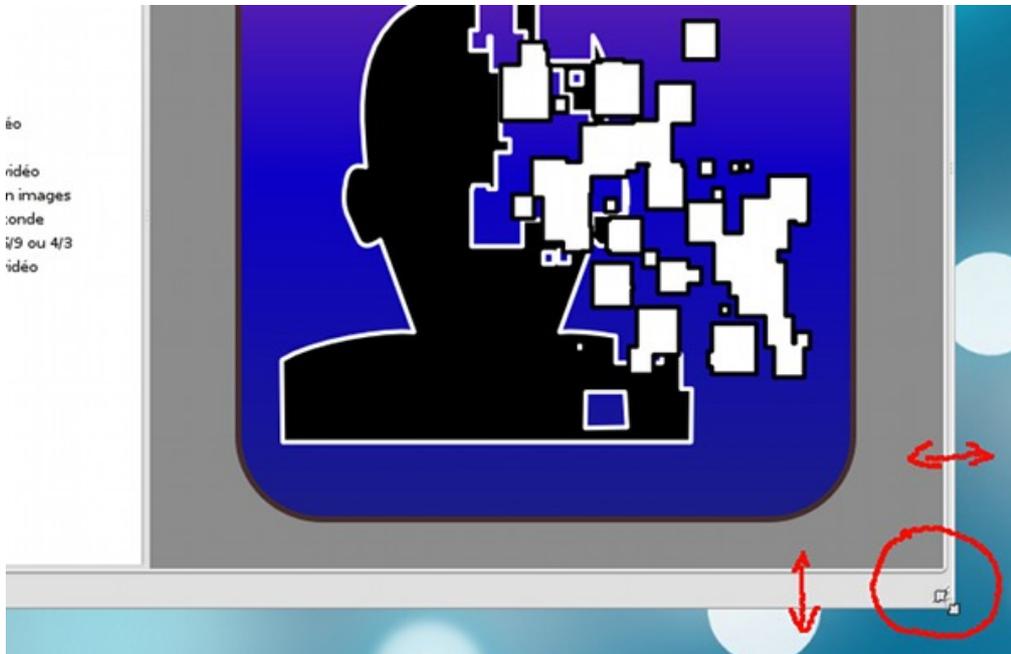
3) Style QT : Vous pouvez modifier ici l'apparence générale d'EKD (son style). Vous avez 9 styles différents à votre disposition (choisissez-en un dans la liste déroulante).



4) **Mode d'affichage** : Vous aurez la possibilité ici de changer la taille générale d'EKD. Vous pouvez choisir entre 5 tailles.



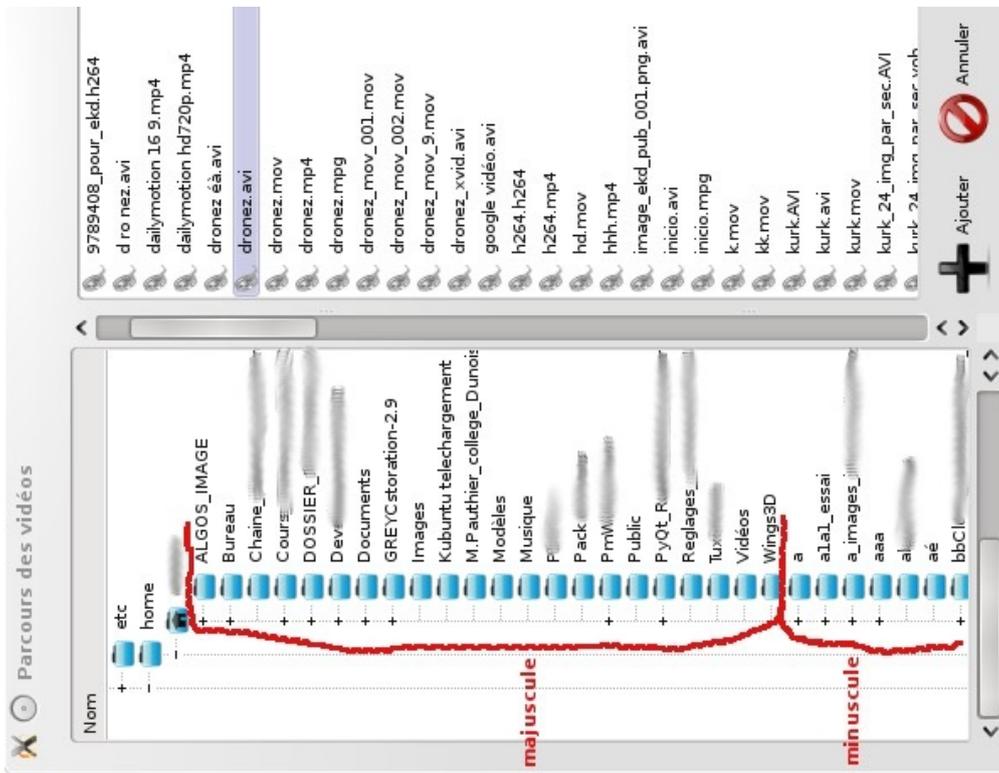
Petite précision ; la taille par défaut est **auto**, en fait cela correspond à la possibilité donnée à l'utilisateur d'adapter les dimensions d'EKD en étirant la fenêtre d'EKD, regardez l'image juste en dessous.



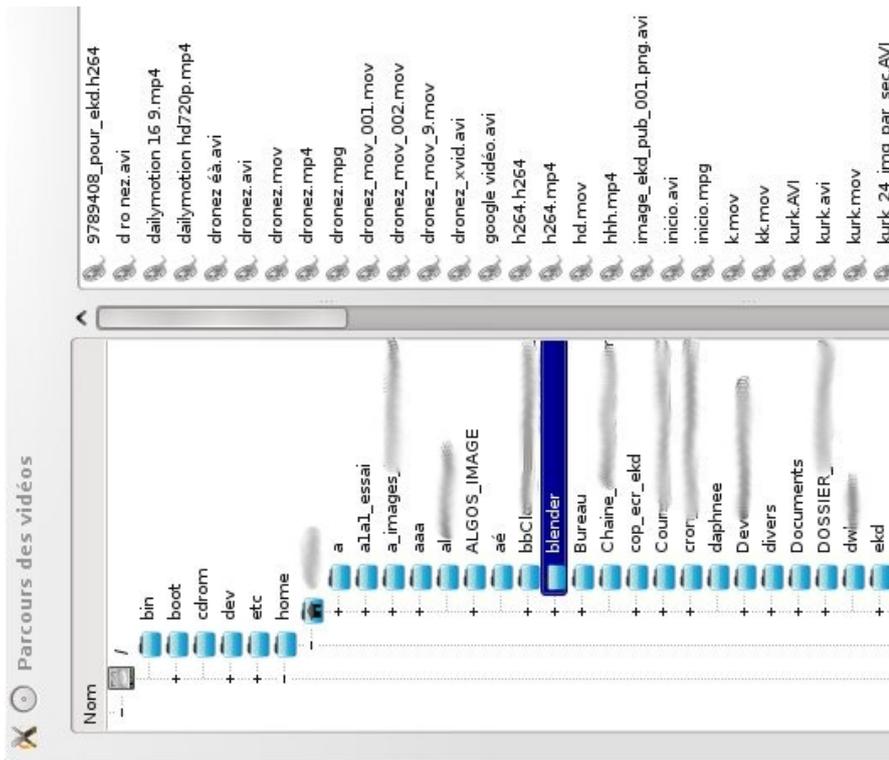
5) **Tri sensible à la casse** : Permet d'afficher le classement des répertoires et fichiers par ordre alphabétique dans les fenêtres de parcours des vidéos, images et fichiers audio.

Quand cette fonction est sélectionnée (ce qui n'est pas le cas par défaut), les répertoires et fichiers sont affichés par ordre alphabétique strict, c'est à dire que les répertoires et fichiers sont affichés de telle sorte que la première lettre des répertoires ou fichiers sont ordonnés sans différence de minuscule ou majuscule, regardez les exemples en image (les deux images ci-dessous sont à regarder en tournant la page de 90 degrés page vers la droite).

[] **Tri sensible à la casse**

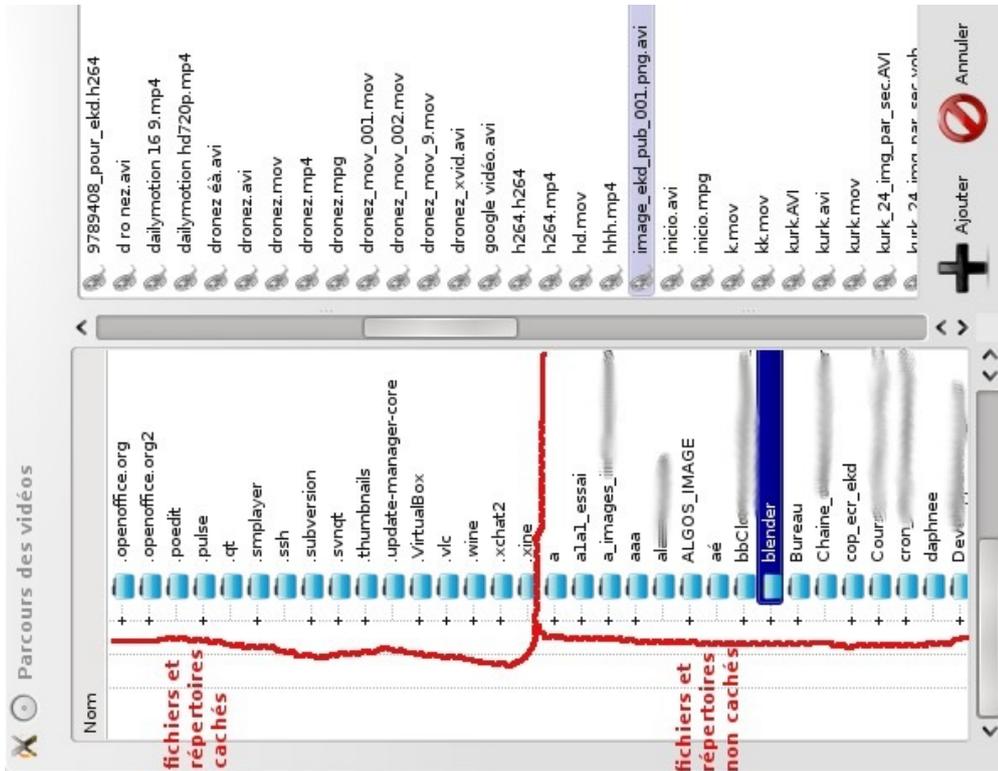


[x] Tri sensible à la casse



6) Afficher les fichiers cachés : Comme son nom l'indique, cette option permet (et toujours dans les fenêtres de parcours des vidéos, images et fichiers audio) d'afficher les répertoires et fichiers cachés (qui sous GNU/Linux contiennent, dans le home de chaque utilisateur, la configuration d'un certain nombre de choses).

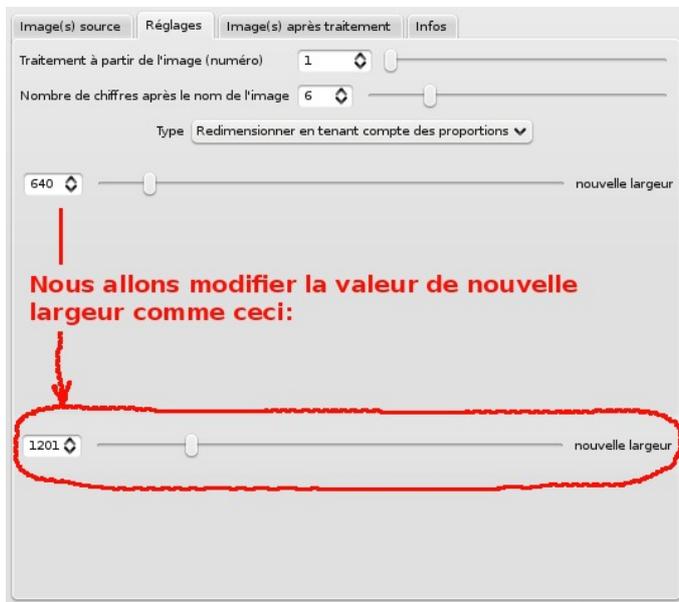
Ces fichiers et répertoires cachés, s'ils sont nombreux, peuvent rendre les autres répertoires et fichiers (non cachés) beaucoup moins visibles ... pour cette raison cette options n'est pas cochée/sélectionnée par défaut. Pour se rendre mieux compte, regardez cette image représentant la fenêtre de parcours des vidéos (avec l'affichage des fichiers cachés activé). L'image ci-dessous est à regarder en tournant la page de 90 degrés page vers la droite.



Il est à noter que cette option n'est pas visible dans la version Windows d'EKD.

7) Réinitialiser la configuration : Cette option (quand elle est cochée/sélectionnée) sert à repartir aux valeurs initiales (celles avant vos changements dans la configuration d'EKD, mais aussi avant modification(s) des données dans les différents onglets **Réglages**, que ce soit dans **Vidéo**, **Image** ou **Musique-Son**). **En fait vous repartirez aux paramètres que vous aviez au tout premier démarrage de l'application.**

Le principe n'est pas évident à saisir, pour en comprendre toutes les subtilités, nous allons prendre un exemple concret, pour cet exemple nous allons modifier un paramètre contenu dans l'onglet **Réglages** et ce dans **Image > Divers > Redimension** ; voilà la valeur définie par défaut dans cet onglet :



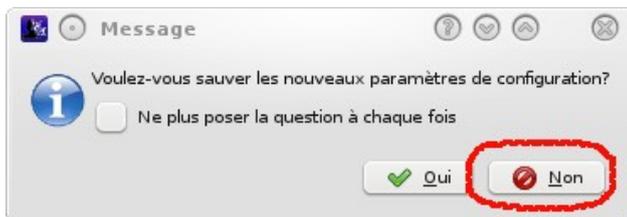
Voilà comment nous avons paramétré les options dans **Configuration de Ekd > Général** (vous noterez que là **Confirmer la sauvegarde avant fermeture** est sélectionné) :



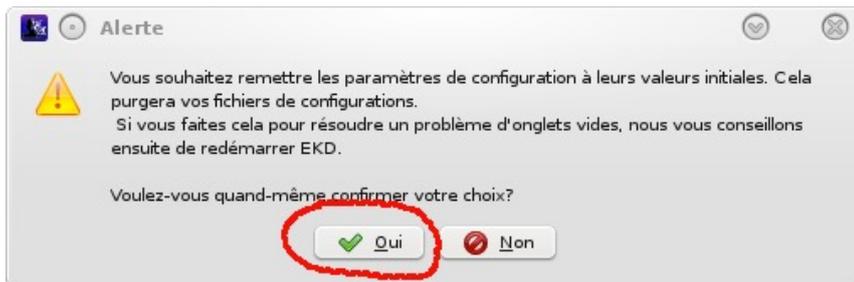
Au moment de fermer EKD, juste après avoir cliqué sur **Fichier > Quitter** :



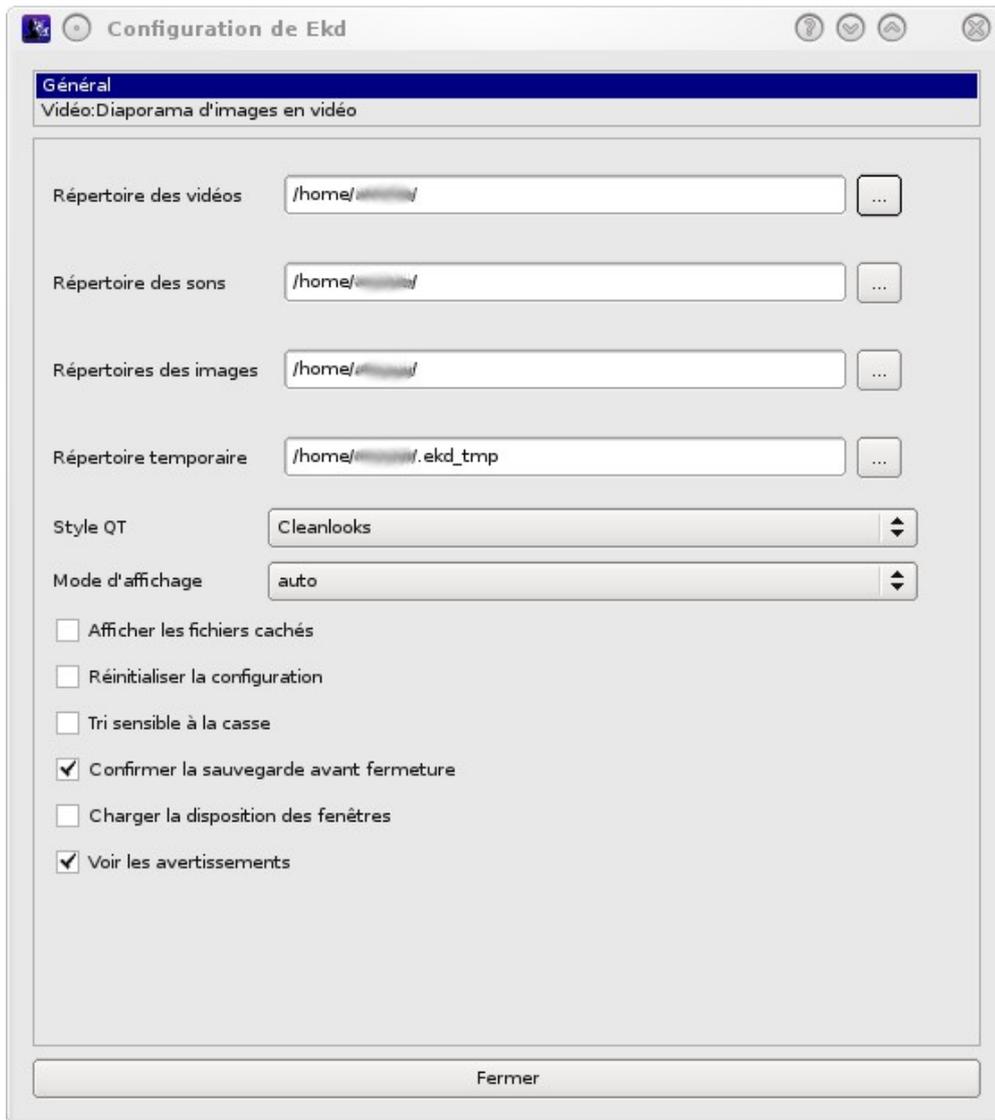
Une fenêtre apparaîtra, dans celle-ci vous devrez cliquer sur le bouton **Non**.



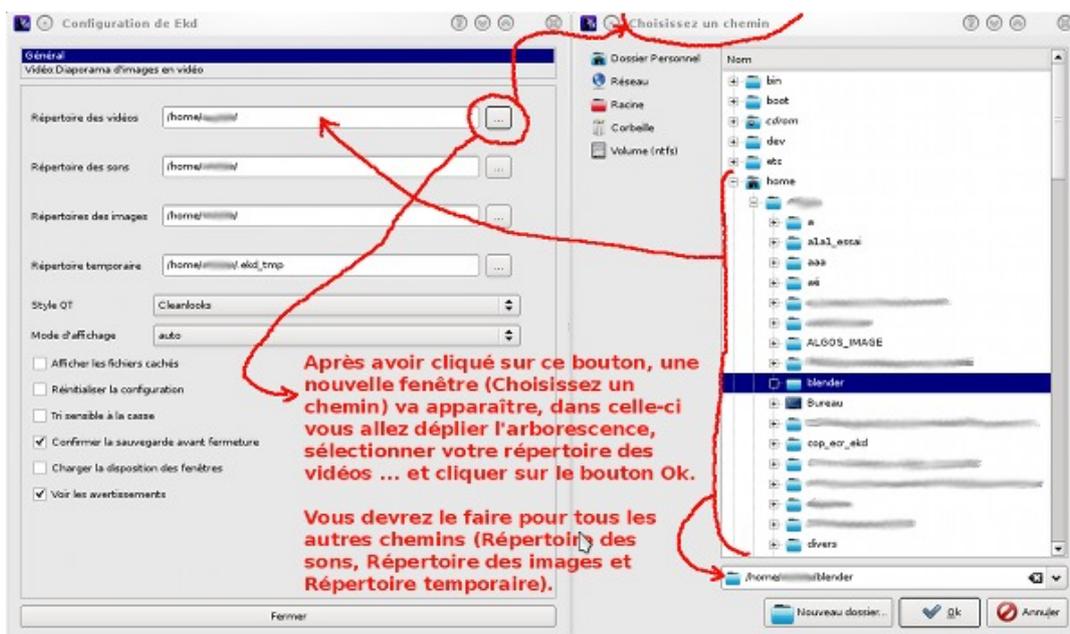
Une deuxième boîte de dialogue fera son apparition, dans celle-ci (et ce pour réinitialiser la configuration en totalité) vous devrez cliquer sur le bouton **Oui**.



Au redémarrage d'EKD vous aurez perdu en totalité vos réglages, aussi bien dans les onglets **Réglages**, que dans la fenêtre de **Configuration de Ekd > Général** :



Vous devrez alors re-sélectionner vos chemins (et refaire les autres paramètres).



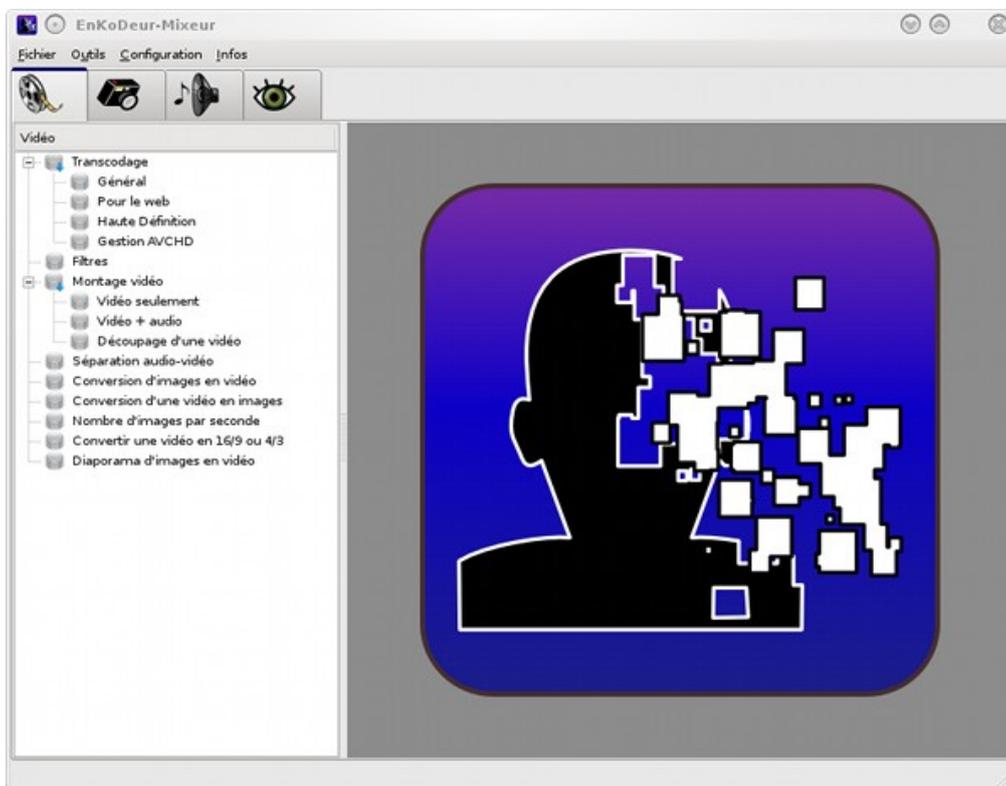
Mettons nous maintenant dans la situation où l'option **Confirmer la sauvegarde avant fermeture** n'est plus cochée, au moment de la fermeture de l'application ...



... vous retrouverez directement devant cette boîte de dialogue (juste après la fermeture d'EKD) :

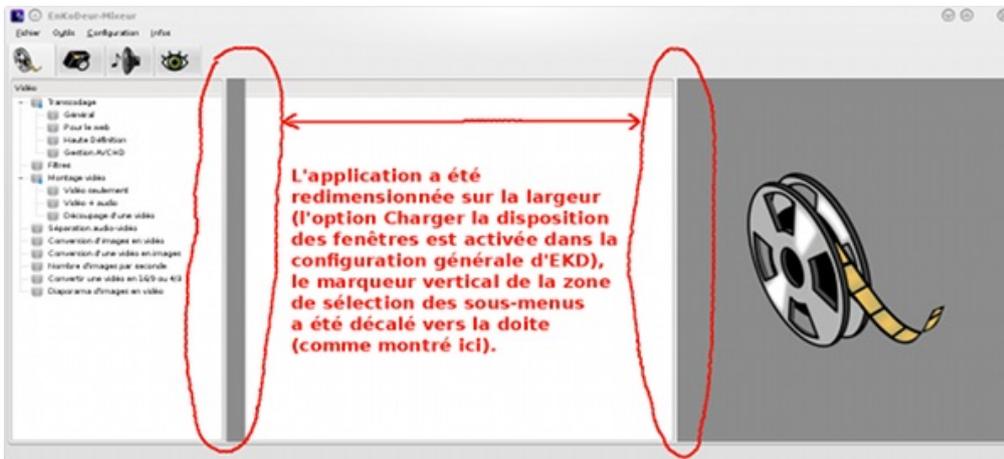


A la réouverture d'EKD, il se montrera à vous comme au tout premier démarrage :

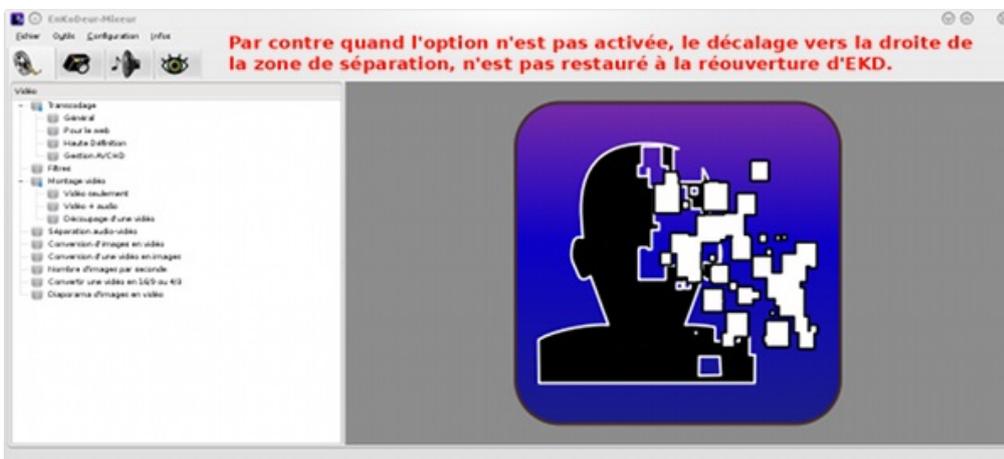
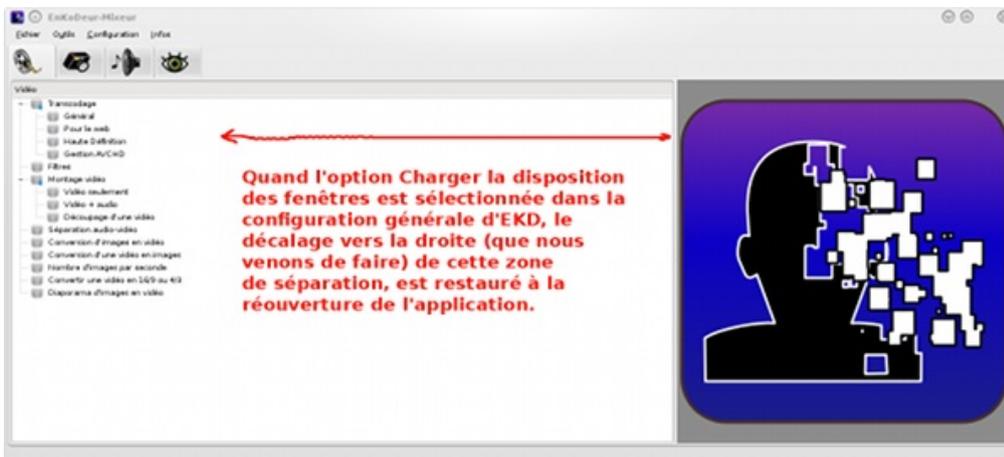


8) Charger la disposition des fenêtres : Cette option (quand elle est cochée/sélectionnée) permet de garder (et restaurer ensuite) les dimensions de la zone de sélection des sous-menus et ce pour **Vidéo, Image, Musique-Son et Lecture**.

Voici une simulation en image ; nous avons redimensionné sur la largeur la fenêtre principale d'EKD.



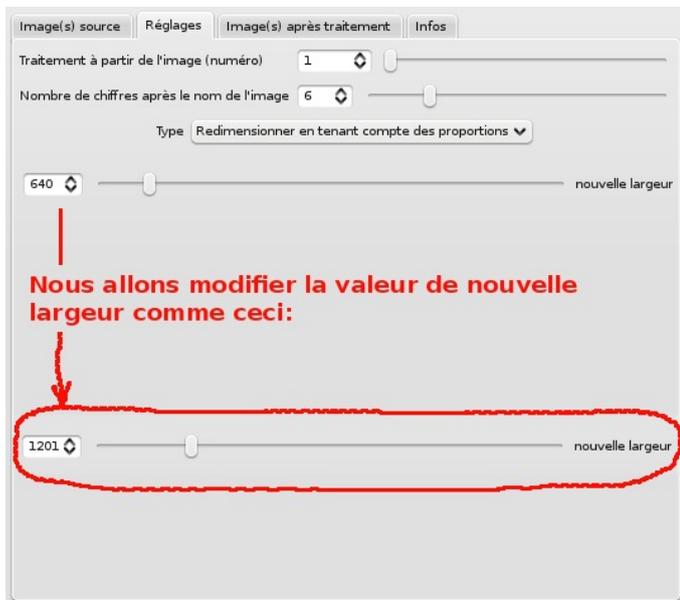
Quand l'option **Charger la disposition des fenêtres** est activée, la zone verticale de séparation est restaurée à l'endroit où nous venons de la positionner, mais quand l'option n'est pas activée, cette zone revient à une valeur par défaut (de façon relative, car la fenêtre est tout de même dans une dimension que l'on pourrait attribuer de panoramique).



9) Confirmer la sauvegarde avant fermeture : Comme entrevu dans la partie 7) plus haut, cette option se manifeste par l'intermédiaire d'une boîte de dialogue à la fermeture d'EKD.

Quelques précisions malgré tout, si cette option est activée, à la fermeture de l'application vous verrez la boîte de dialogue en question (**et vos derniers changements seront restaurés à la réouverture**), **au contraire si l'option n'est pas cochée, vous ne verrez pas la boîte de dialogue (et vos derniers paramètres seront, là aussi, automatiquement restaurés à la réouverture d'EKD)**.

Mettons nous dans la situation où nous aurions à utiliser les réglages par défaut (ceux présents dans les onglets **Réglages**). Nous allons de nouveau changer la valeur de **nouvelle largeur** dans l'onglet **Réglages** contenu dans **Image > Divers > Redimension** :

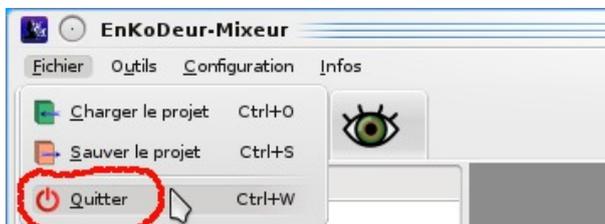


La valeur de la **nouvelle largeur** est maintenant à 1201.

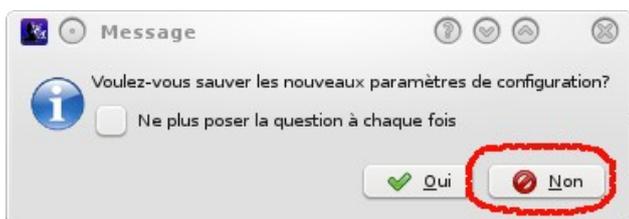
Laissons les valeurs par défaut dans la fenêtre de configuration générale d'EKD :



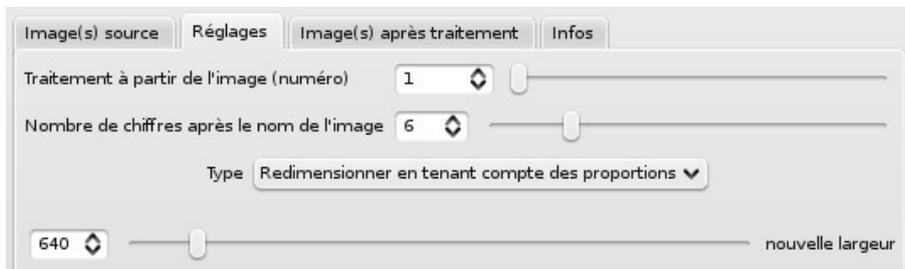
Fermons maintenant EKD ...



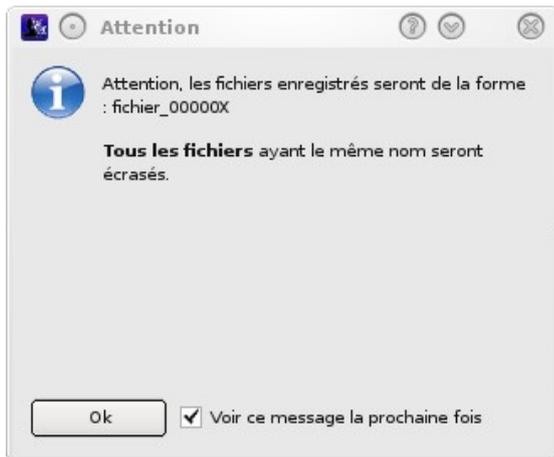
Comme nous n'avons pas décoché l'option **Confirmer la sauvegarde avant fermeture**, la fenêtre de confirmation nous demande si nous voulons conserver les nouveaux paramètres de configuration, nous allons répondre **Non**.



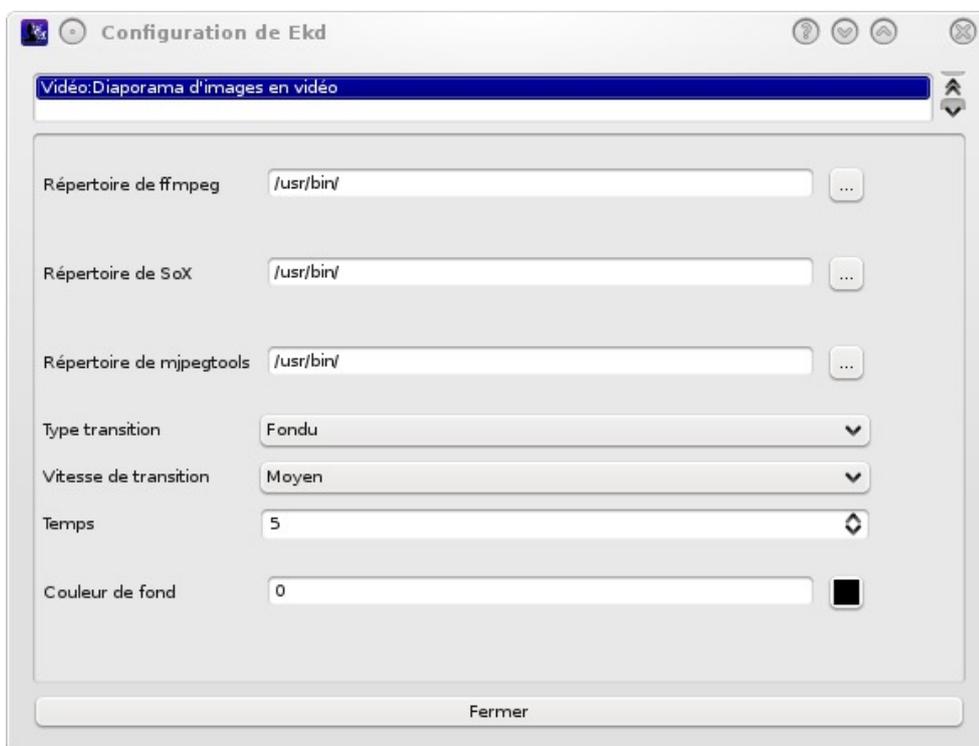
Réouvrons l'application, retournons dans l'onglet **Réglages**, toujours dans **Image > Divers > Redimension**, on constate que la valeur de **nouvelle largeur** est revenue à 640 (valeur par défaut).



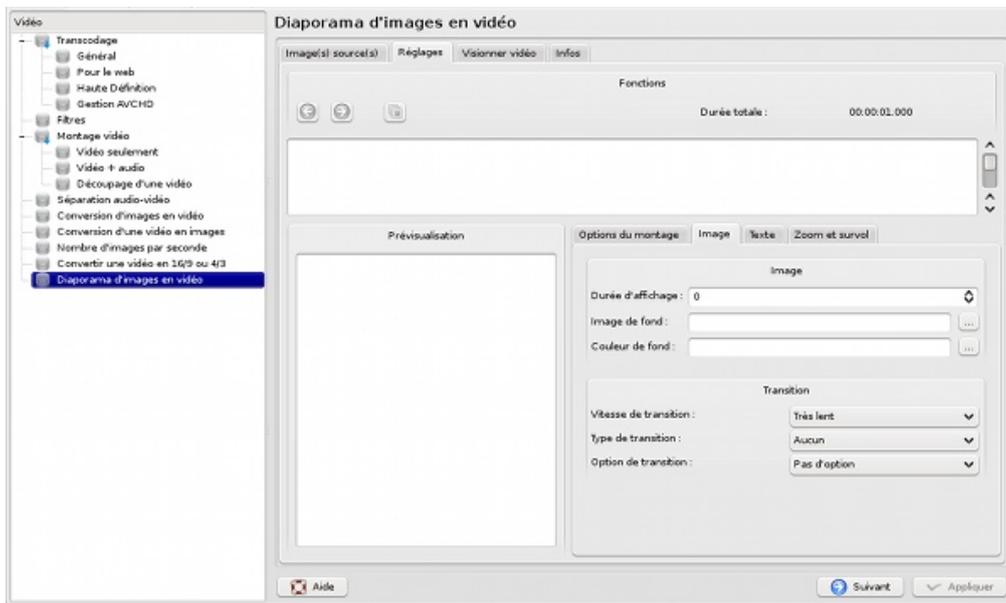
10) Voir les avertissements : Cela n'est présent que pour les fonctions chargeant et traitant des images. Affiche (quand l'option est sélectionnée) une boîte de dialogue informant l'utilisateur de la forme que vont prendre les fichiers après traitement.



5.2.2 Configuration de Ekd > Vidéo : Diaporama d'images en vidéo

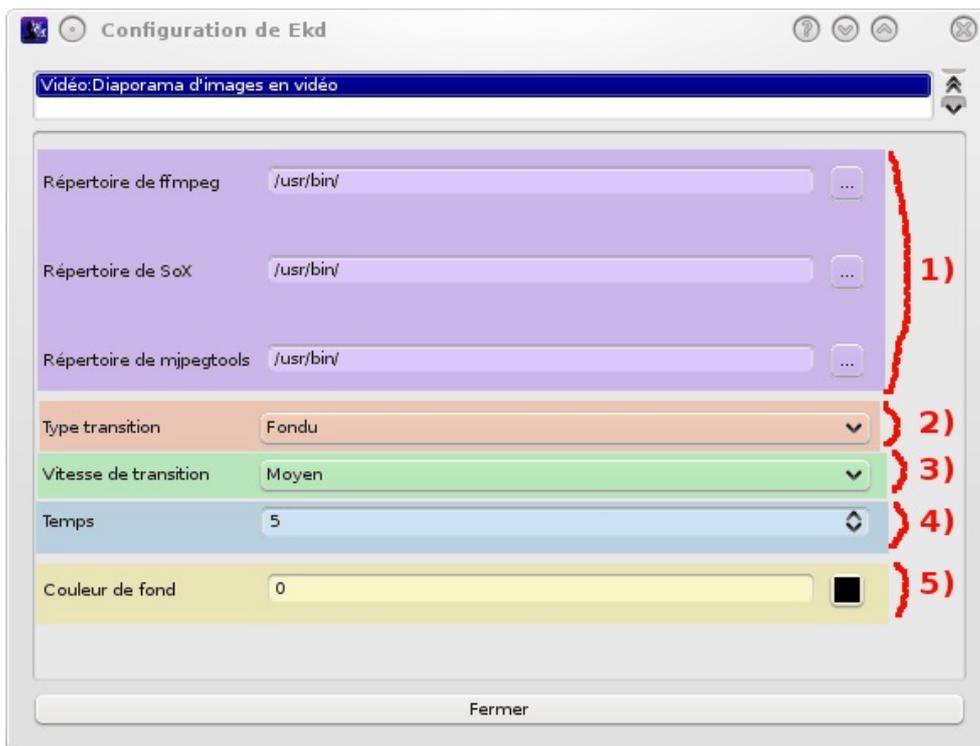


Ce menu vous permet de configurer la création de diaporamas dans EKD. Cette fonction est disponible dans **Vidéo > Diaporama d'images en vidéo**.

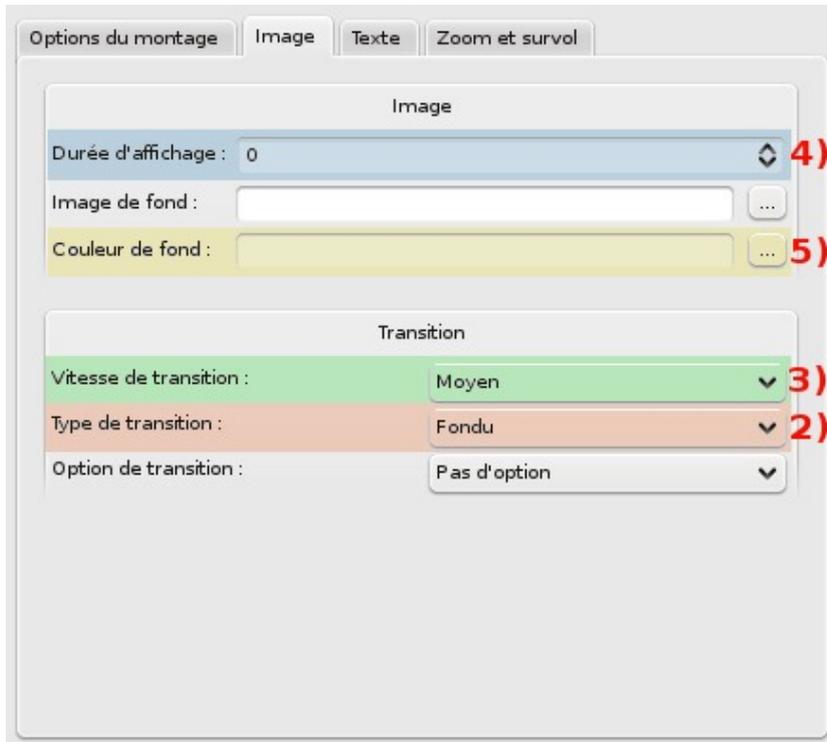


Comme précédemment, et pour une explication plus précise, chaque fonction est contenue dans une couleur, et un chiffre correspondra à chaque fois à l'option décrite.

Attention (!!!) : pour que les données précédemment réglées dans Configuration de Ekd > Vidéo : Diaporama d'images en vidéo soient mises à jour dans Vidéo > Diaporama d'images en vidéo (onglet Image), il faut qu'au moins une image ait été chargée (qu'elle soit présente dans l'onglet Image(s) source), et qu'une image ait été sélectionnée dans la liste des images (il faut qu'elle apparaisse dans la partie Prévisualisation).

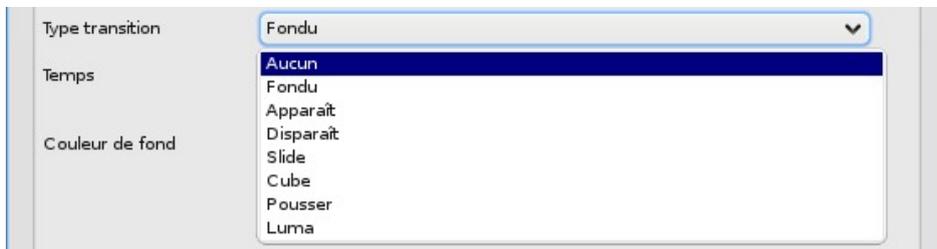


Regardez la correspondance dans l'onglet **Image** qui est lui-même contenu dans l'onglet **Réglages** dans **Vidéo** > **Diaporama d'images en vidéo**.



1) Répertoire de ffmpeg, Répertoire de SoX, Répertoire de mjpegtools : Vous pouvez sélectionner ici (directement dans la fenêtre de **Configuration de Ekd**) les répertoires où sont installés FFmpeg, Sox et Mjpegtools (dépendances indispensables pour le fonctionnement d'EKD). Si vous sélectionnez un répertoire pour chaque dépendance, (faites le en connaissance de cause, EKD risque de ne plus fonctionner convenablement après!!!). **La plupart du temps sous GNU/Linux vous n'aurez rien à changer ici, le chemin /usr/bin est le bon chemin.**

2) Type de transition : Il s'agit du type de transition entre chaque image et ce pendant le diaporama. Vous pouvez choisir le type de transition qui sera affiché par défaut dans la liste contenue dans **Vidéo > Diaporama d'images en vidéo.**



3) Vitesse de transition : Il s'agit du temps imparti à la transition choisie. La vitesse de transition est à choisir dans la liste déroulante.



4) Temps : Il s'agit du temps d'affichage de chaque image et ce pendant le diaporama.

5) Couleur de fond : Il s'agit de la couleur de fond de chaque image (et quand ces images sont configurées en **16 :9** - **Large** dans l'onglet **Options du montage**). Regardez ci-dessous.

Diaporama d'images en vidéo

Image(s) source(s) Réglages Visionner vidéo Infos

Fonctions

Durée totale : 00:02:25.000

Options du montage Image Texte Zoom et survol

Format

Format d'image : 16:9 - Large

Format de la vidéo : PAL (720x576)

Format du fichier de sortie : Flash FLV

Son

Fichier son (wav, ogg, mp3) :

Diaporama d'images en vidéo

Image(s) source(s) Réglages Visionner vidéo Infos

Fonctions

Durée totale : 00:02:25.000

Options du montage Image Texte Zoom et survol

Image

Durée d'affichage : 5

Image de fond :

Couleur de fond : 2DD838

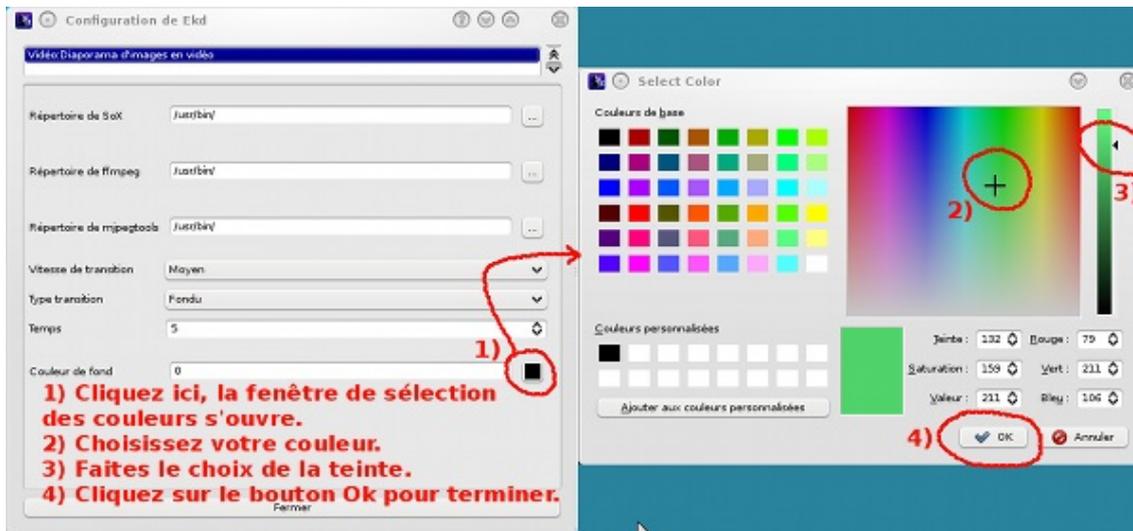
Transition

Vitesse de transition : Moyen

Type de transition : Fondu

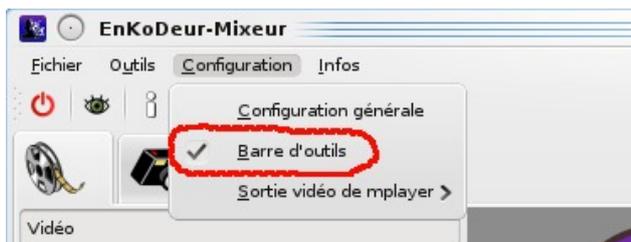
Option de transition : Pas d'option

Voici comment régler cette **Couleur de fond** dans **Configuration de Ekd > Vidéo : Diaporama d'images en vidéo** :

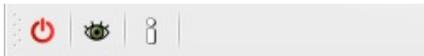


5.3 La sélection Barre d'outils

Permet de d'afficher ou de masquer la barre d'outils.



La barre d'outils en question :



5.4 Afficher des vidéos dans le cadre réservé

Permet d'afficher de façon correcte (la vidéo doit être affichée dans son entier et non seulement une partie) dans le cadre (noir) réservé à cet effet dans les onglets **Vidéo(s) source** et **Visionner vidéo** (la vidéo avant traitement et la vidéo après traitement dans le **Comparateur de vidéos**).

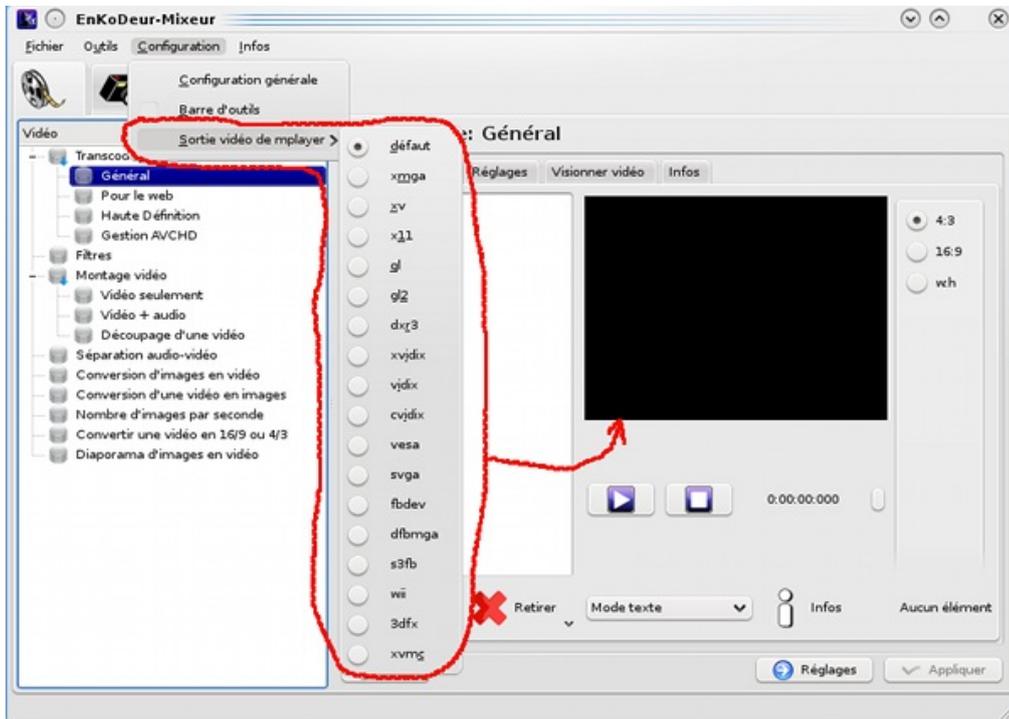
Les options qui peuvent être sélectionnées sont : **défaut**, **xmga**, **xv**, **x11**, **gl**, **gl2**, **dxr3**, **xvidix**, **vidix**, **cvidix**, **vesa**, **svga**, **fbdev**, **dfbmga**, **s3fb**, **wii**, **3dfx** et **xvnc** (pour information, la plupart sont les mêmes options d'affichage qui se trouvent dans Mplayer ... et à cet emplacement : **Préférences > Vidéo**).

Il faut savoir que suivant votre carte graphique les vidéos peuvent ne pas s'afficher, voilà un peu plus de détails sur cette situation :

Une carte à base de **chipset NVIDIA** accepte sans problème les options **défaut**, **xv**, **gl** et **gl2** (la vidéo s'affiche très correctement). Si on choisit **x11**, la vidéo s'affiche mais elle est tronquée (seulement une partie de la vidéo sera vue). Les autres options ne permettent pas d'afficher la vidéo.

Une carte à base de **chipset ATI** accepte sans problème les options **gl** et **gl2**, les autres options semblent ne pas permettre d'afficher la vidéo.

Si vous possédez une autre carte que celles mentionnées au dessus, faites des tests avec toutes les options (vous trouverez certainement celle qui vous convient).



Attention; il s'agit ici des modes d'affichage sous GNU/Linux, dans windows (et MacOSX) les choix sont différents.

Information importante; si vous essayez de faire un traitement avec des images de dimension supérieure à 2046x2046 pixels (ou au moins avec 2046 en largeur) par exemple en transformant des images en vidéo (Vidéo > Conversion d'images en vidéo), le traitement aura bien lieu mais à l'arrivée vous ne pourrez pas visionner (dans l'onglet Vidéo créé) la vidéo. Cela est dû à Mplayer qui ne sait pas visionner des vidéos supérieures à 2046x2046 pixels. Vous pourrez malgré tout visionner la vidéo après traitement dans EKD en choisissant gl ou gl2 dans Sortie vidéo de mplayer.

5.5 Le menu Fichier, présentation du menu

Ce menu regroupe les fonctions de gestion de projet et la fermeture de l'application.



5.5.1 Les sélections Charger le projet et Sauver le projet

EKD s'est doté d'un procédé lui permettant de gérer un projet. Il s'agit d'une option très importante car il permet de garder bien précieusement (**dans un fichier avec extension .ekd**) la trace (**par les fichiers chargés et les réglages opérés**) d'une manipulation (qui peut être un transcodage, un montage, ... vidéo, une transformation d'images en vidéo, ... la création de planches-contact, la découpe de fond bleu ou vert, et ce pour les images, ...). Ce projet (cette trace de manipulation) peut être rechargé à tout moment. Pour en savoir plus, vous pouvez lire un compte rendu complet de cette option, dans le prochain chapitre ou consulter ce petit didacticiel en ligne sur le blog du projet EKD³² ... concernant cela, vous pouvez aussi vous référer à la structure du format de fichier dans EKD³³.

³²<http://ekdm.wordpress.com/2010/01/02/la-gestion-de-projet-dans-ekd>

³³<http://ekdm.wordpress.com/2010/01/18/structure-du-format-de-fichier-pour-ekd>

5.5.2 La sélection Quitter

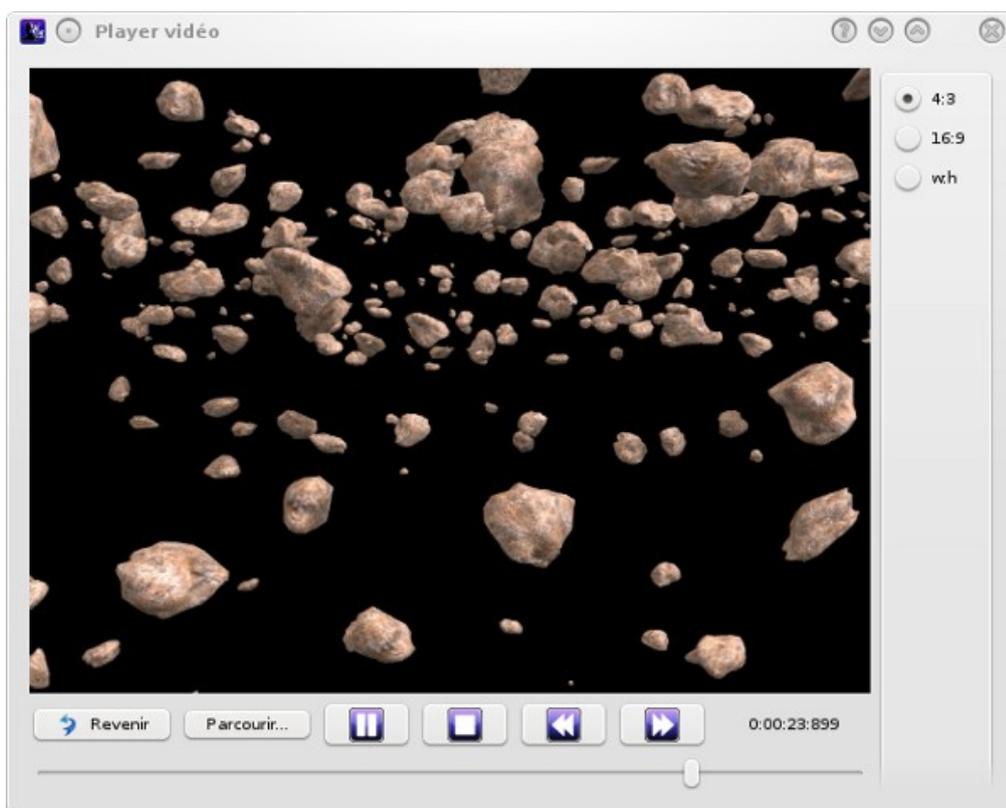
Comme son nom l'indique il s'agit de l'option permettant de fermer proprement EKD.

5.6 Le menu Outils, présentation du menu

Il s'agit d'outil(s) disponibles dans l'application et mis dans le menu principal. Dans l'immédiat nous disposons d'un lecteur de vidéo.



Voici le lecteur en action.

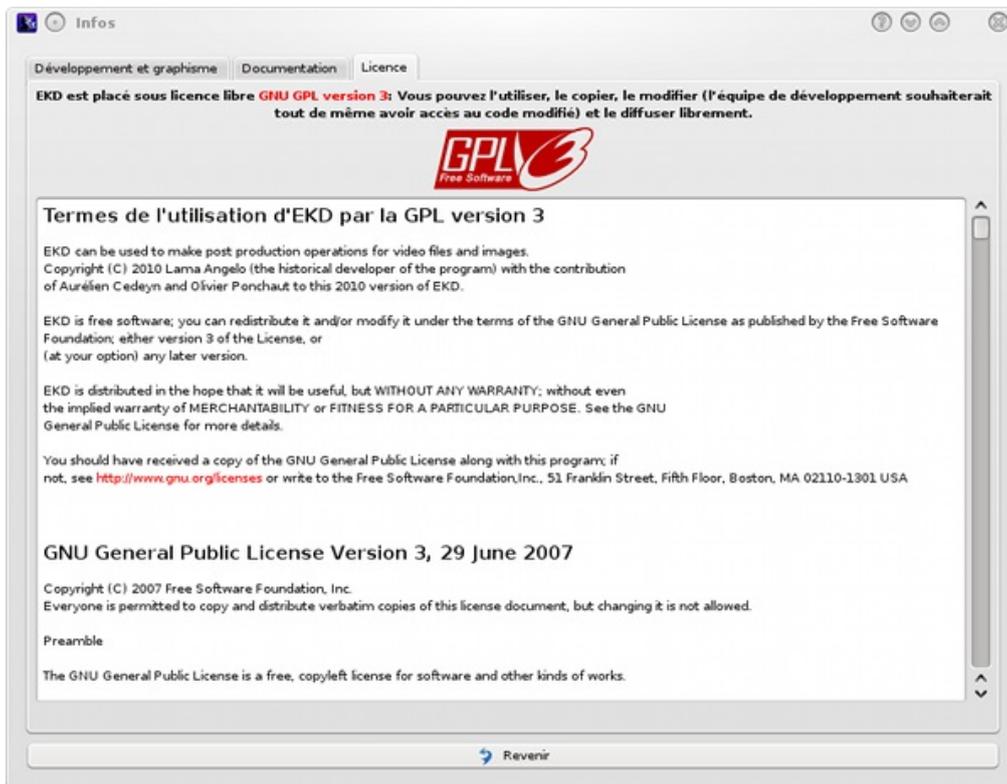


5.7 Le menu Infos, présentation du menu

Vous pouvez ici accéder à divers renseignements sur EKD (informations sur l'équipe de développement, accéder à la documentation en ligne et connaître la licence d'EKD).



Voilà la fenêtre qui s'affiche (accédez aux renseignements en sélectionnant les onglets adéquats).



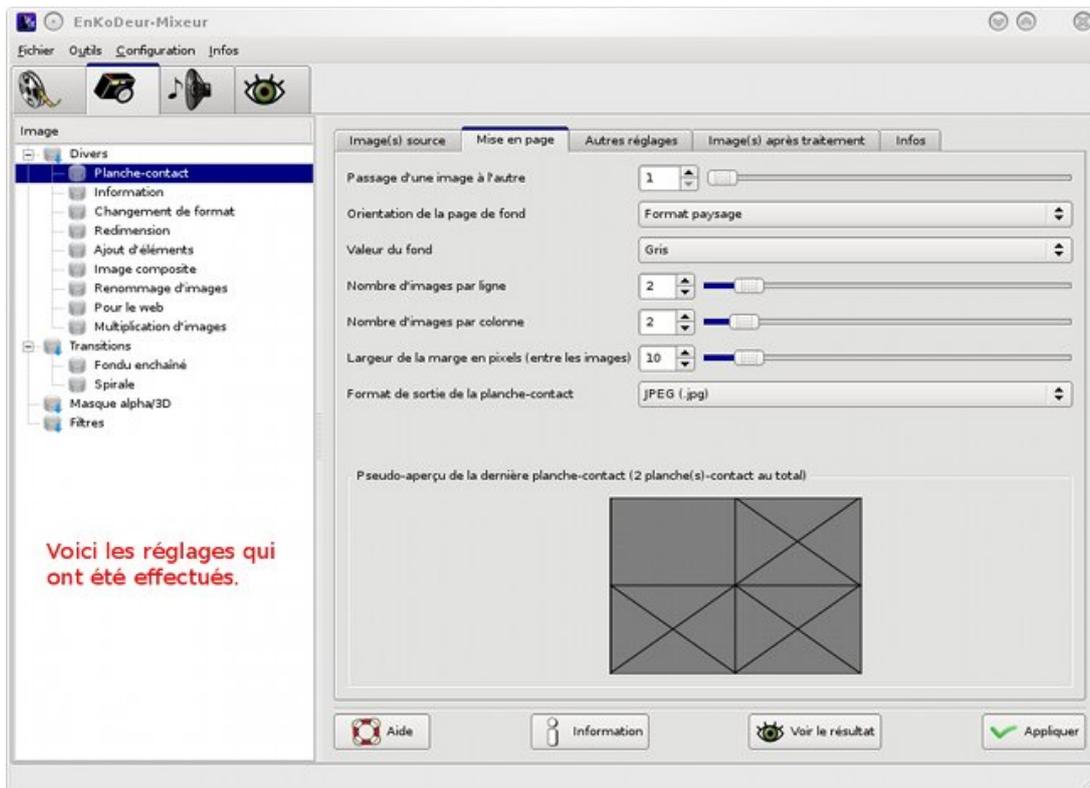
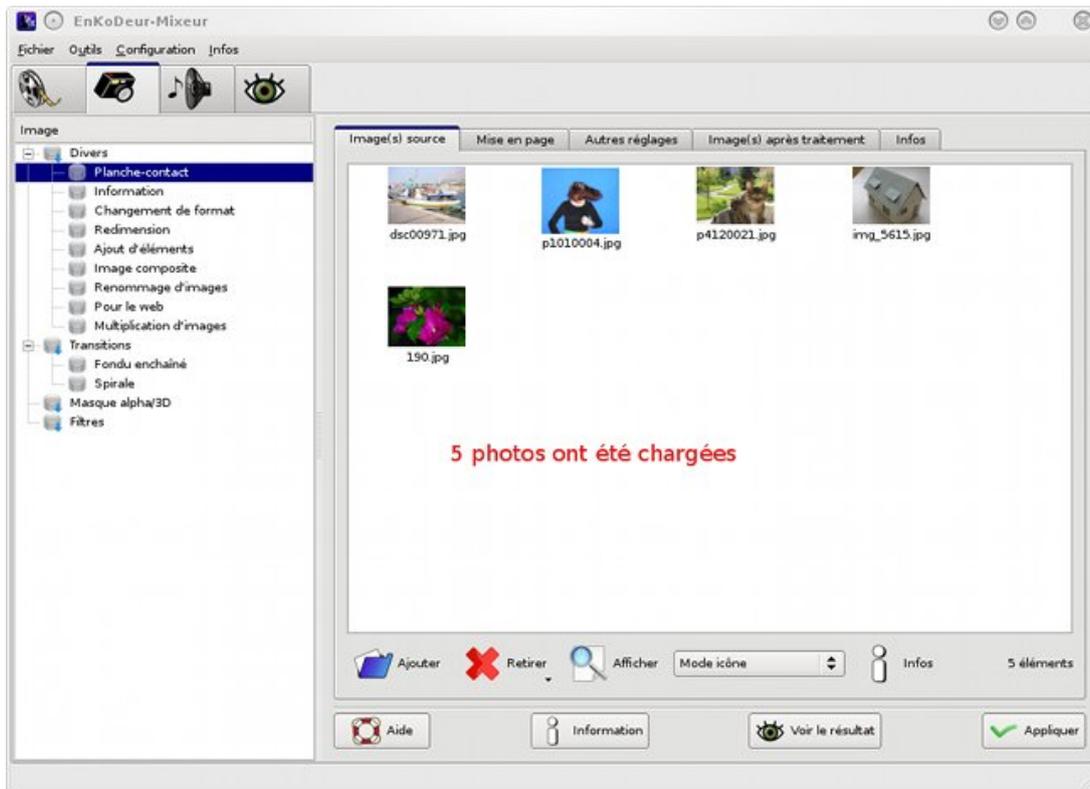
6 La gestion de projet

Vous vous demandez certainement à quoi correspond cette fonction; imaginez que vous ayez chargé des vidéos, des images ou des fichiers audio (et éventuellement le tout ensemble) ... que vous ayez effectué des réglages, que vous ayez fait les différents traitements, vous allez certainement vouloir retrouver les fichiers que vous aviez chargés et les réglages qui y sont associés, c'est maintenant possible grâce à la gestion de projet.

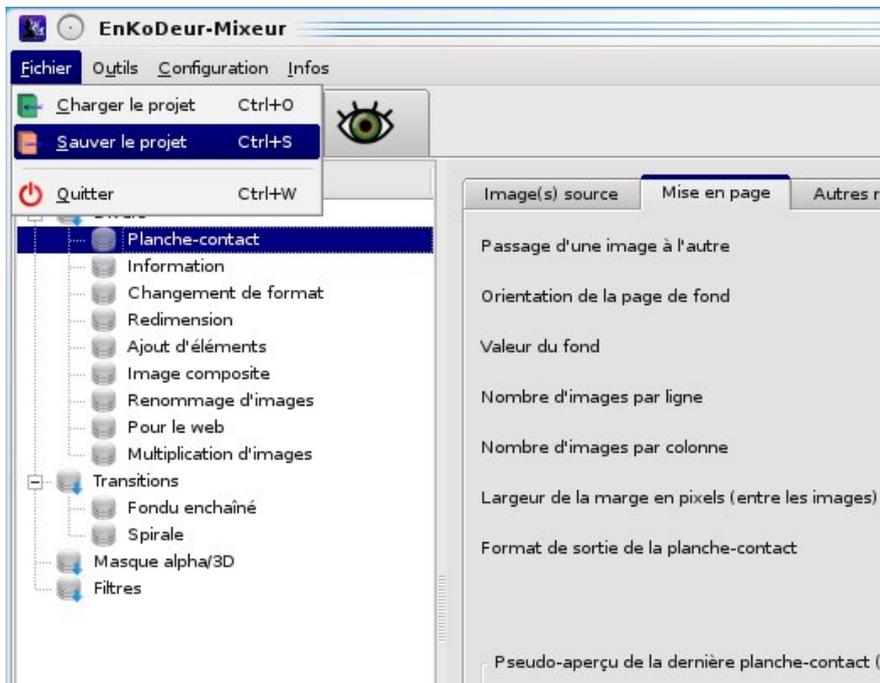
On peut noter que les projets d'EKD ont pour extension **.ekd**, il est donc très facile de repérer ces fichiers sur votre disque dur.

Voici une petite documentation en images sur comment sauvegarder et ensuite recharger un projet. Il a été pris comme exemple la création d'une planche-contact, mais cela aurait pu être fait pour tout autre fonction de EKD.

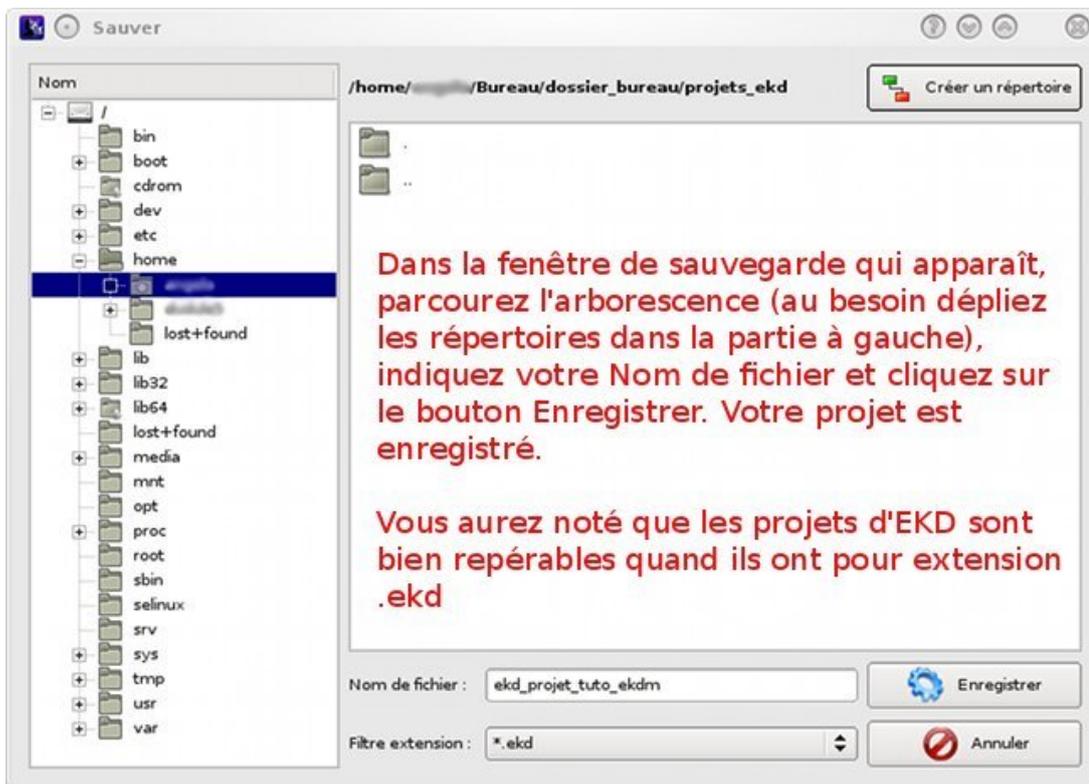
Dans l'application, cliquez sur le bouton **Aide**, il vous sera indiqué avec précision comment charger les images.



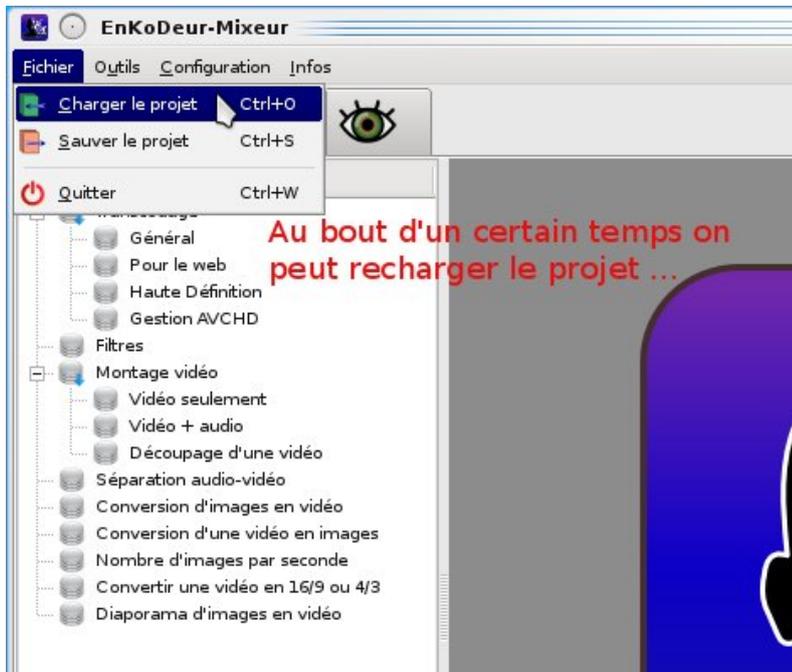
On peut dès lors sauvegarder le projet.



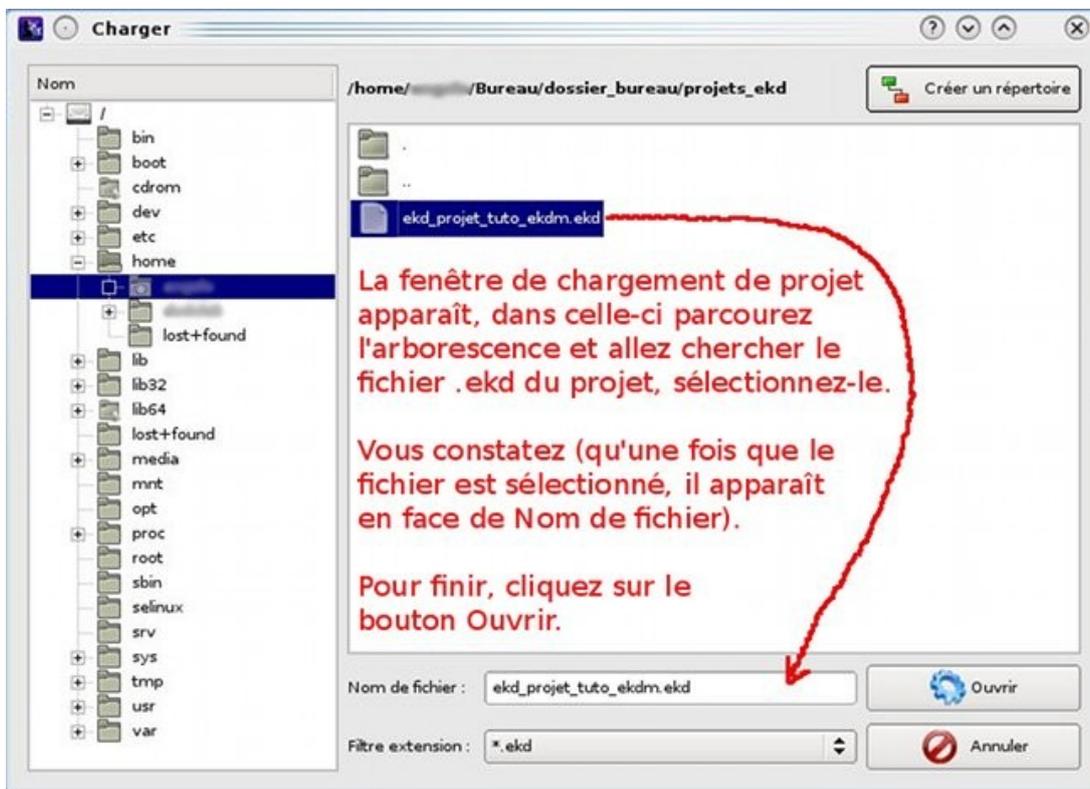
La fenêtre de sauvegarde s'ouvre, enregistrez votre projet là où vous pourrez le retrouver facilement.



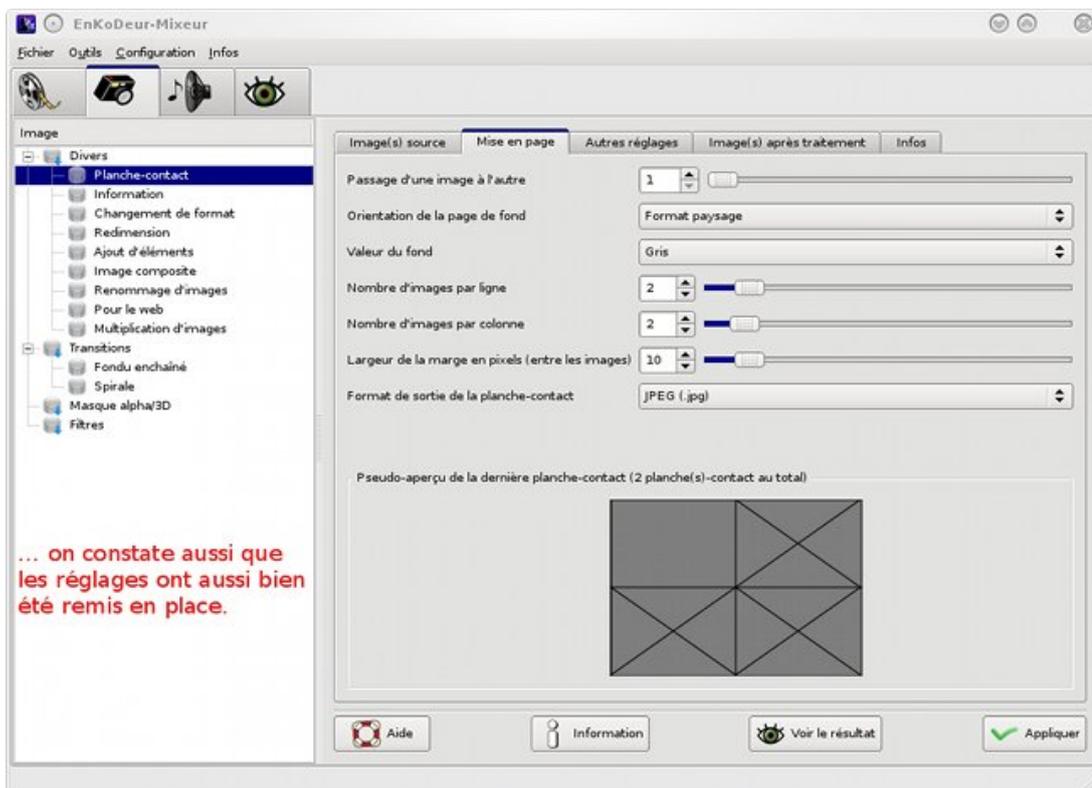
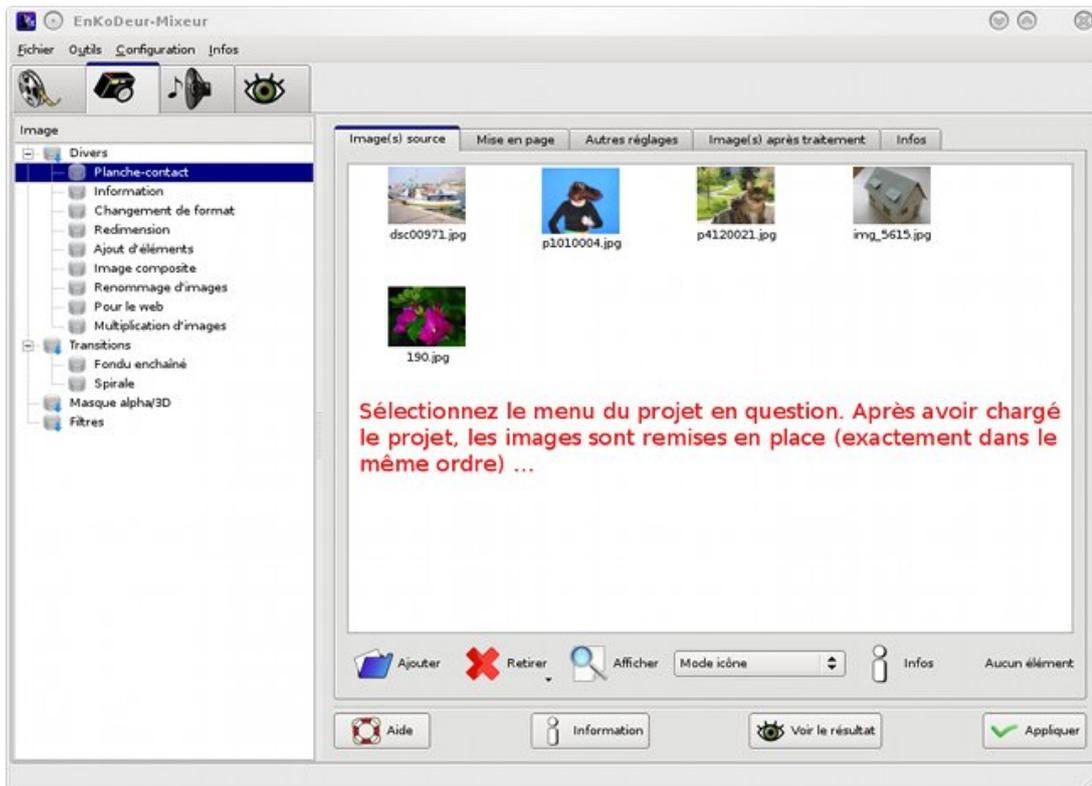
Votre projet est sauvegardé, vous pouvez le ressortir à n'importe quel moment. Les menus d'EKD sont clairs, pour charger le projet, il suffit de sélectionner **Fichier > Charger le projet**. Attention tout de même si entretemps les chemins des fichiers que vous avez chargé au départ (dans notre cas bien précis ce sont des images) ont changé, cela posera problème ... **veillez bien à laisser vos images, vidéos ou fichiers audio au bon endroit dans l'arborescence (sur votre disque dur), si vous voulez utiliser la gestion de projet dans EKD.**



Dans la fenêtre de chargement, allez chercher le fichier concerné, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.



Le projet est maintenant chargé ... il est temps de vérifier si tout correspond bien au projet enregistré au départ. Sélectionnez la fonction principale du projet (en l'occurrence dans notre exemple : **Image > Divers > Planche-contact**).

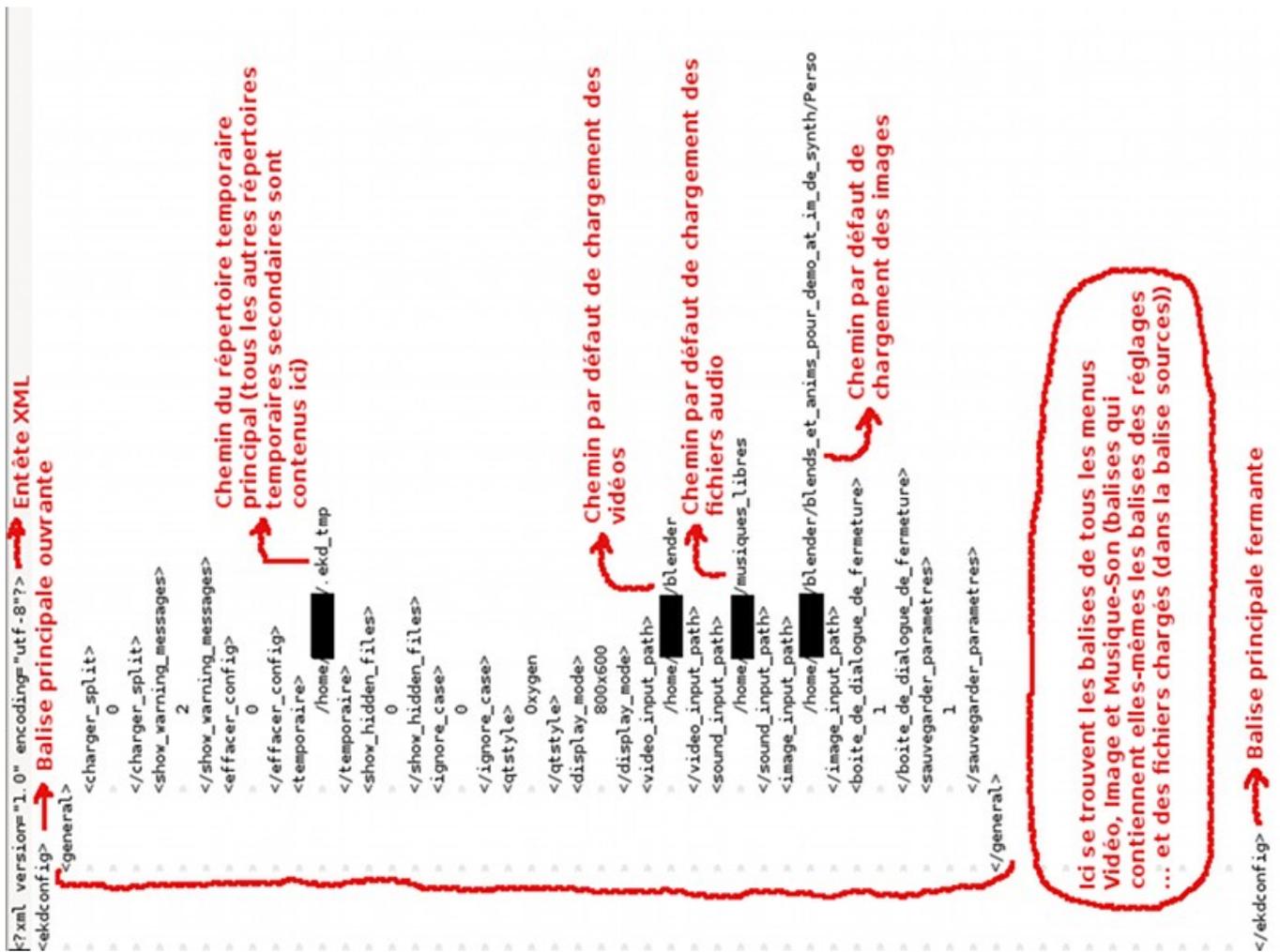


Une petite astuce, indiquez un nom de fichier assez explicite (avec la date, éventuellement l'heure, et la ou les fonctions d'EKD qui ont été utilisées), comme cela vous saurez exactement à quoi cela correspond.

7 Structure du format de fichier pour EKD

Comme vu juste avant, nous avons accès à la gestion de projet dans EKD. Dans cette dernière fonction, les fichiers enregistrés (et ensuite rechargés quand le moment s'en fait sentir) ont pour extension .ekd. Une question qui se pose : « mais que contient ce fichier .ekd ? ». Je vais tenter ici d'en donner des réponses simples. En fait il s'agit **d'un fichier**

XML contenant des balises référençant les réglages des différentes fonctions (par des listes déroulantes ou des glissières) et les vidéos, images ou fichiers audio chargés par l'utilisateur. Voilà la structure générale du fichier (l'image ci-dessous est à regarder en tournant la page de 90 degrés page vers la droite) :



Comme on peut le voir, il s'agit bien d'un fichier XML (on peut le constater dans l'entête). Les balises principales **ekdconfig** marquent le début et la fin du fichier. Les deux balises **general** englobent la configuration de l'interface; ici on peut régler le style de l'interface (QT Style, les choix possibles sont : **Oxygen**, **QtCurve**, **qtc_klearlooks**, **Windows**, **Motif**, **CDE**, **Plastique**, **GTK+** et **Cleanlooks**), on peut aussi régler la taille de la fenêtre principale (Mode d'affichage, les choix possibles sont : **auto**, **1280×800**, **1024×768**, **1024×600** et **800×600**) . **Vous pouvez de même définir le chemin général du répertoire temporaire, les chemins des répertoires par défaut de chargement des vidéos, des images et des fichiers audio.**

La plus grande partie de cette structure est dévolue aux balises (et réglages) des fonctions contenues dans EKD. Parmi les balises contenues dans chaque fonction **on notera la présence de la balise sources, c'est entre les crochets [...] contenus dans cette balise que l'on retrouvera la liste de tous les fichiers chargés par l'utilisateur.** Attention à l'intérieur de ces crochets (et en cas d'édition de ce fichier), il faudra bien respecter la règle suivante : **crochet ouvrant, un u pour unicode, une apostrophe (ou simple quote), le chemin du premier fichier, une apostrophe (ou simple quote), une virgule pour séparer les différents chemins, un u pour unicode, une apostrophe (ou simple quote), le chemin du second fichier, une apostrophe (ou simple quote), une virgule, ... un crochet fermant.** Il faut noter que si des crochets sont vides, cela veut dire qu'aucun fichier n'a été chargé par l'utilisateur pour cette fonction.

Nous pouvons voir une partie de ce qui vient d'être dit dans l'image ci-dessous :

```

<animation_reglages_divers>
  <spin>
    22
  </spin>
  <sources>
    []
  </sources>
</animation_reglages_divers>
<image_divers_infos>
  <sources>
    [u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/190.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/201.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/bild0026.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/bild0085.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/dsc00971.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/fujifilm-dx10.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/fujifilm-finepix40i.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/fujifilm-
    mx1700.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/img_5615.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/olympus-
    c960.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/p1010004.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/p1010005.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/img_5654.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/kodak-dc240.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/nikon-e950.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/p1010007.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/p1010061.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/p4120021.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/ricoh-rdc5300.jpg',
    u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/sanyo-vpcg250.jpg', u'/home/██████████/ALGOS_IMAGE/essais_exif_ekd/sanyo-
    vpcsx550.jpg']
  </sources>
</image_divers_infos>

```

Les chemins des fichiers chargés sont contenus dans les balises sources. Ici on a les crochets vides (donc aucun fichier n'a été chargé ici)

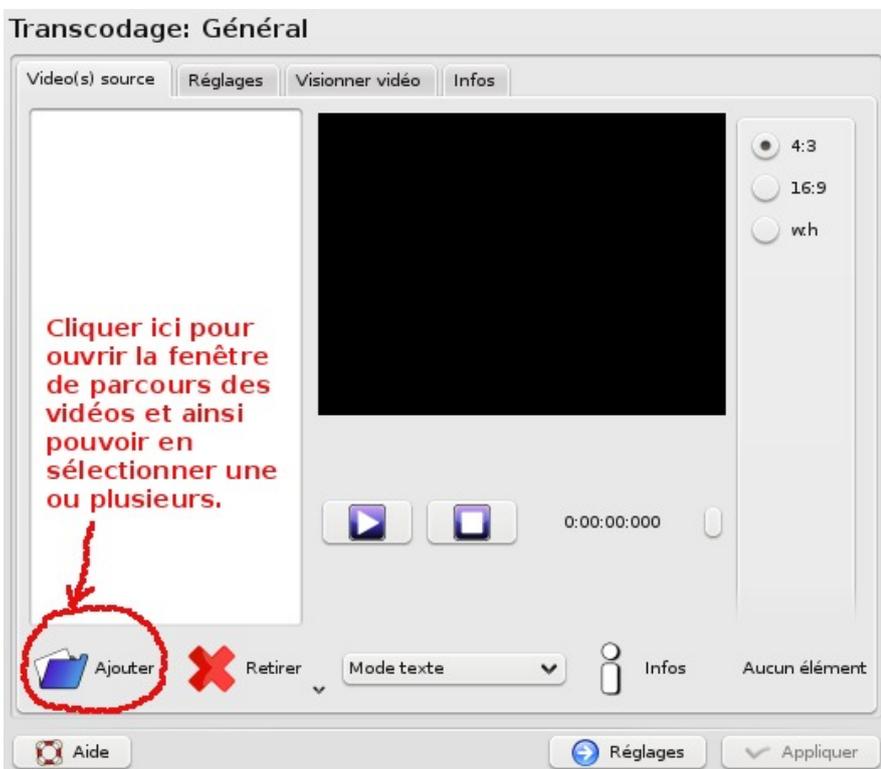
Ici les crochets contenus dans les balises sources contiennent des chemins (des images). Des images ont donc été chargées par l'utilisateur.

Comme dit plus haut ces fichiers donnent accès à la sauvegarde et rechargement des projets. Si à un moment donné vous rechargez un projet préalablement enregistré (donc un fichier .ekd), et que certains fichiers ont entretemps changé de répertoire ... les fichiers en question ne seront pas correctement rechargés dans le projet (bien sûr car ils ne se trouvent plus au même endroit). **Il faudra dès lors éditer (dans un éditeur de texte) le fichier .ekd concerné et changer les chemins à la main dans la structure du fichier XML du projet.**

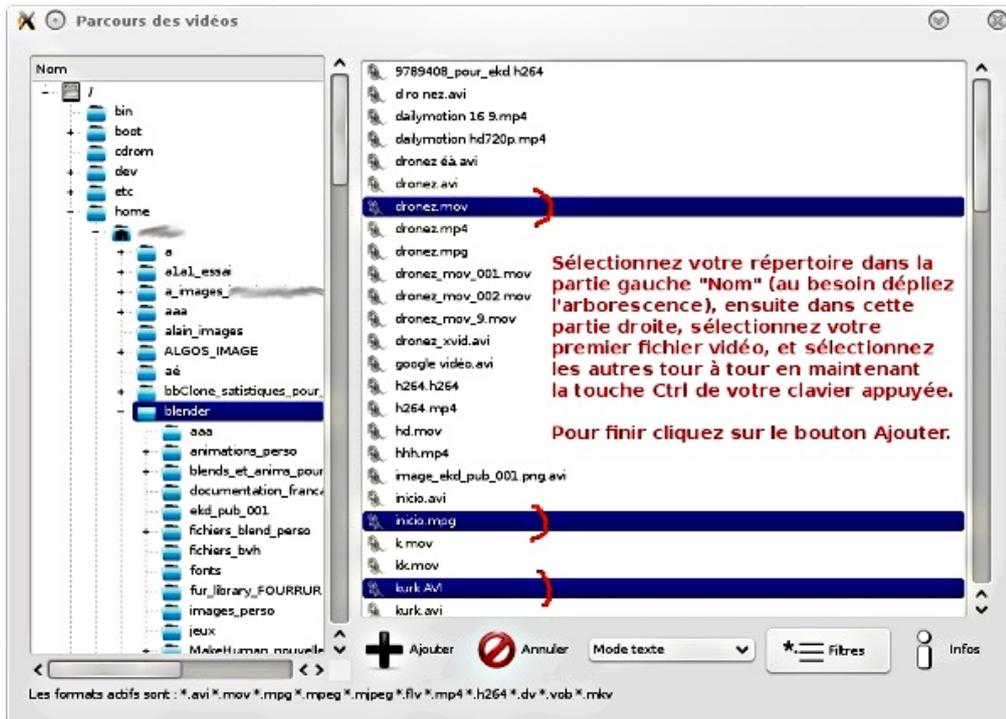
8 Le traitement des vidéos par l'exemple

8.1 Chargement des vidéos

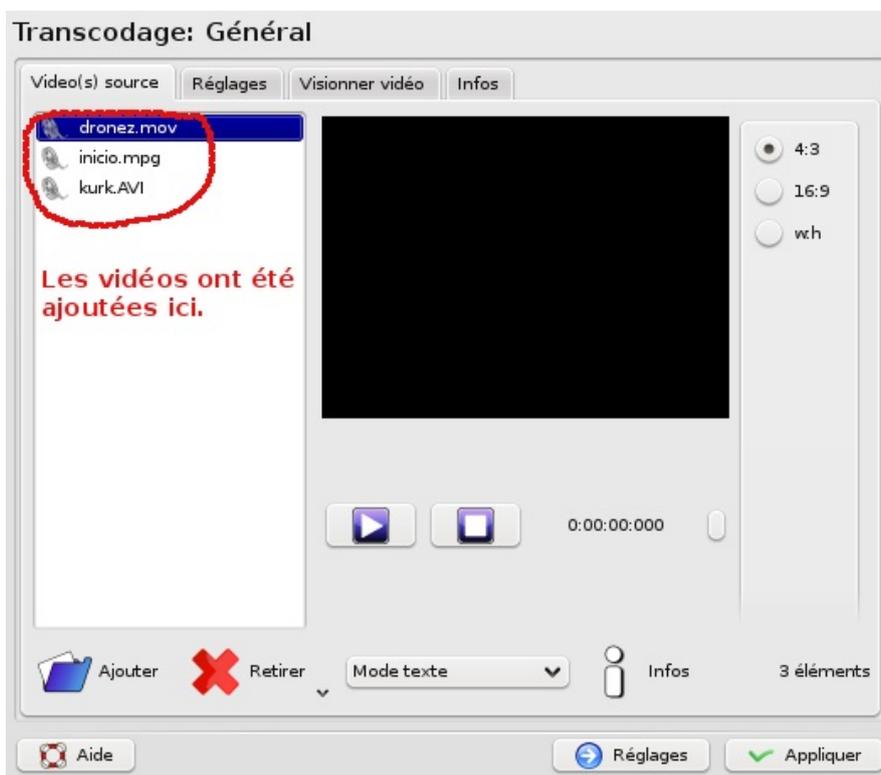
Nous allons prendre l'exemple de **Vidéo > Transcodage > Général**. Une fois dans le bon menu, pour charger des vidéos, (dans l'onglet **Vidéo(s) source**) cliquez sur le bouton **Ajouter** (l'icône représentant un répertoire qui s'ouvre), ...



... dans la fenêtre de **Parcours des vidéos**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher la/les vidéo(s). Si vous voulez sélectionner plusieurs vidéos d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter** ...



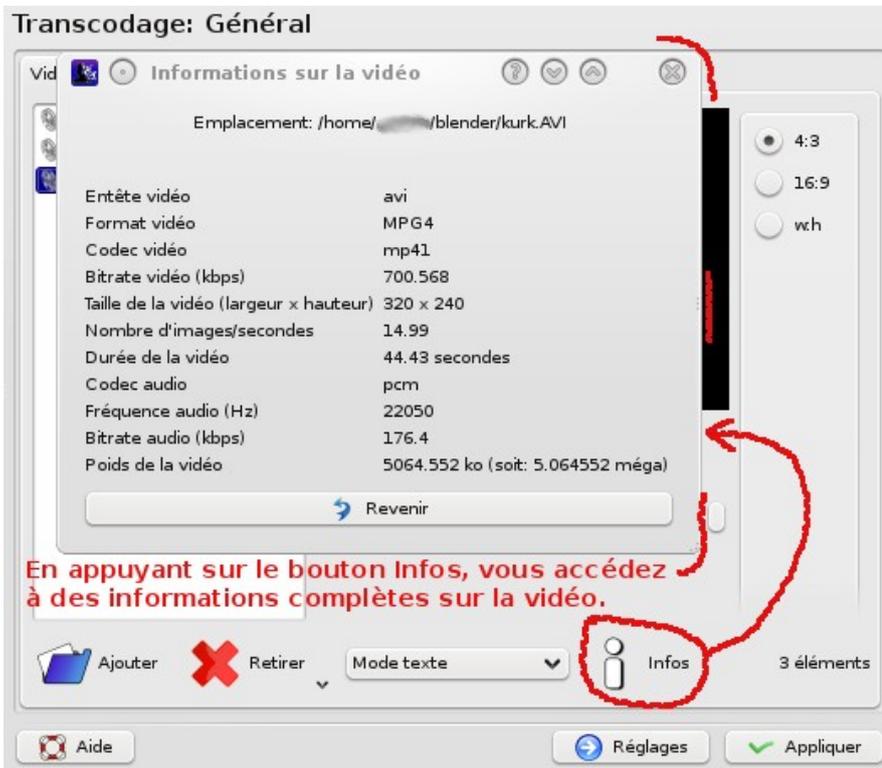
Vos vidéos ont été ajoutées à la liste.



Vous pouvez dès lors exploiter vos vidéos (attention EKD ne traitera qu'une vidéo à la fois, **donc pour l'instant, pas de traitement par lot dans cette partie Vidéo**). Avant d'entrer dans les détails pour notre transcodage, nous allons explorer les possibilités d'informations, lecture et affichage de la vidéo sélectionnée (veillez bien à sélectionner la bonne vidéo dans la liste). La dernière option est la possibilité d'enlever des fichiers vidéo de la liste et l'affichage des icônes dans des modes différents.

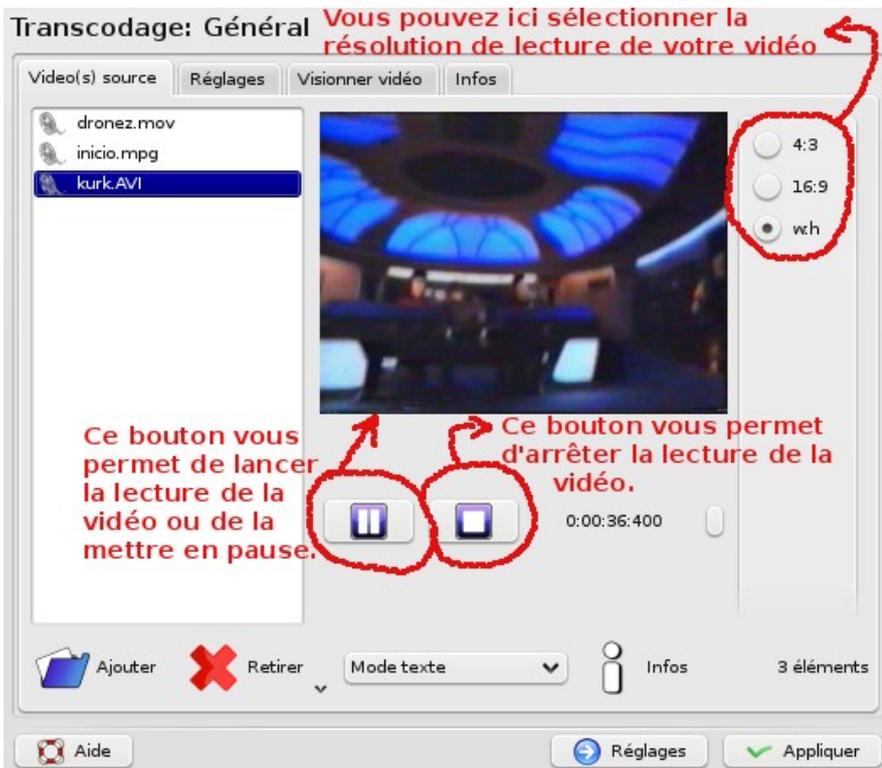
8.2 Informations

Vous pouvez obtenir des informations complètes sur la vidéo sélectionnée, et ce par le bouton **Infos**.



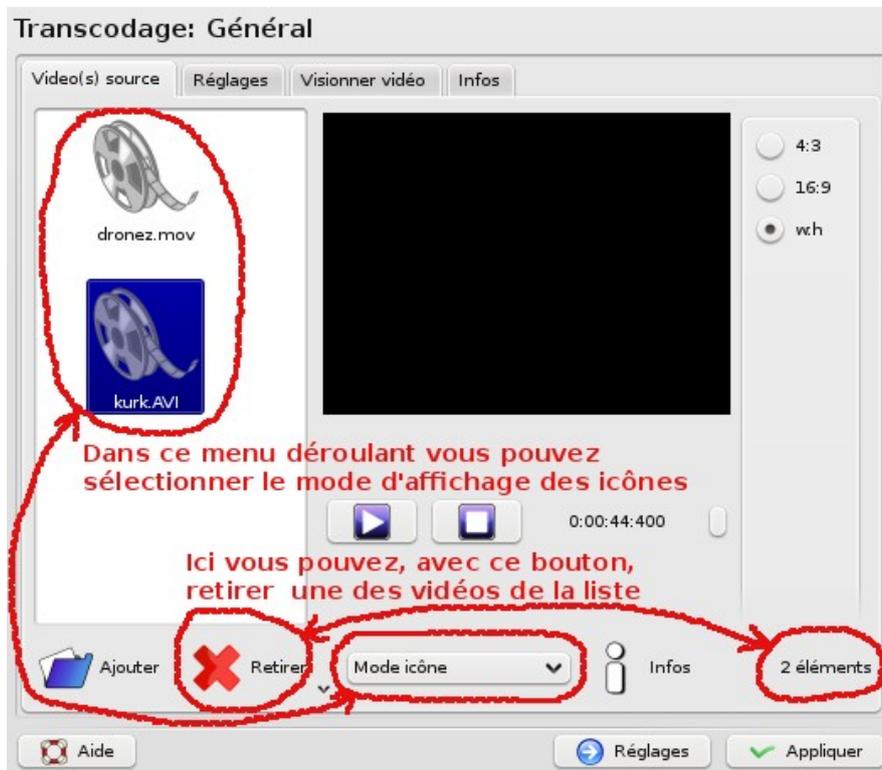
8.3 Lecture et affichage

Comme vous pouvez le constater dans l'image ci-dessous, vous pouvez lire la vidéo dans cet onglet (mais aussi la mettre en veille ou bien l'arrêter) et ce par le/les bouton(s) impartis à cela. Vous pouvez de même sélectionner une résolution d'affichage : soit en **4/3**, en **16/9** ème, ou bien dans la résolution d'origine de la vidéo (**w ;h**). Attention pour cette dernière possibilité, toutes les vidéos n'offrent pas la possibilité d'être lues dans leur résolution d'origine.



8.4 Enlever des vidéos et mode d'affichage des icônes

Le bouton dont l'icône est en forme de croix rouge vous permet de **Retirer** un ou plusieurs fichiers de la liste. Autre possibilité, vous pouvez sélectionner le mode d'affichage des icônes par une liste déroulante (choix possibles : **Mode icône**, **Mode icône en colonne** et **Mode texte**).

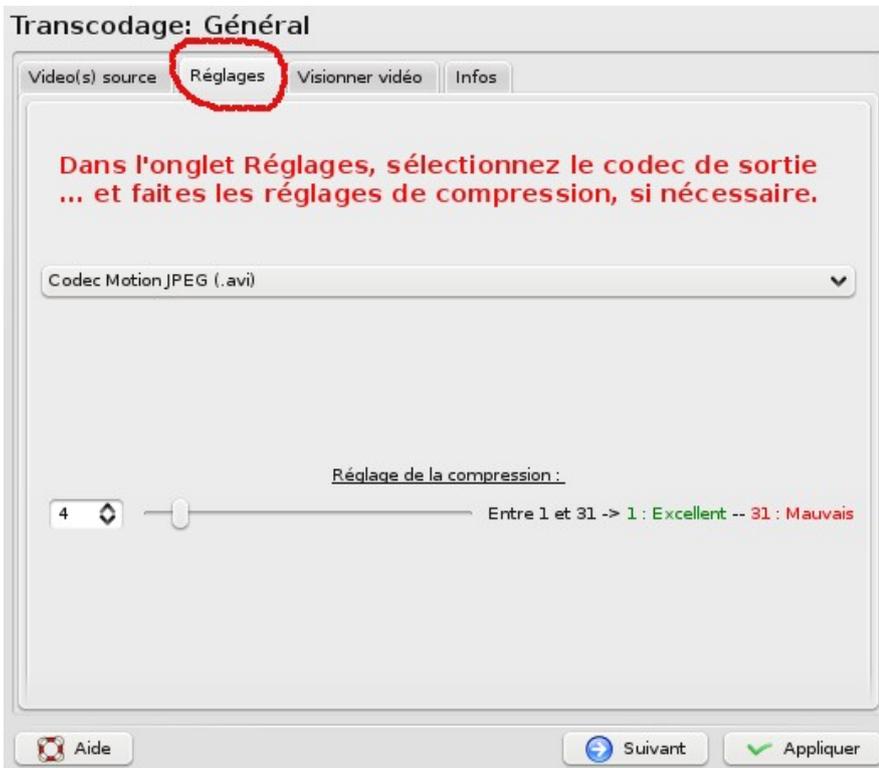


8.5 Le traitement des vidéos

8.5.1 Réglages divers

Passons maintenant au transcoding à proprement parler (la vidéo qui sera traitée étant sélectionnée), allez l'onglet **Réglages**, sélectionnez le codec³⁴ de sortie et faites les réglages de compression si nécessaire.

³⁴<http://fr.wikipedia.org/wiki/Codec>

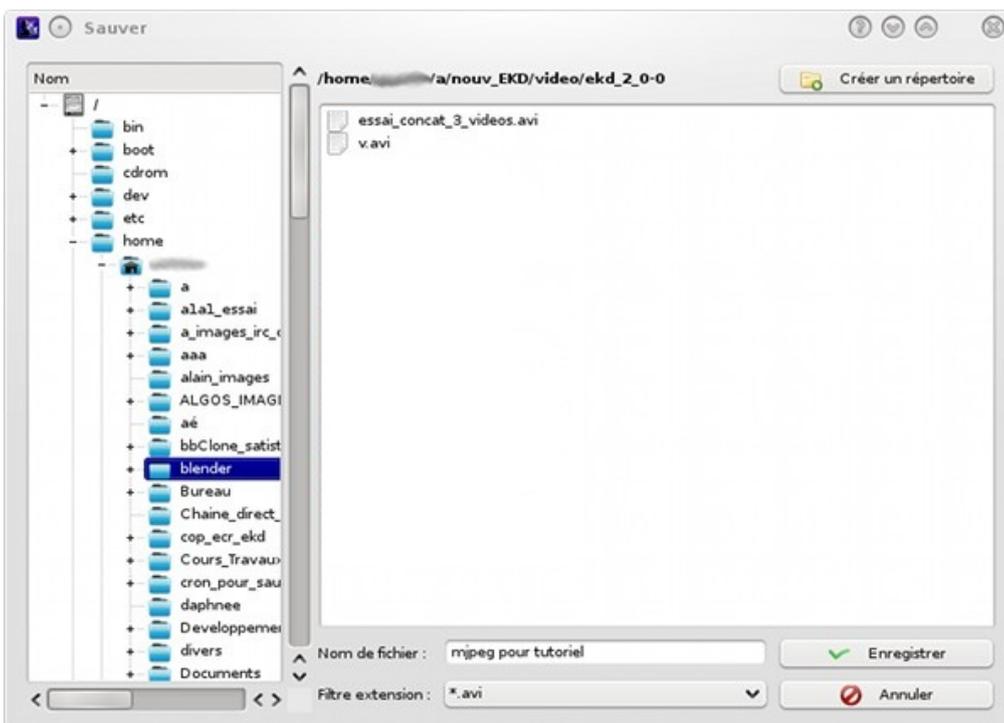


8.5.2 Lancement du traitement

Pour démarrer cette partie finale cliquez sur le bouton **Appliquer**.

8.5.3 Sauvegarde

Juste après cette opération, la fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



8.5.4 Pendant le traitement

La barre de progression se met en action et vous indique l'avancée du traitement.



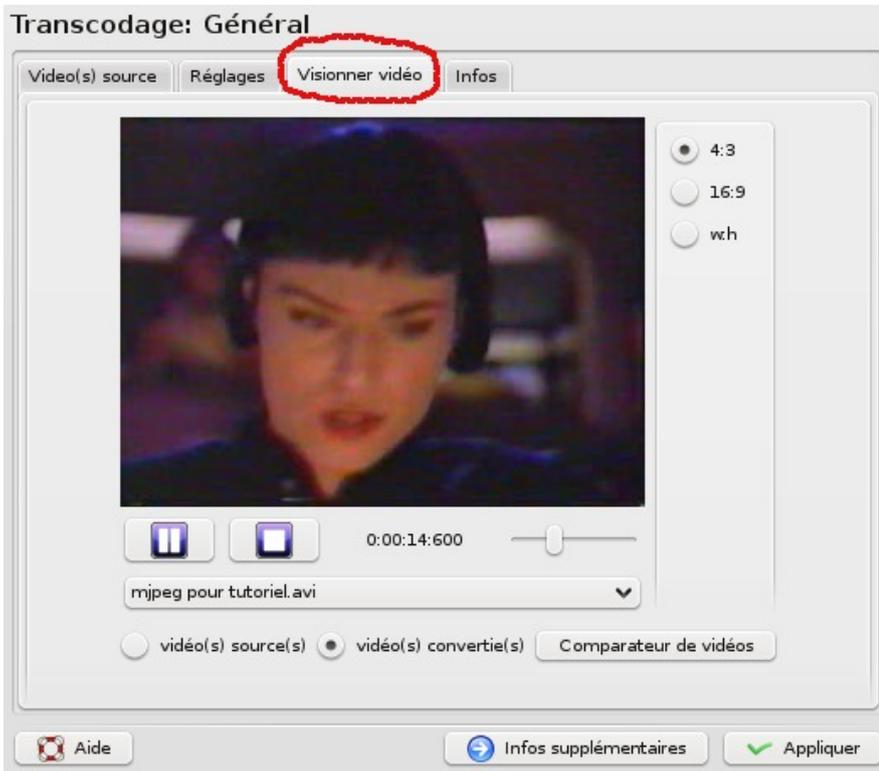
8.5.5 Les informations disponibles

Une fois cette partie terminée, vous pouvez avoir accès aux informations sur l'opération qui vient de se dérouler, pour ce faire cliquez sur le bouton **Voir les informations de l'encodage**. En dernier lieu cliquez sur le bouton **Fermer**.

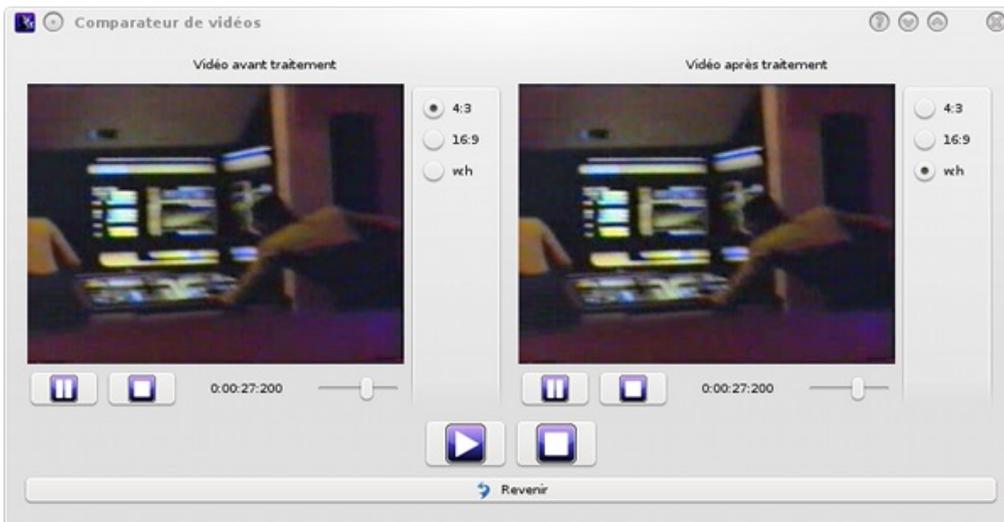


8.5.6 Lecture du résultat

Basculez dans l'onglet **Visionner vidéo**, vous pourrez ainsi lire la vidéo résultant du transcodage. Dans cet onglet, vous sont de même mis à disposition les boutons lecture/pause, arrêt et le choix de la résolution d'affichage (4/3, 16/9 ème et (w;h)).

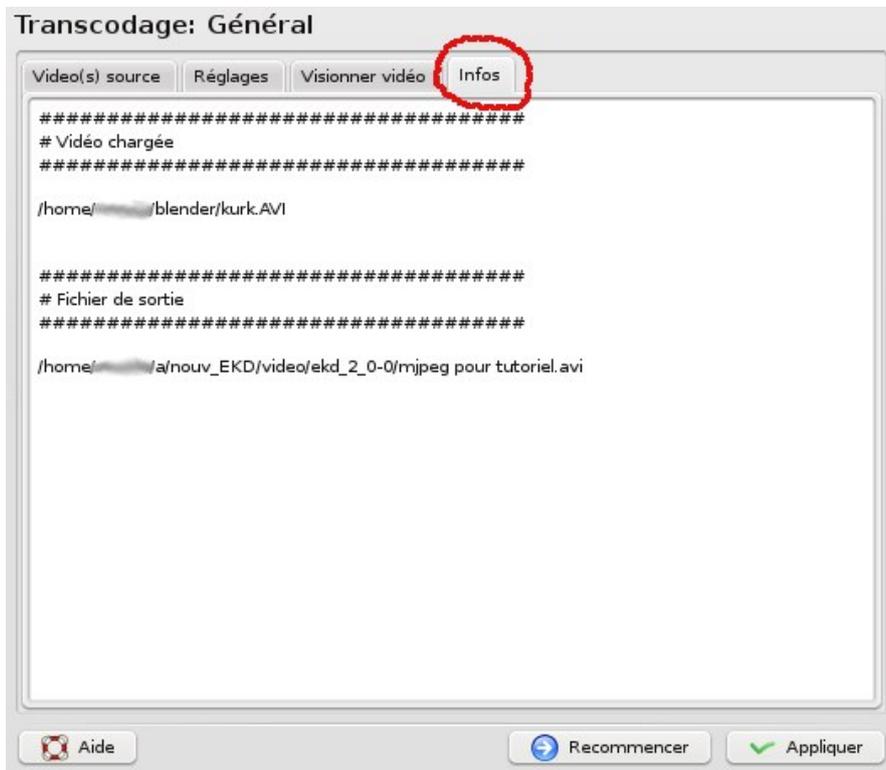


Dernière option dans cet onglet, le **Comparateur de vidéos** (disponible à partir du bouton du même nom), permet de lire (sur deux écrans séparés) les vidéos avant et après traitement.



8.5.7 Information sur les chemins

Pour conclure, l'onglet **Info** vous permet de voir la/les vidéo(s) chargée(s) (avec les chemins exacts) avant et après conversion.

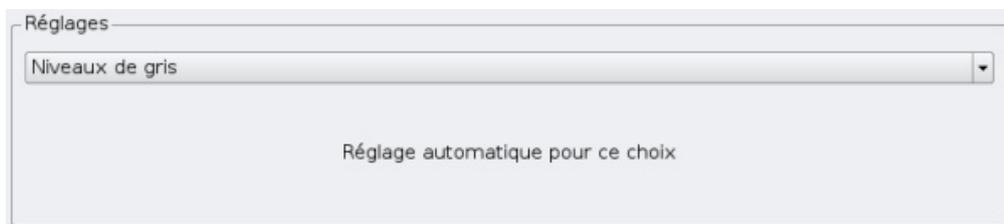


9 Les filtres vidéo

9.1 Les différents filtres

9.1.1 Niveaux de Gris :

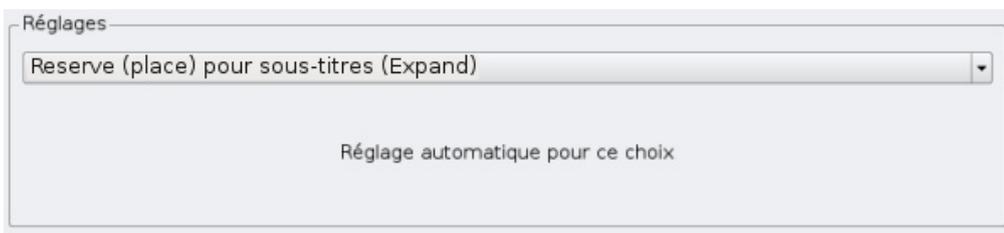
Transforme les images composant une vidéo en couleur, en niveaux de gris (noir, gris et blanc).





9.1.2 Réserve (place) pour sous-titres (Expand)

Ajoute un espace sous les images composant la vidéo pour d'éventuels sous-titres, comme présenté dans l'image ci-dessous :

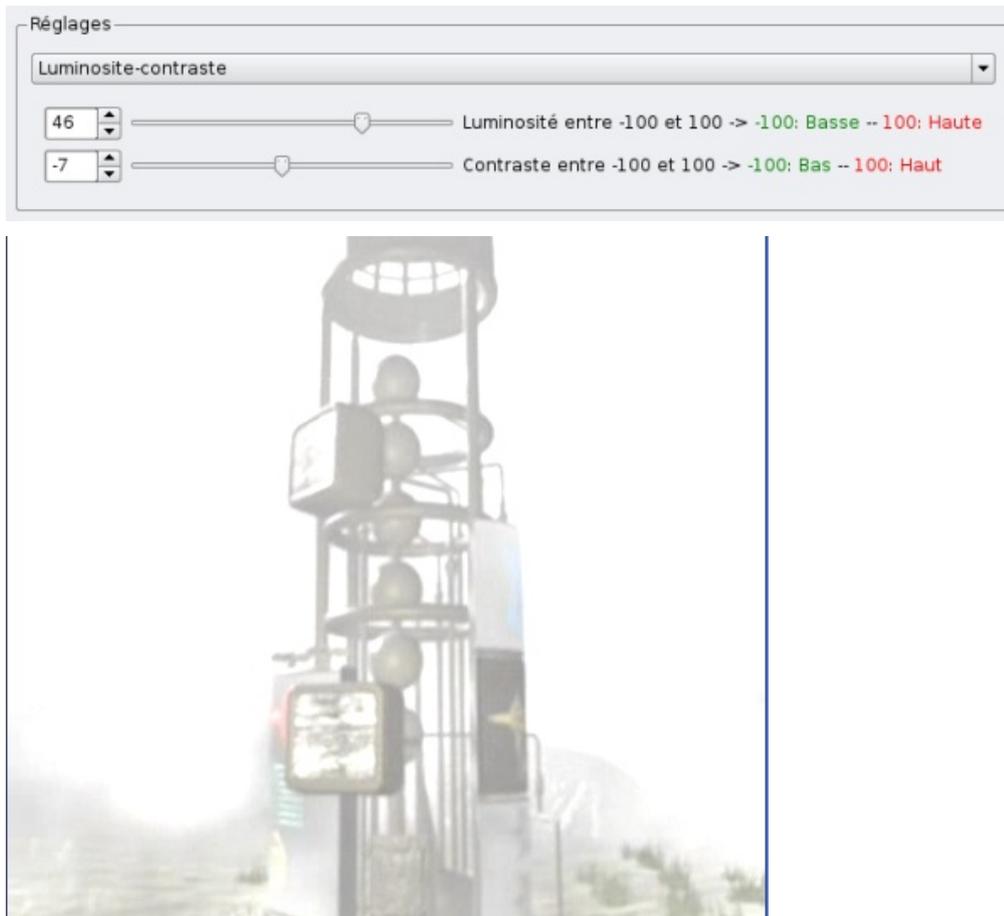


9.1.3 Bruit

Ajoute du bruit aux images composant la vidéo.

9.1.4 Luminosité-Contraste

Comme son nom l'indique, ce filtre ajoute ou retire de la luminosité (valeurs entre -100 et 100) et ajoute ou retire du contraste (valeurs entre -100 et 100) aux images composant la vidéo. Regardez les réglages et le résultat ci-dessous :



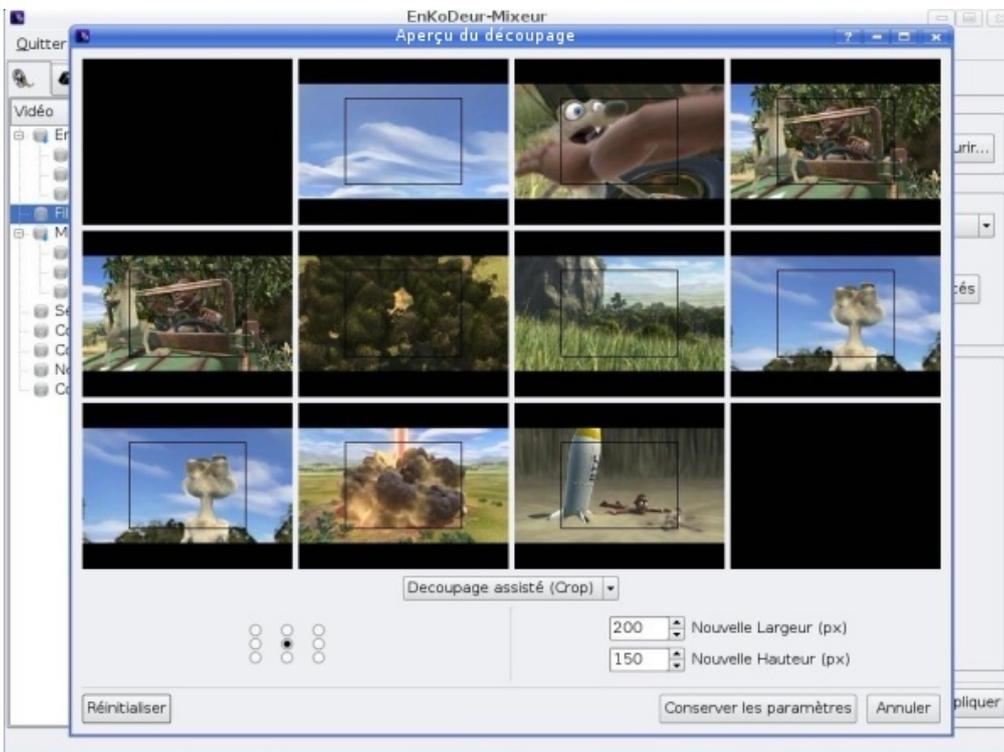
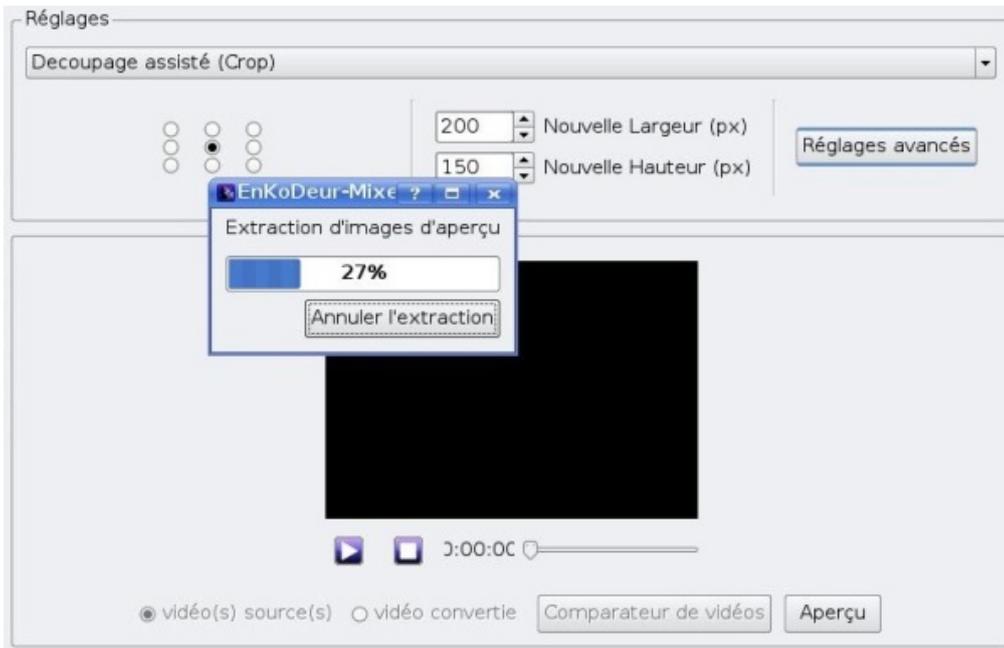
9.1.5 Découpage assisté (Crop)

Découpe les images du fichier animé selon une **Nouvelle Largeur (px)** et une **Nouvelle Hauteur (px)**.

Vous pouvez ici opérer le découpage dans différentes zones de la vidéo, ces zones sont : en haut à gauche, au milieu en haut, en haut à droite, au milieu à gauche, au milieu au milieu (centre de la vidéo), au milieu à droite, en bas à gauche, au milieu en bas et en bas à droite ...



Si vous cliquez sur le bouton **Réglages avancés** vous accédez à une nouvelle fenêtre dans laquelle vous pourrez régler le découpage plus finement, mais aussi de façon visuelle, vous devez tout de même attendre l'**Extraction d'images d'aperçu** ...



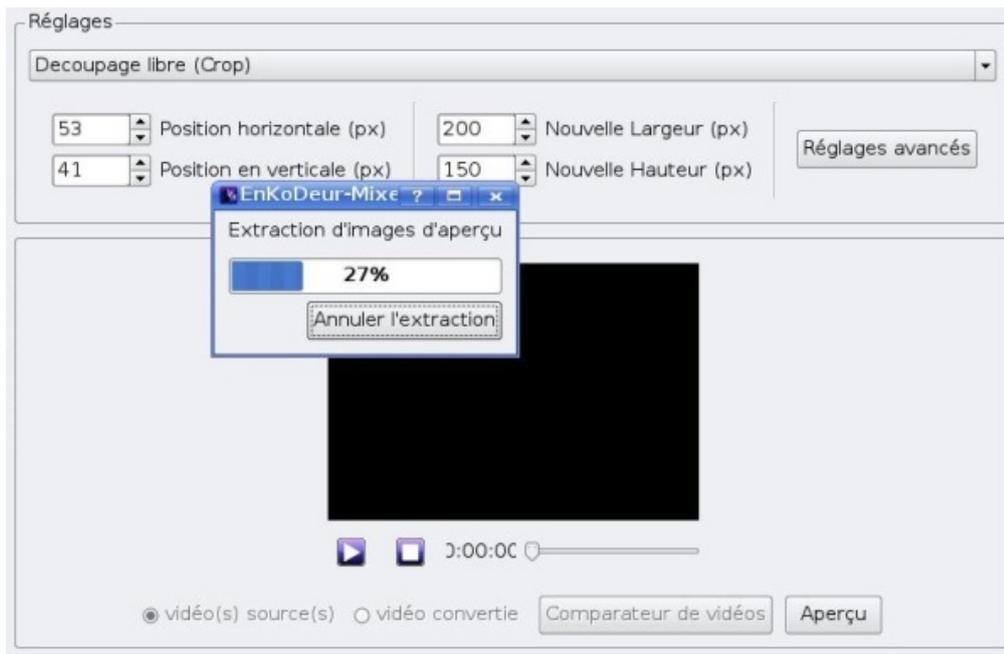
9.1.6 Découpage libre (Crop)

Découpe les images du fichier animé selon une **Nouvelle Largeur (px)** et une **Nouvelle Hauteur (px)**.

Vous pouvez ici opérer le découpage de façon libre en changeant les valeurs de **Position horizontale (px)** et **Position verticale (px)** ...

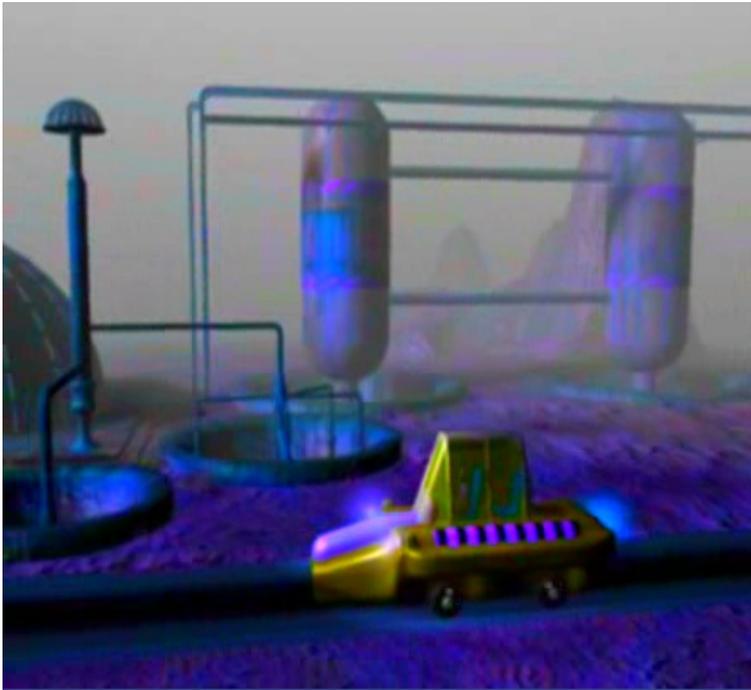
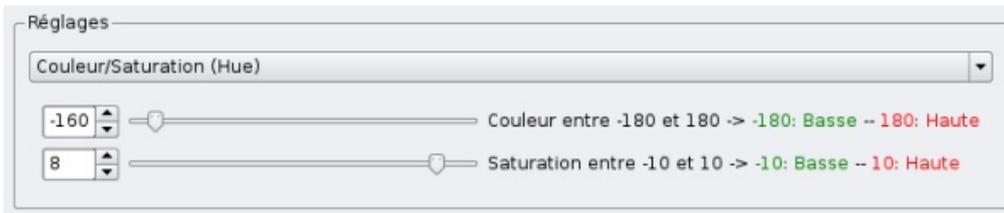


Si vous cliquez sur le bouton **Réglages avancés** vous accédez à une nouvelle fenêtre dans laquelle vous pourrez régler le découpage plus finement, mais aussi de façon visuelle, vous devez tout de même attendre l'**Extraction d'images d'aperçu** ...



9.1.7 Couleur/Saturation (Hue)

Quand vous réglez la valeur de **Couleur**, vous en changez la teinte (les valeurs oscillent entre -180 et 180), et quand vous réglez la valeur **Saturation**, vous changez l'intensité des couleurs (les valeurs oscillent entre -10 et 10). Regardez les réglages et le résultat ci-dessous.



9.1.8 Miroir horizontal

Inverse les images (ce qui était à gauche se retrouve à droite ...).

9.1.9 Flou boîte (Boxblur)

Ce filtre est très intéressant (et donne d'excellents résultats avec de bonnes valeurs) car il peut servir notamment dans la confection d'arrière-plans floutés dans une animation. La valeur de la **Puissance du flou** ne doit pas être trop importante et elle doit être en proportion de la valeur du **Rayon du flou**. Exemple une valeur de Rayon du flou de 18 et une valeur du Puissance du flou de 2 donnent quelque chose de vraiment très très flouté, mais cela reste à peu près convenable, alors qu'une valeur de Rayon du flou de 18 et une valeur de Puissance du flou de 10, donnent quelque chose qui est trop flouté. Une valeur de Rayon du flou de 8 et une valeur de Puissance du flou de 4 donnent un résultat très flouté mais intéressant.





9.1.10 Changement de résolution

Ce filtre permet de redimensionner une vidéo en entrant la valeur de **Nouvelle largeur** et **Nouvelle hauteur**.

9.1.11 Tourner la vidéo (90 degrés vers la droite)

Ce filtre permet d'orienter une vidéo verticalement afin qu'elle soit plus facilement lisible par exemple dans un téléphone portable.

9.1.12 Désentrelacer

Ce filtre vous permet (dans une certaine mesure) de retirer les artefacts³⁵ d'entrelacement³⁶ sur une vidéo. Le désentrelacement³⁷ peut rendre bien des services.

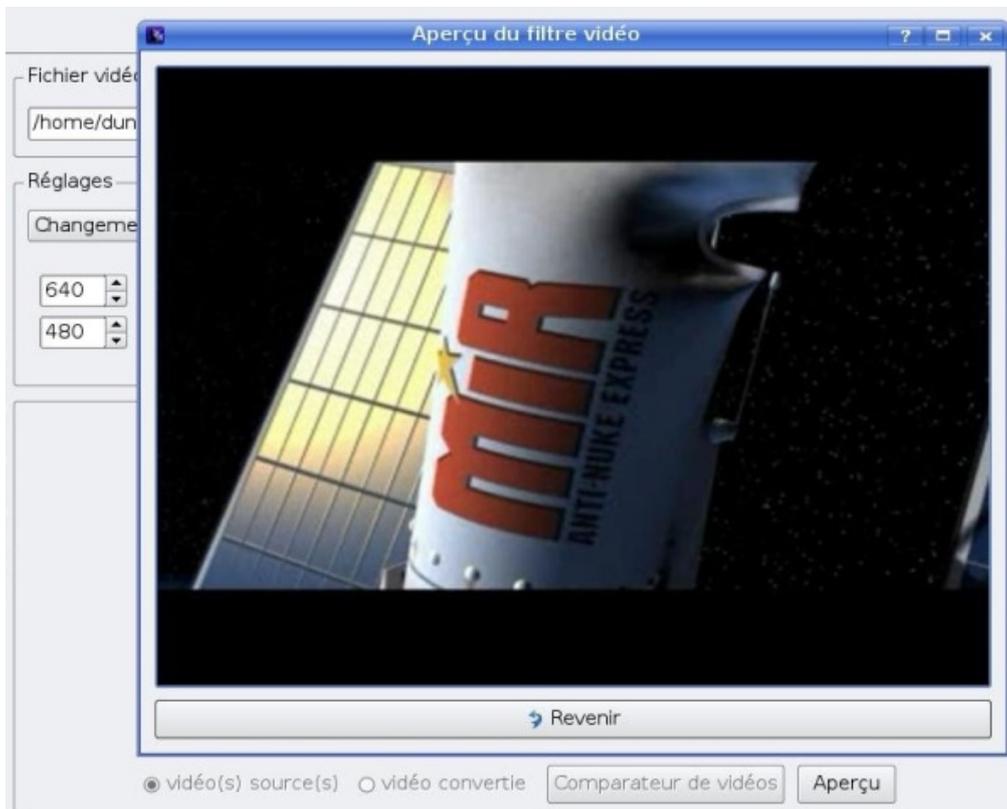
9.1.13 Le bouton Aperçu

Présent pour tous les filtres vidéo, celui-ci est particulièrement utile car il vous permet de visualiser le résultat en image de vos différents **Réglages**.

³⁵<http://fr.wikipedia.org/wiki/Artefact>

³⁶<http://fr.wikipedia.org/wiki/Entrelacement>

³⁷<http://fr.wikipedia.org/wiki/Désentrelacement>



10 Le montage vidéo

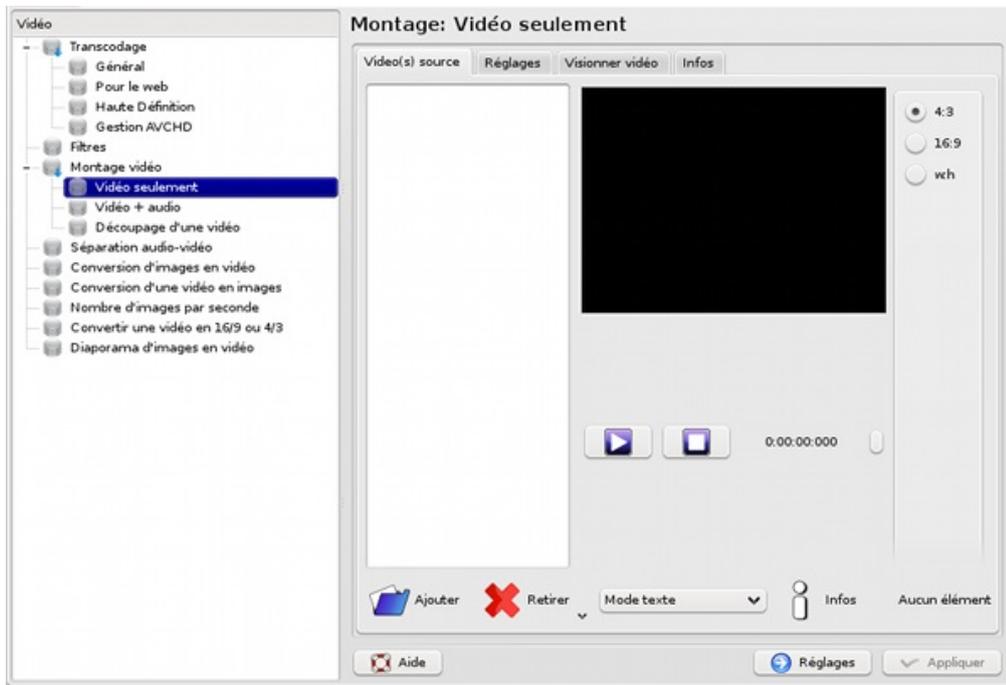
10.1 Présentation simple

Le montage vidéo dans EKD se présente en trois options : vidéo seulement, vidéo+audio et découpage d'une vidéo (pour ce dernier cas une description précise est présentée plus bas).

10.1.1 Vidéo > Montage vidéo > Vidéo seulement

On peut ici concaténer³⁸ des vidéos, c'est à dire les coller bout à bout pour n'en faire qu'une seule. Il n'y a donc qu'une piste; la piste vidéo.

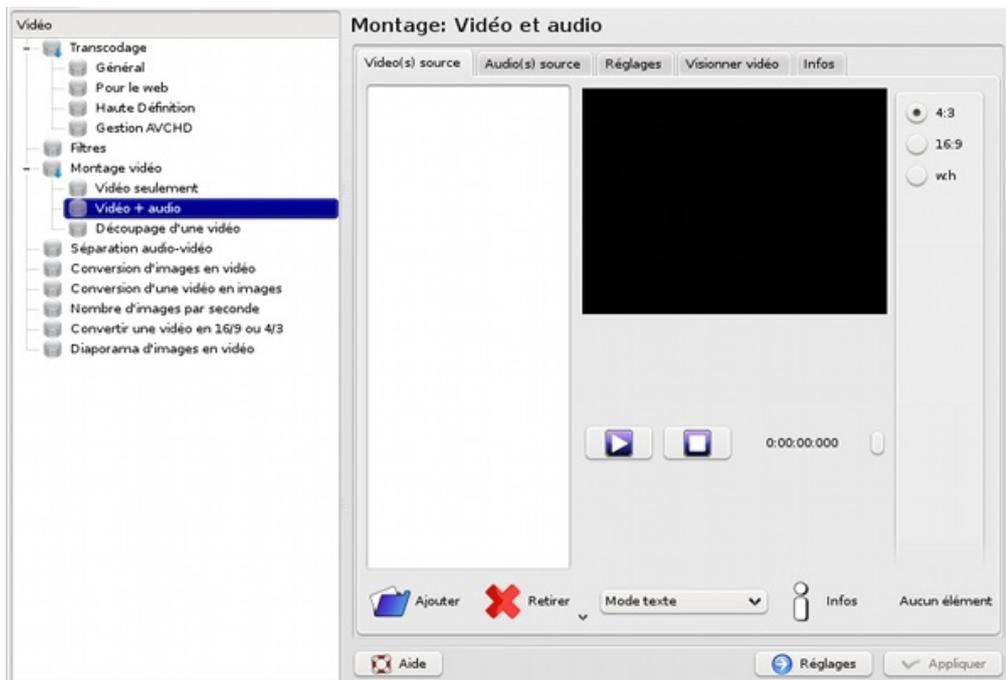
³⁸<http://fr.wiktionary.org/wiki/concaténer>



A savoir : EKD permet de concaténer des vidéos de codecs et de tailles d'image différentes.

10.1.2 Vidéo > Montage vidéo > Vidéo + audio

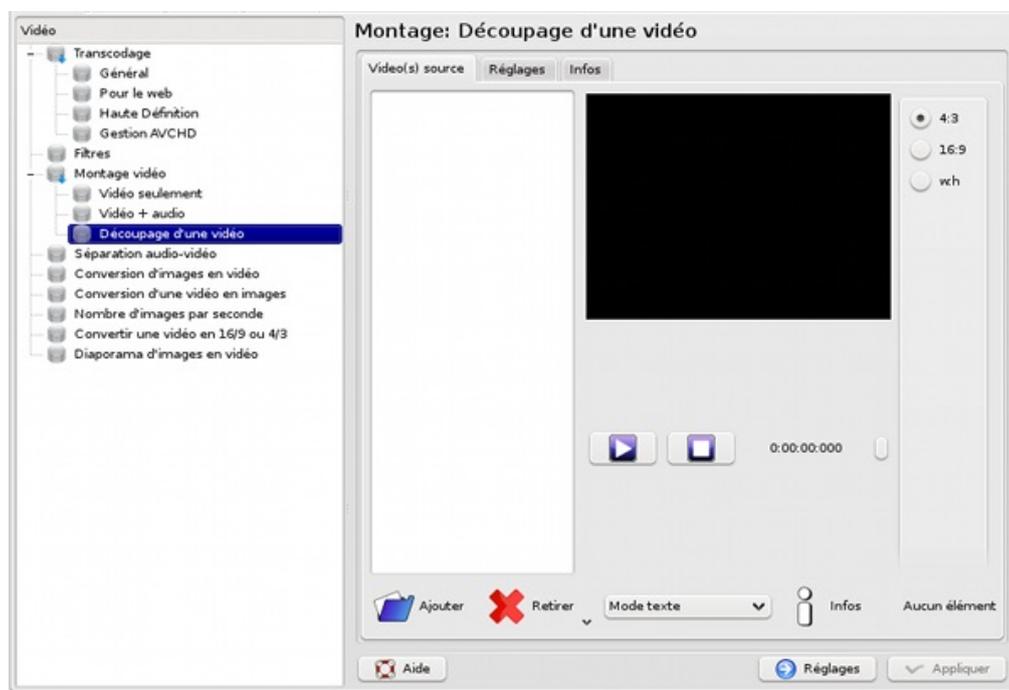
On peut ici aussi concaténer des fichiers vidéos, c'est à dire les coller bout à bout pour n'en faire qu'une seule (sur la piste vidéo). La grande différence est que (contrairement à avant) nous avons une piste audio qui permet de faire du montage audio (associé au montage vidéo).



A savoir : EKD permet de concaténer des vidéos (pour la partie vidéo) de codecs et de tailles d'image différentes. En ce qui concerne la partie audio il est possible de concaténer des fichiers audio de codecs et de fréquences différent(e)s.

10.1.3 Vidéo > Montage vidéo > Découpage d'une vidéo

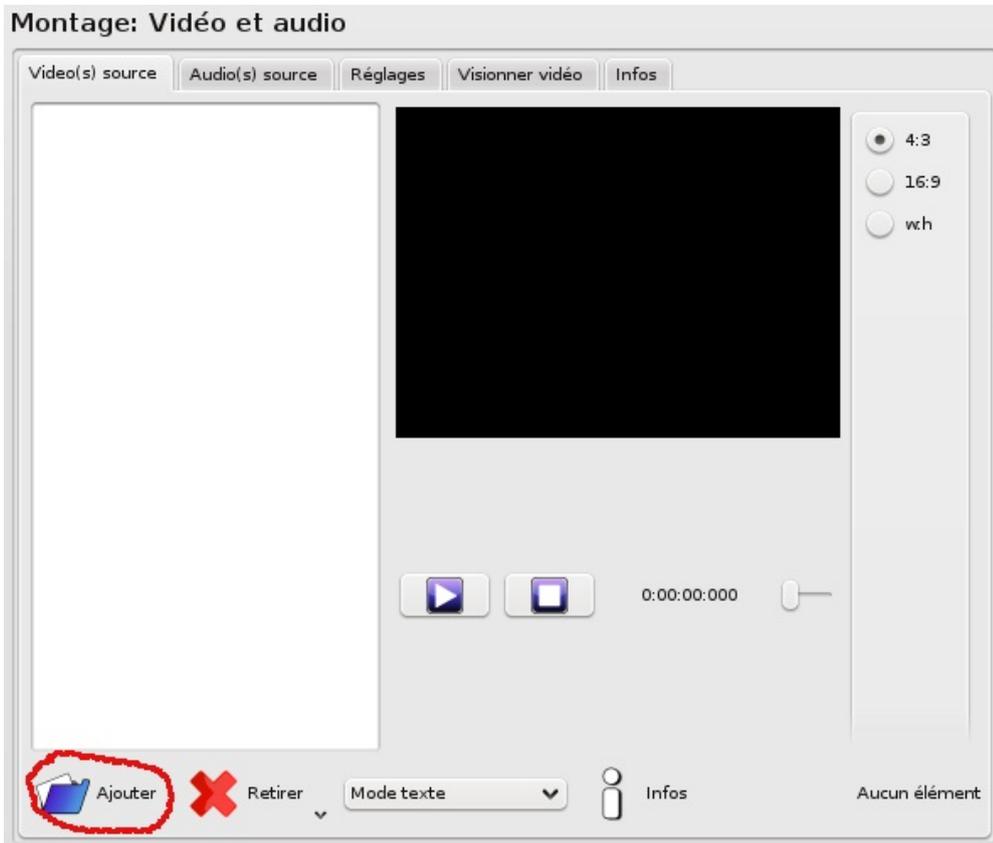
Comme son nom l'indique on peut ici raccourcir une vidéo, afin de pouvoir l'utiliser (par exemple) dans un montage par la suite.



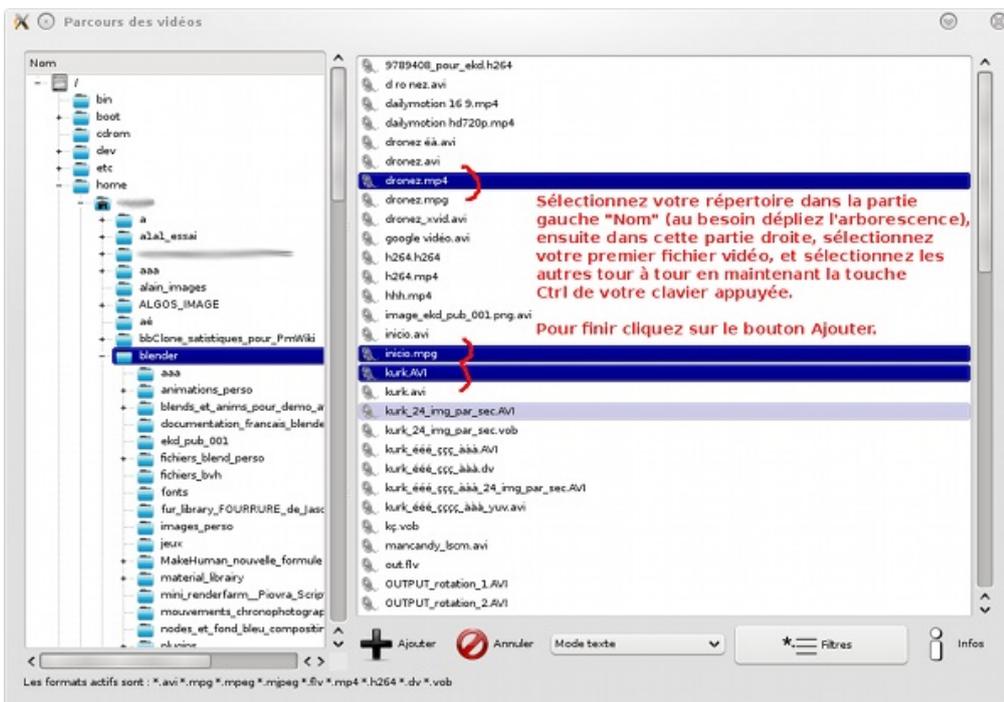
10.2 Cas pratique de montage vidéo + audio

10.2.1 Chargement des vidéos

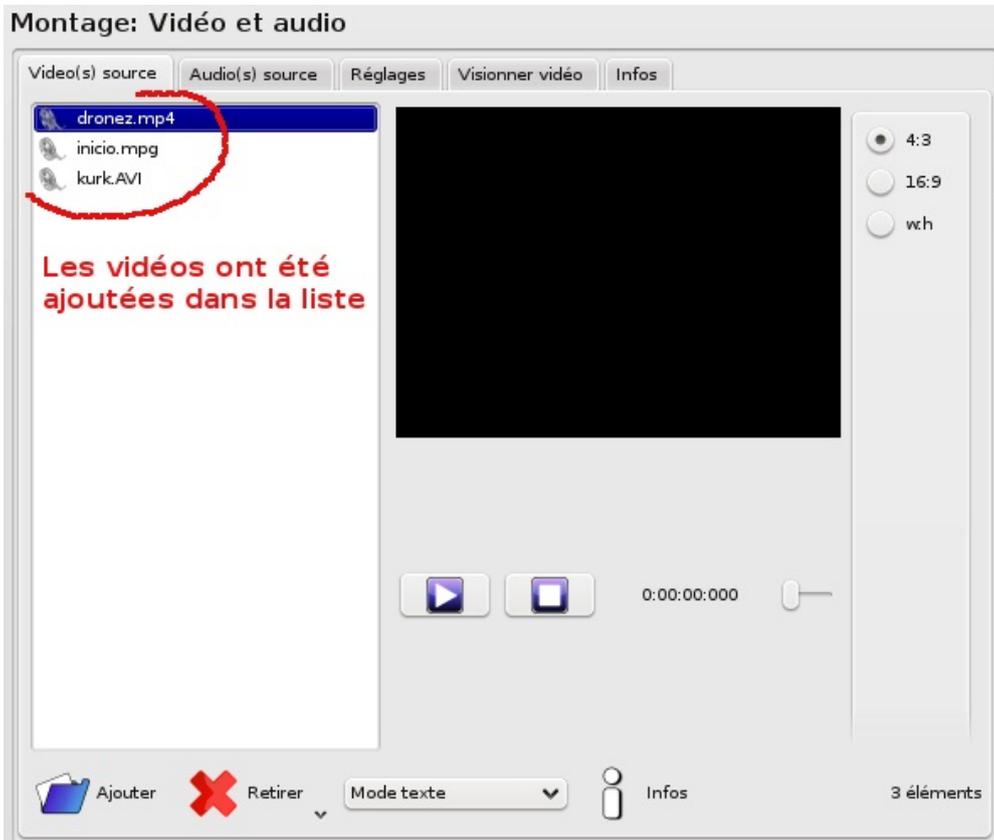
Allons-y, rendez-vous dans **Vidéo > Montage vidéo > Vidéo + audio**, sélectionnez l'onglet **Vidéo(s) source**, cliquez donc sur le bouton **Ajouter**.



Dans la fenêtre de **Parcours des vidéos**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin dépliez les sous-répertoires), allez chercher les vidéos. Si vous voulez sélectionner plusieurs vidéos d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

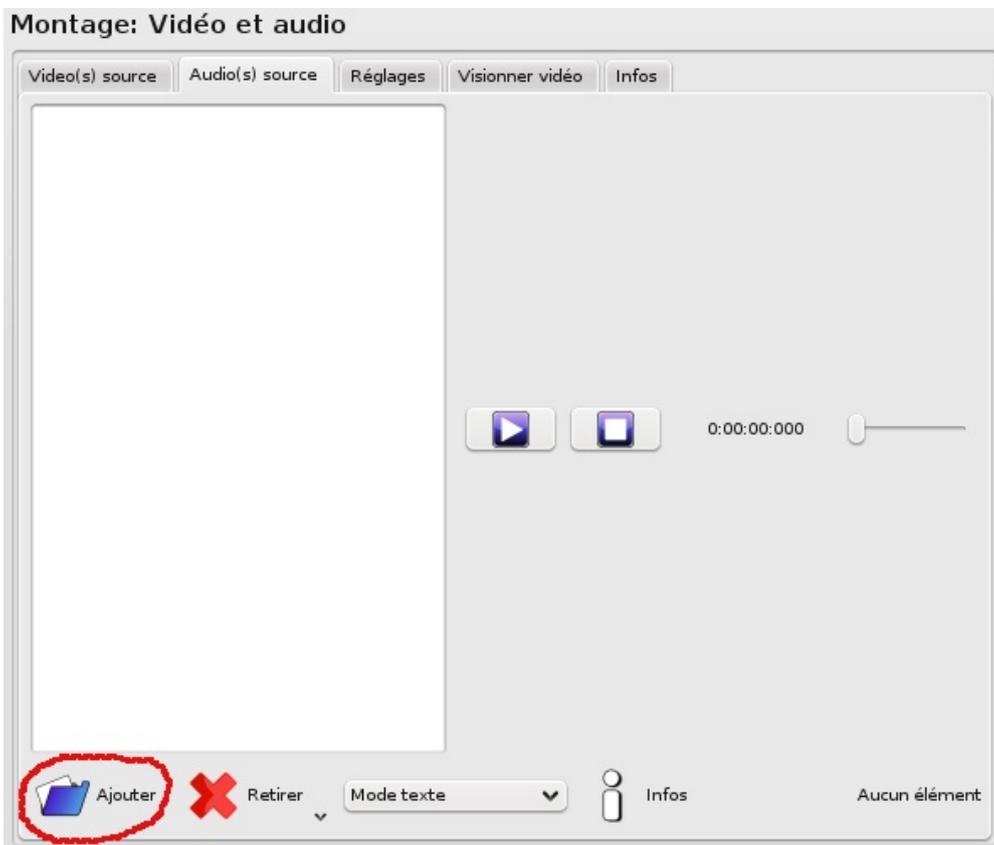


Vos vidéos ont été ajoutées à la liste.



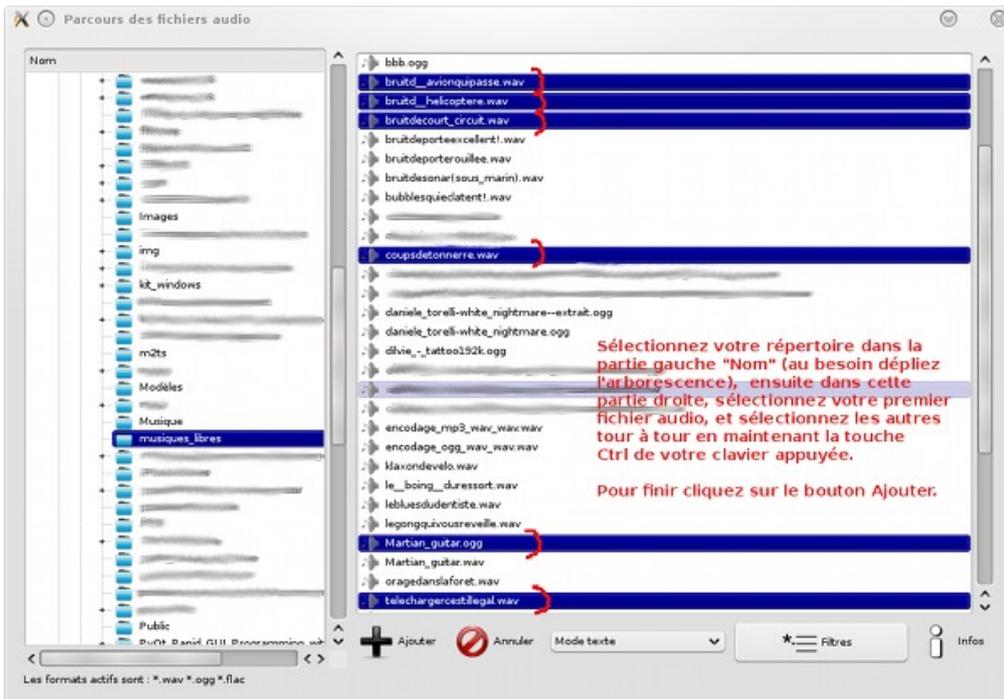
10.2.2 Chargement des fichiers audio

Sélectionnez maintenant l'onglet **Audio(s) source**, cliquez donc sur le bouton **Ajouter**.

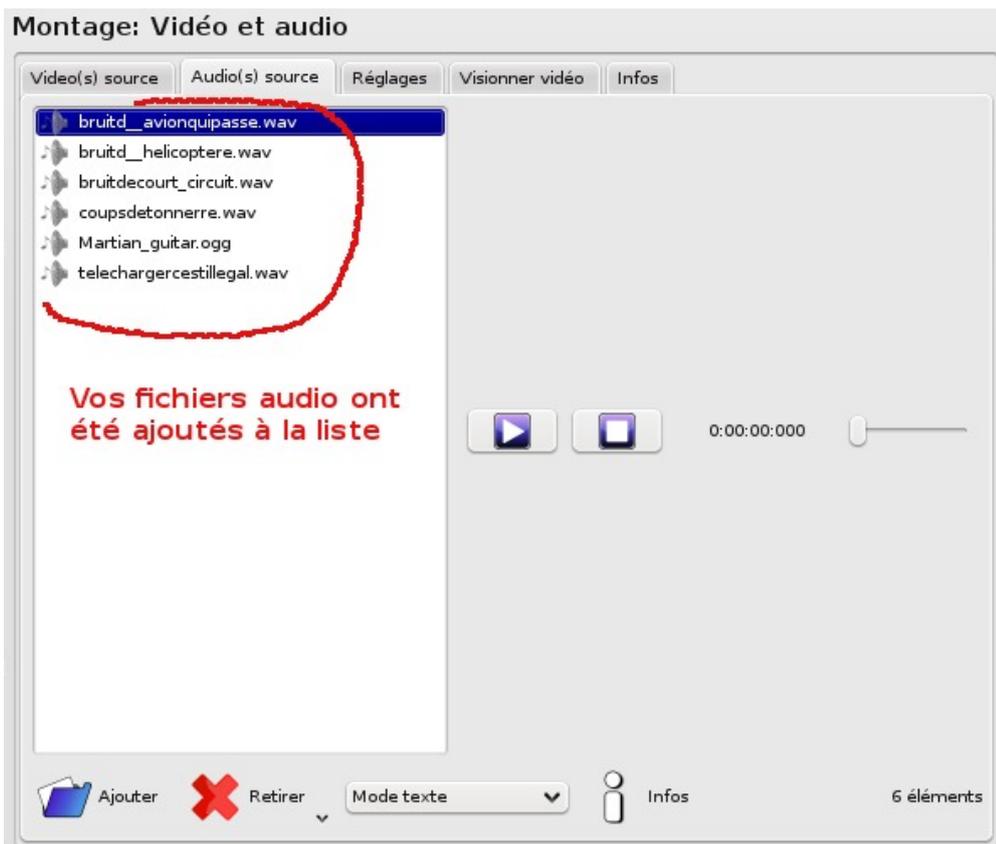


Dans la fenêtre de **Parcours des fichiers audio**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez

les sous-répertoires), allez chercher les fichiers audio. Si vous voulez sélectionner plusieurs fichiers audio d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

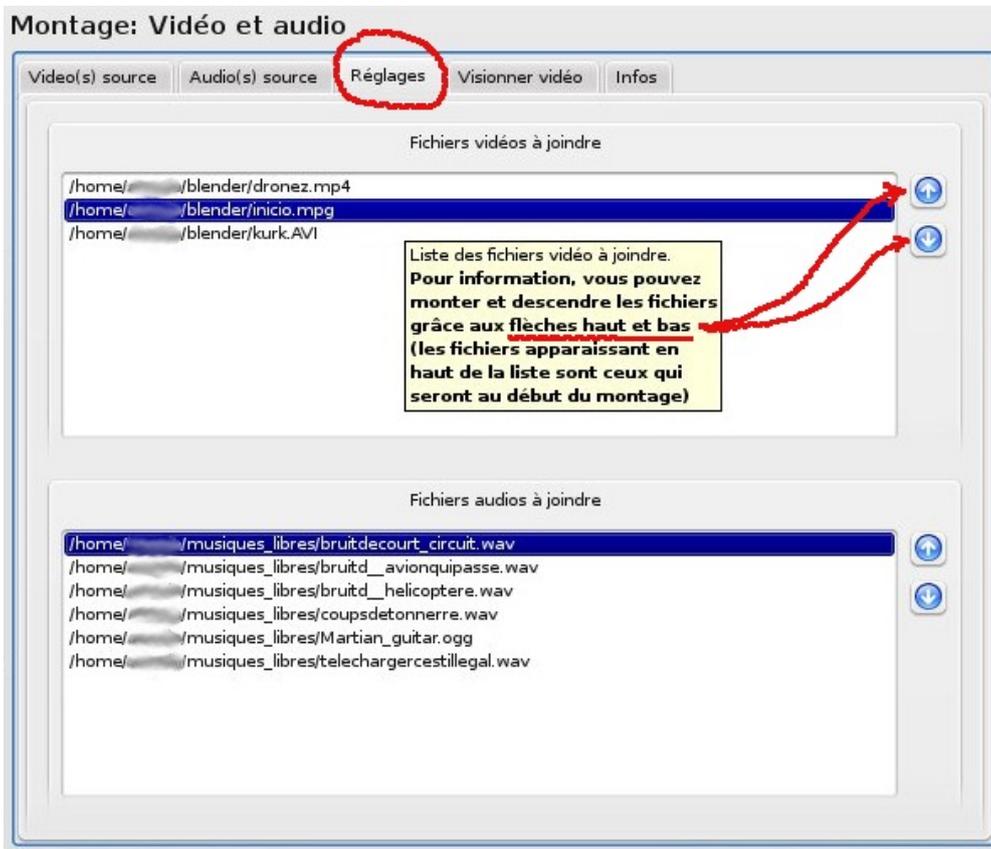


Vos fichiers audio ont été ajoutés à la liste.



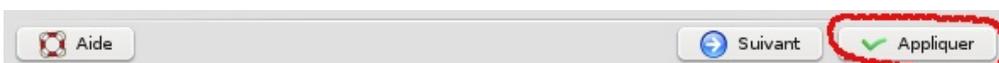
10.2.3 Réglages de l'ordre de montage

Passez maintenant dans l'onglet **Réglages**, vous allez voir deux listes dans lesquelles vous pouvez changer l'ordre d'apparition des vidéos et des fichiers audio (en montant ou descendant chaque fichier, avec les flèches).

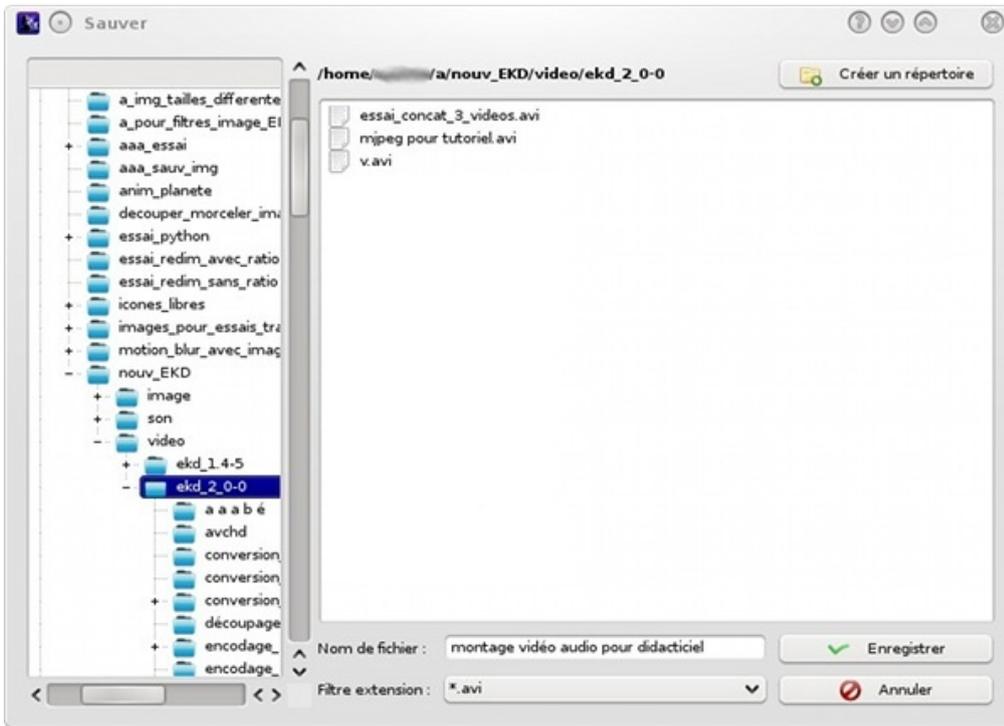


10.2.4 Le traitement (la concaténation en elle-même)

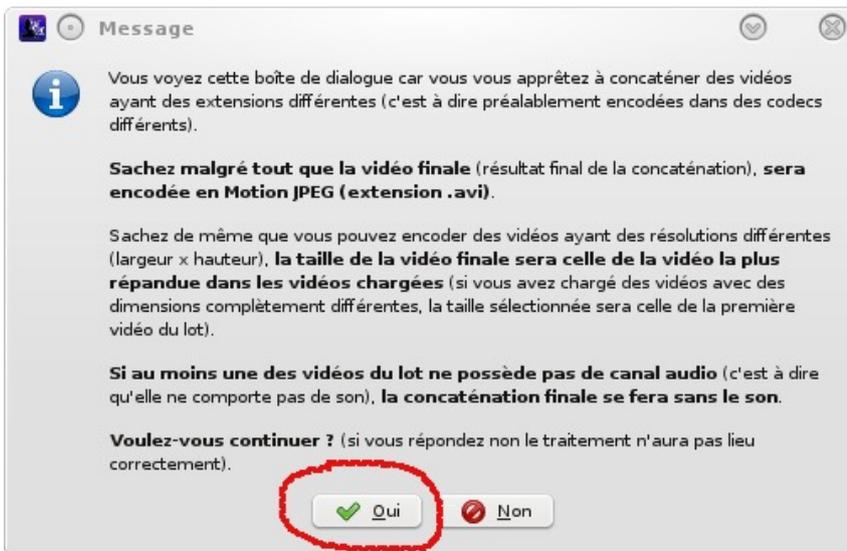
Pour démarrer la concaténation finale, cliquez sur le bouton **Appliquer**.



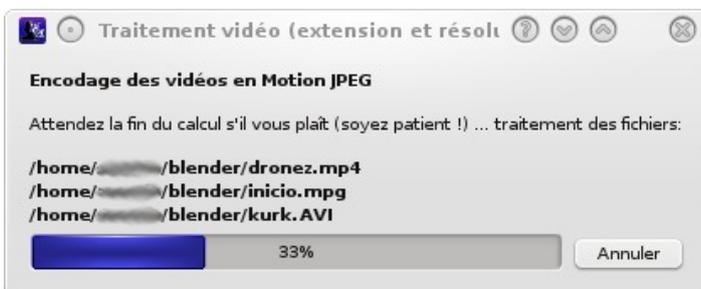
Juste après cette opération, la fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



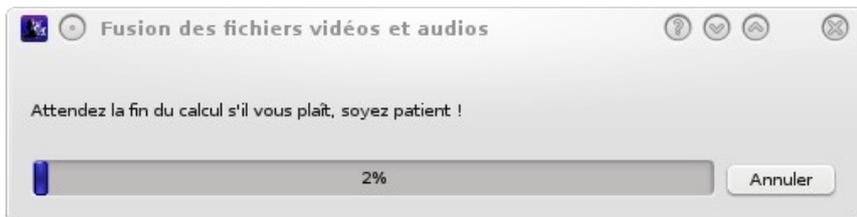
A ce moment là une boîte de dialogue s'ouvre vous demandant de lire et confirmer un certain nombre de renseignements, pour que l'opération réussisse cliquez sur le bouton **Oui**.



Une première barre de progression se met en action (il s'agit du traitement vidéo). Pour information, une autre barre de progression se mettra aussi en route pour le traitement audio.



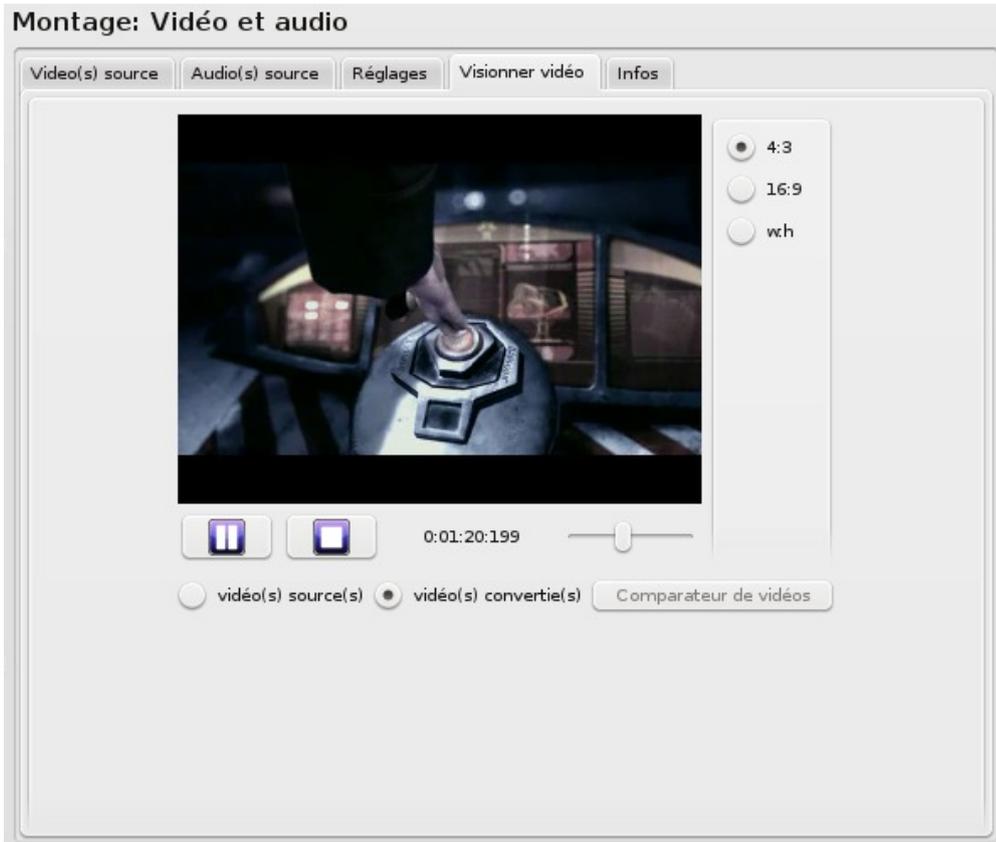
Après ceci, la barre de progression finale démarre.



Une fois cette partie terminée, vous pouvez avoir accès aux informations sur l'opération qui vient de se dérouler, pour ce faire cliquez sur le bouton **Voir les informations de l'encodage**. En dernier lieu cliquez sur le bouton **Fermer**.



Basculez dans l'onglet **Visionner vidéo**, vous pourrez ainsi lire la vidéo résultant de la concaténation vidéo et audio. Dans cet onglet, vous sont de même mis à disposition les boutons lecture/pause, arrêt et le choix des dimensions d'affichage (4/3, 16/9 ème et (w;h) pour lire la vidéo dans la largeur x hauteur d'origine).



10.2.5 Information sur les chemins

Pour conclure, l'onglet **Infos** vous permet de voir la/les vidéo(s) chargée(s) (avec les chemins exacts) avant et après assemblage.

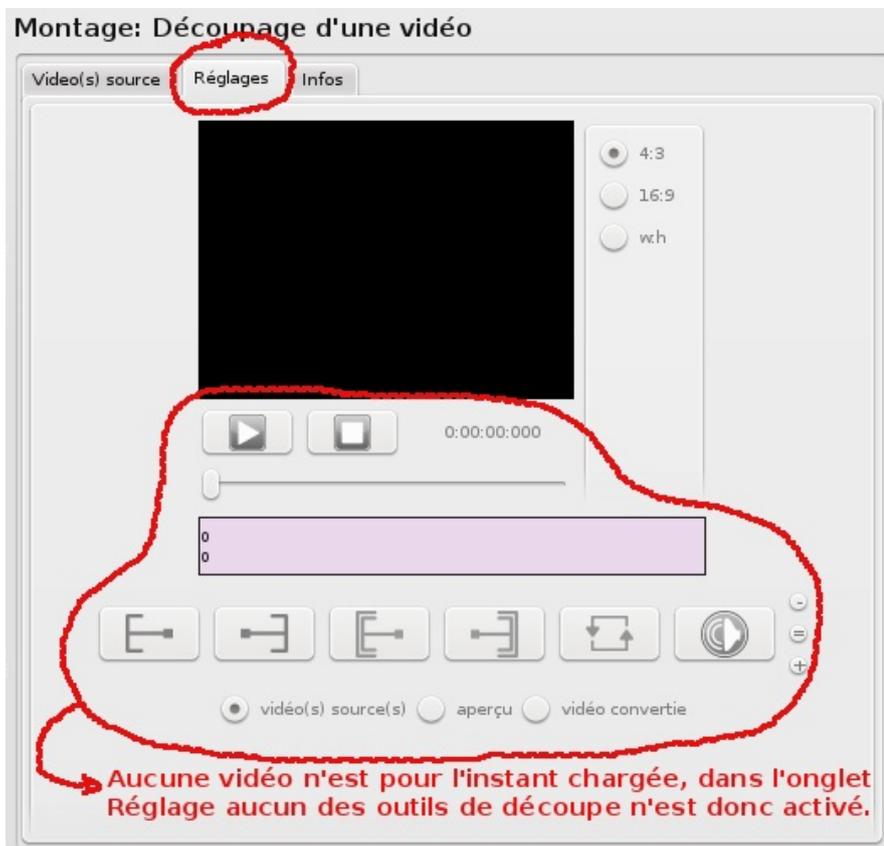


10.3 Cas pratique de découpage d'une vidéo

Vidéo > **Montage vidéo** > **Découpage d'une vidéo** : comme son nom l'indique on peut ici raccourcir une vidéo, afin de pouvoir l'utiliser (par exemple) dans un montage par la suite.

10.3.1 Activation des outils de découpe

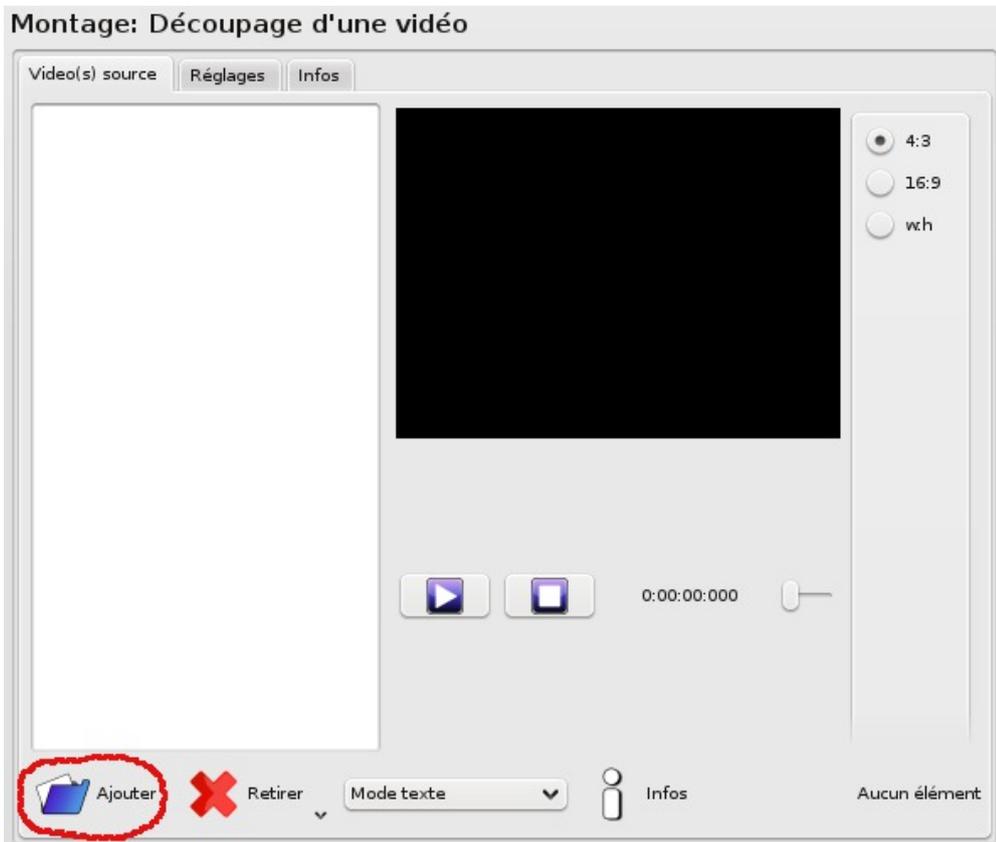
Nous faisons tout d'abord un petit détour par l'onglet **Réglages**, et avant qu'une vidéo soit chargée. Vous constatez que les outils de découpe ne sont activés; ils ne le seront qu'à partir du moment où une vidéo sera active (et lisible).



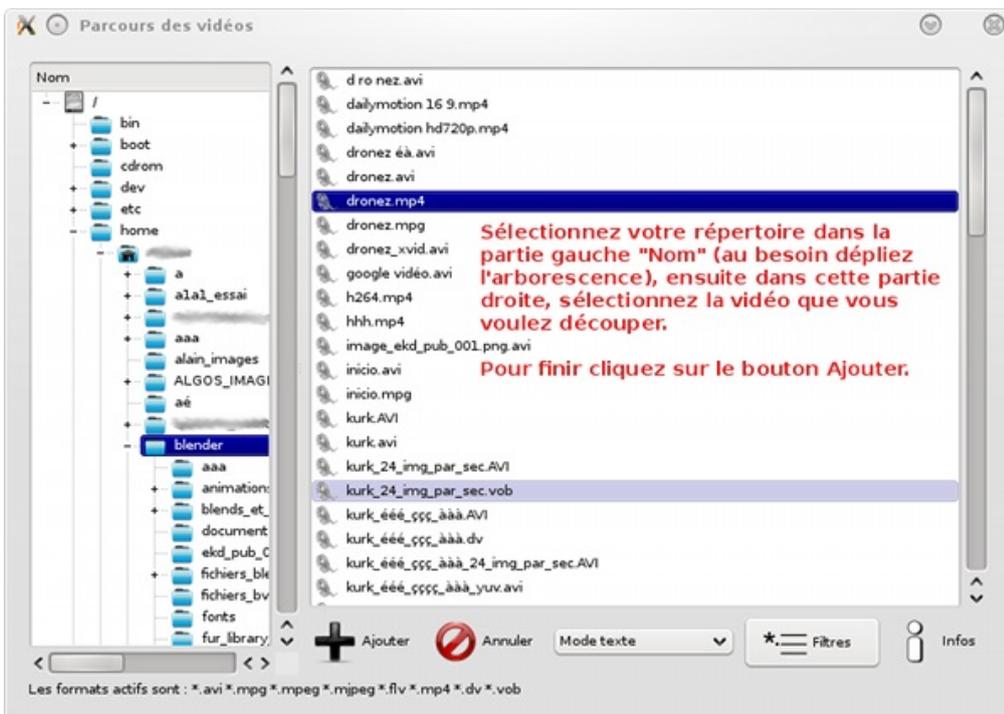
10.3.2 Chargement d'une vidéo

Vous ne pouvez découper qu'une vidéo à la fois, c'est pourquoi nous ne chargerons ici qu'une vidéo.

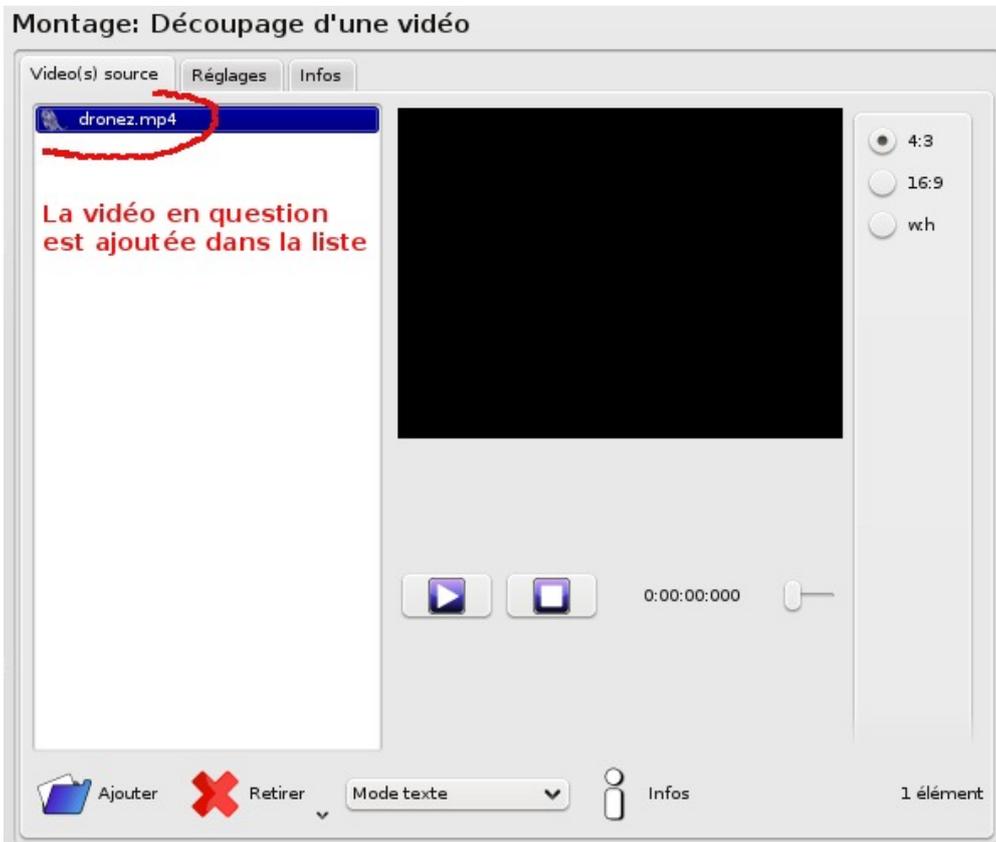
Dans **Vidéo** > **Montage vidéo** > **Découpage d'une vidéo**, sélectionnez l'onglet **Vidéo(s) source**, cliquez donc sur le bouton **Ajouter**.



Dans la fenêtre de **Parcours des vidéos**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), dans la partie droite allez chercher votre vidéo, pour finir cliquez sur **Ajouter**.

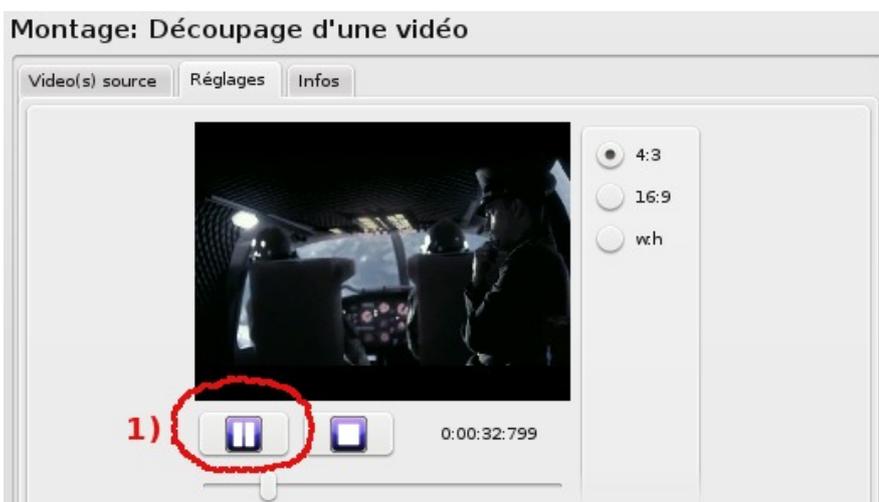


Votre fichier a été ajouté dans la liste.



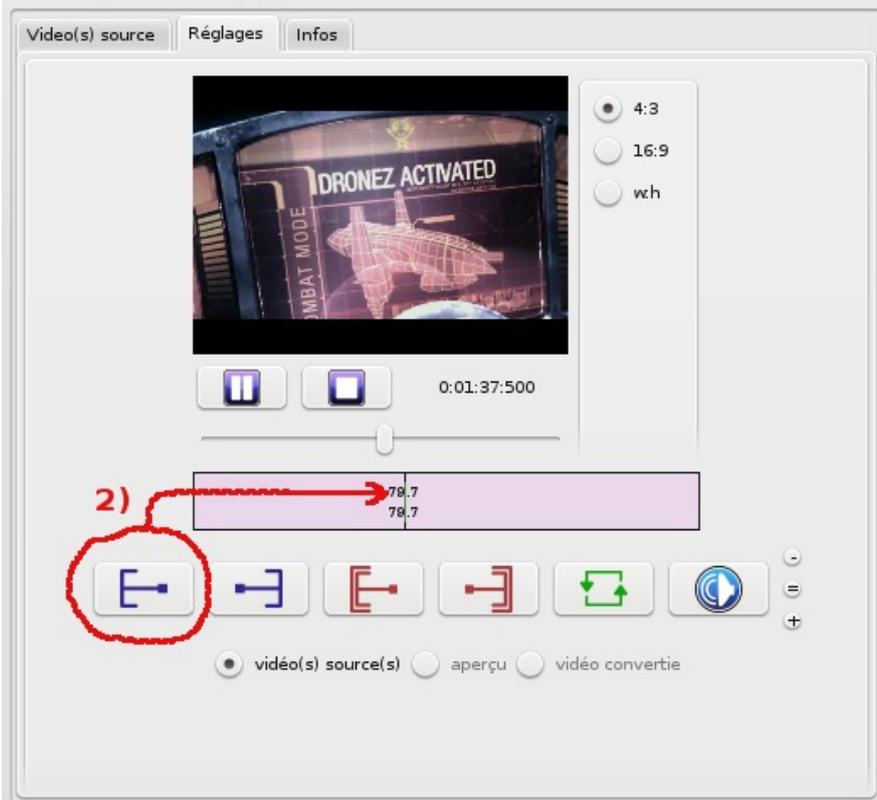
10.3.3 Mise en place des réglages pour la découpe

Repassons maintenant dans l'onglet **Réglages** et commençons à lire la vidéo par le bouton de lecture/mise en pause **1)** (comme vous le voyez toutes les différentes options sont dès lors activées).



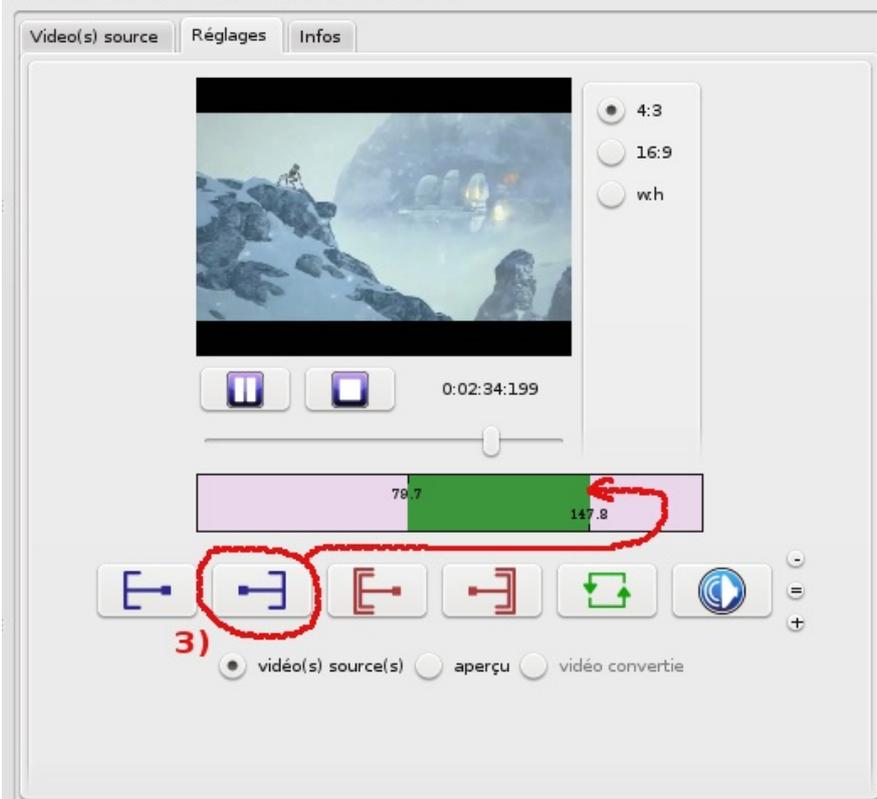
Pour sélectionner le début de la découpe (l'endroit précis où la vidéo débutera une fois la découpe opérée), nous allons cliquer sur le bouton avec le simple crochet (bleu) vers la gauche **2)**.

Montage: Découpage d'une vidéo



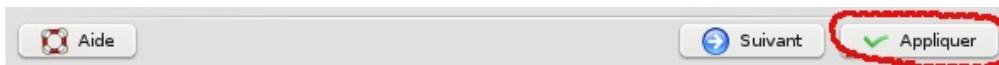
Pour sélectionner la fin de la découpe (l'endroit précis où la vidéo se terminera une fois la découpe opérée), on clique sur le bouton avec le simple crochet (bleu) vers la droite **3)**.

Montage: Découpage d'une vidéo

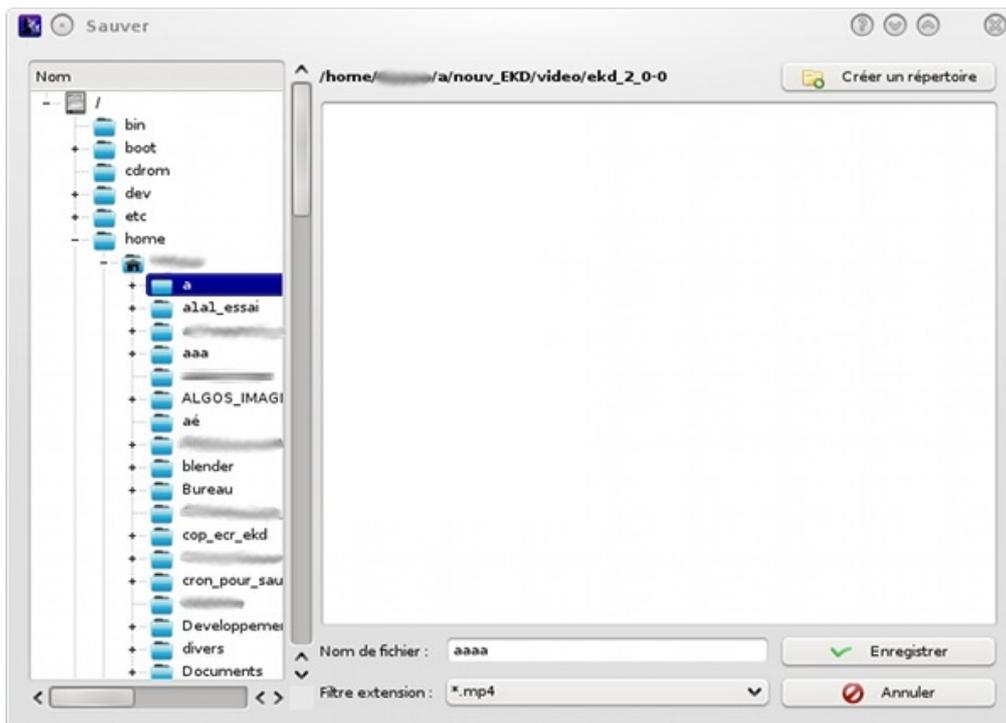


10.3.4 Traitement (application de la découpe)

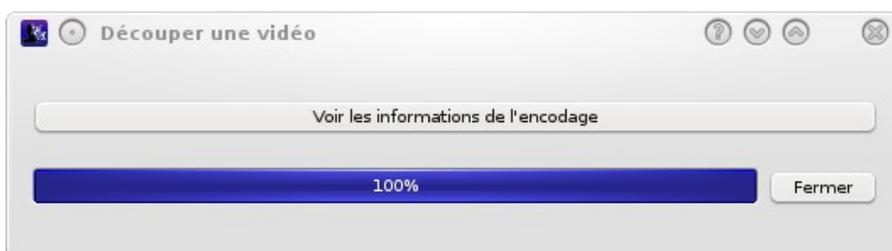
Une fois ceci fait, passez par le bouton **Appliquer**.



Juste après cette opération, la fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



Quand la barre de progression arrive à terme, un bouton **Voir les informations de l'encodage** apparaît.

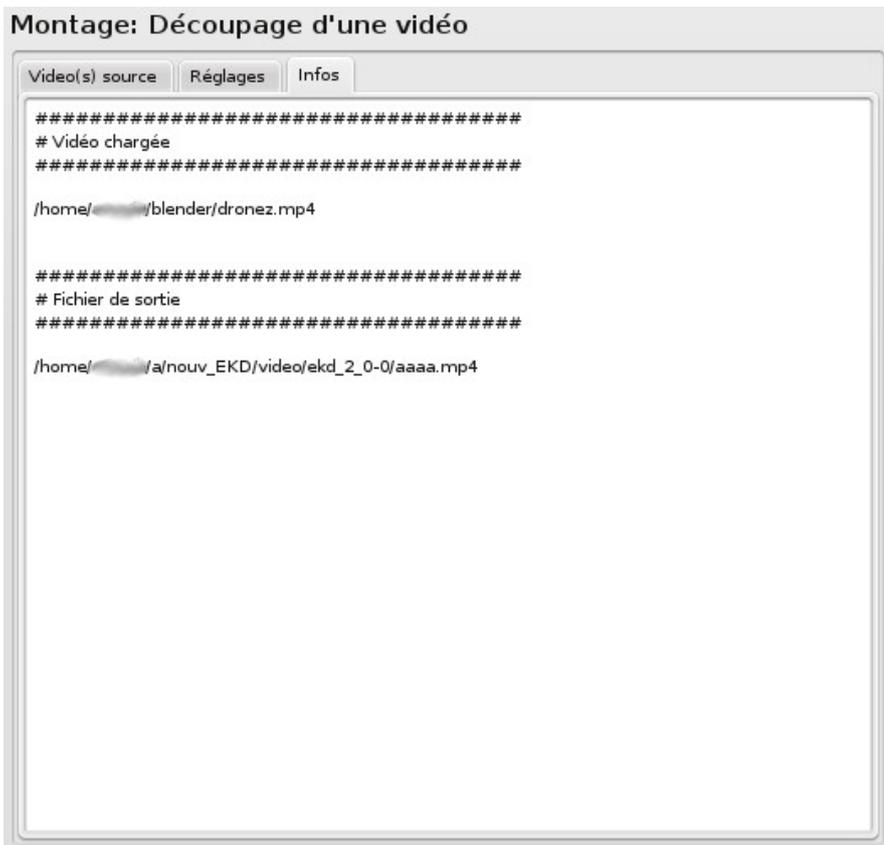


En cliquant sur ce bouton vous accédez aux dites informations.



10.3.5 Information sur les chemins

Pour conclure, l'onglet **Infos** vous permet de voir la/les vidéo(s) chargée(s) (avec les chemins exacts) avant et après assemblage.



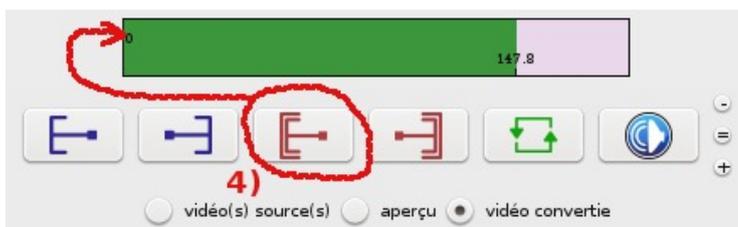
10.3.6 Les différentes options disponibles pour la découpe

Voici une courte présentation de ce qu'il vous est permis de paramétrer pour la découpe d'une vidéo.

Vous vous demandez certainement comment il est possible de régler finement l'endroit où vous allez marquer le début et la fin de la découpe (en effet quand la vidéo défile à vitesse normale vous ne pouvez pas le faire avec précision). Un petit bouton **a)** a été prévu pour la circonstance (il s'agit du premier bouton rond comportant le signe moins à l'intérieur). Vous pouvez de même revenir à la vitesse de lecture par défaut **b)** ou accélérer la vitesse **c)**.



Si vous voulez faire la découpe à partir du début de la vidéo, il va falloir cliquer sur le bouton avec le double crochet (rouge) vers la gauche **4)**.



Si vous voulez sélectionner automatiquement la fin de la vidéo, cliquez sur le bouton avec le double crochet (rouge) vers la droite **5)**.

Dans notre exemple nous avons gardé (pour la découpe finale) la piste audio présente, si vous voulez vous affranchir de cette piste audio, cliquez simplement sur le bouton avec le haut parleur blanc sur fond bleu, celui-ci se grisera automatiquement et une barre verticale fera son apparition **6)**.



Pour finir le bouton avec les deux flèches inversées vertes **7)** vous permet de remettre à zéro les paramètres (c'est à dire avant le marquage du début de découpe).



11 Titrage dans une vidéo

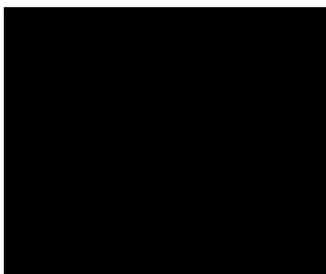
11.1 Présentation

Nous allons ici apprendre à créer un générique de début et un générique de fin dans une série de vidéos et ce dans EKD. Nous allons utiliser pour cela le menu **Ajout d'éléments** et la **Multiplication d'images** dans la partie **Image**. Nous allons finir par un montage vidéo du générique du début, de trois vidéos et du générique de fin.

Avant de commencer la pratique, vous devez être conscient que cette manipulation ne se fera pas en trois clics de souris comme dans la plupart des traitements avec EKD (loin s'en faut !, vous allez le constater avec la procédure mise en place juste en dessous, ... ne vous inquiétez pas, c'est finalement assez simple à faire).

11.2 Cas pratique de l'Ajout d'éléments

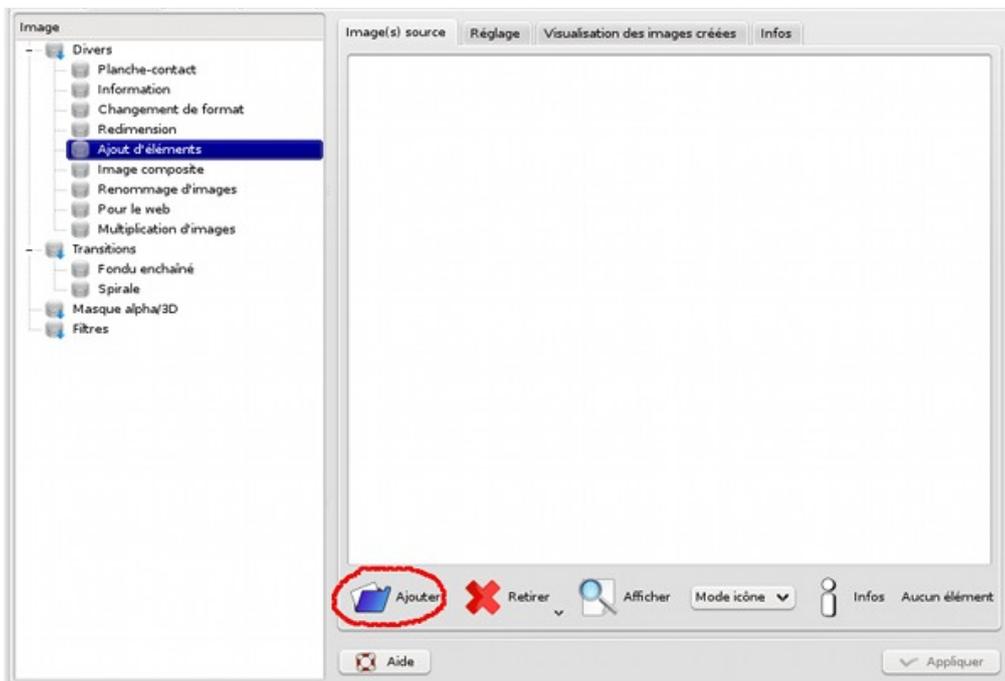
Tout d'abord il a été créé une image entièrement noire avec The Gimp³⁹ de dimension 384 x 320.



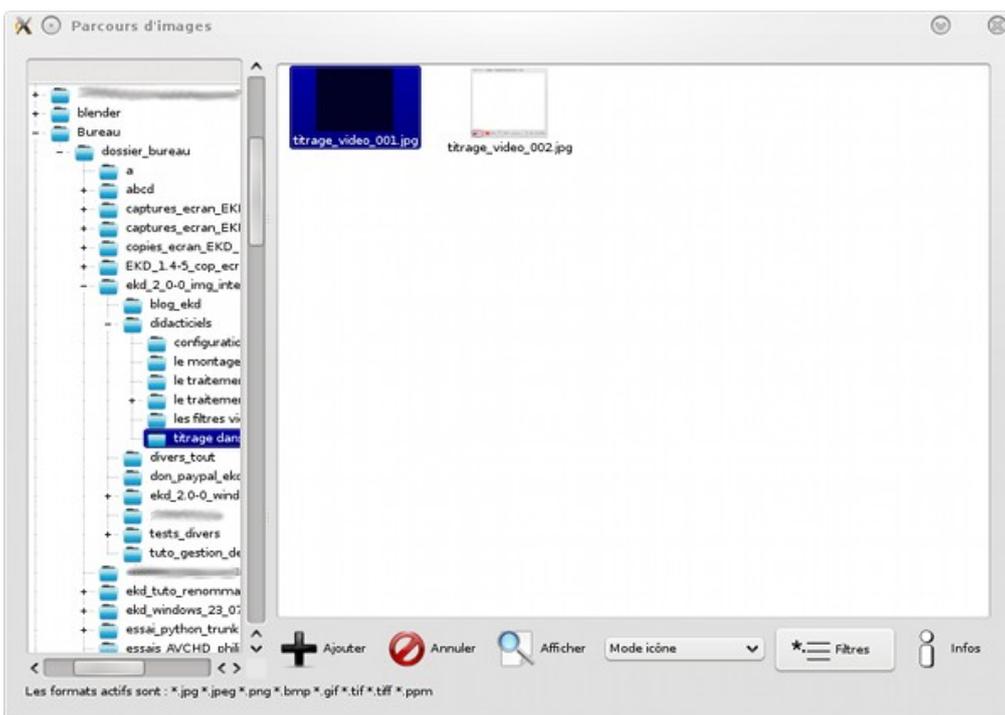
11.2.1 Création des images générique

Dans EKD sélectionnez **Image > Divers > Ajout d'éléments**, ensuite dans l'onglet **Image(s) source** cliquez sur le bouton **Ajouter**.

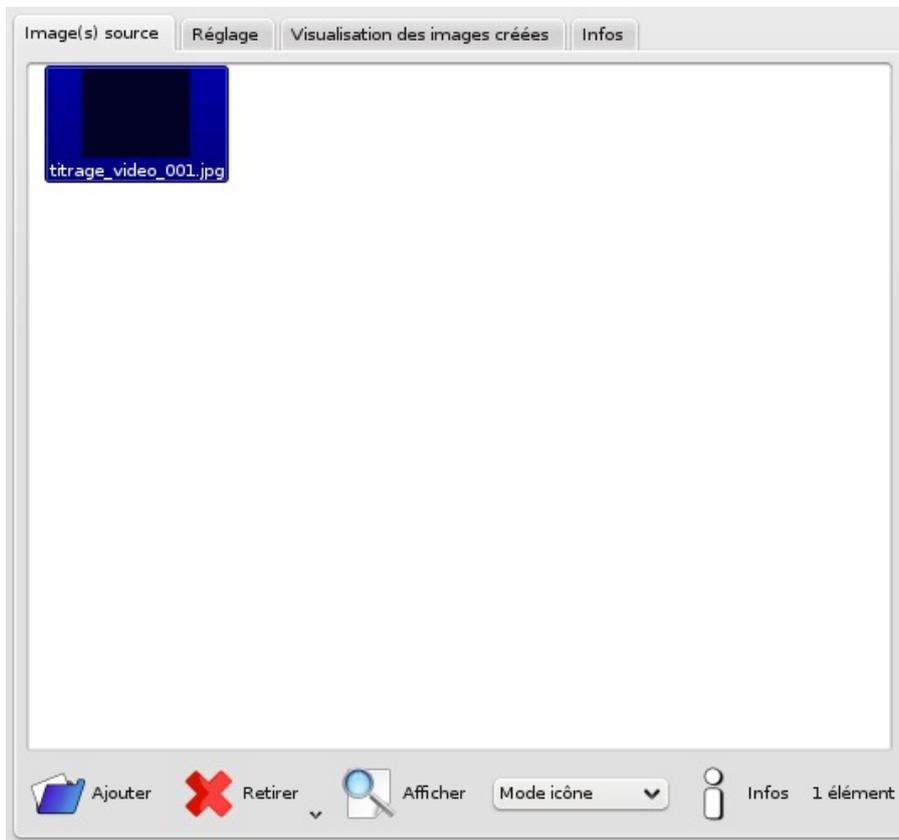
³⁹<http://www.gimp.org>



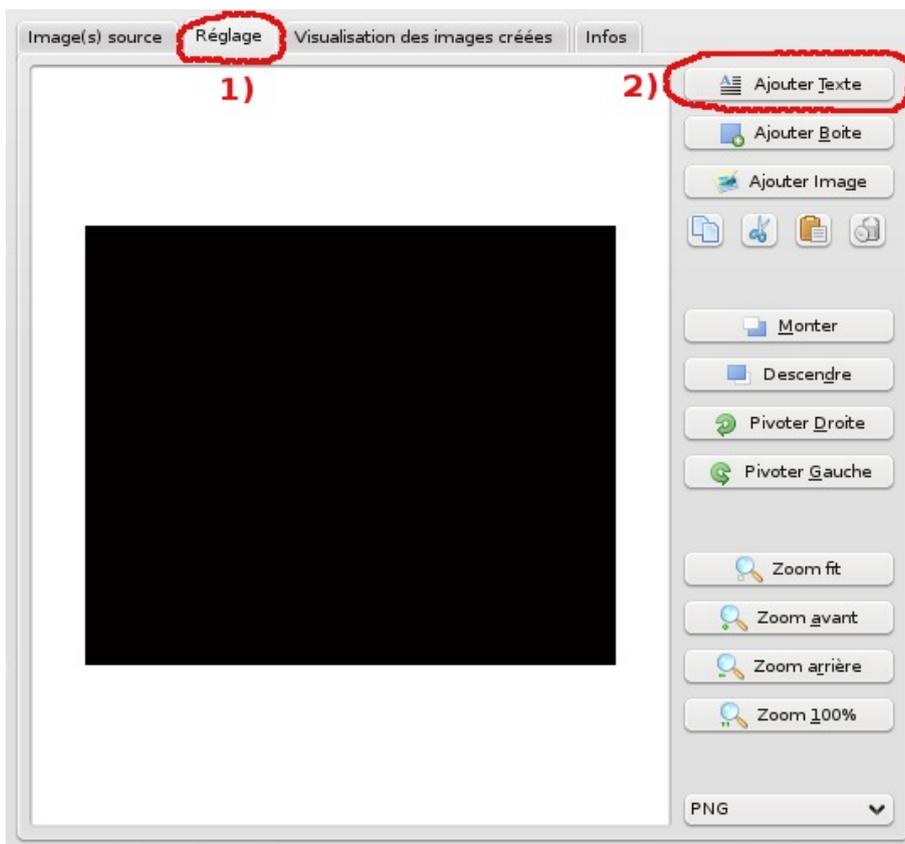
Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les images. Si vous voulez sélectionner plusieurs images d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.



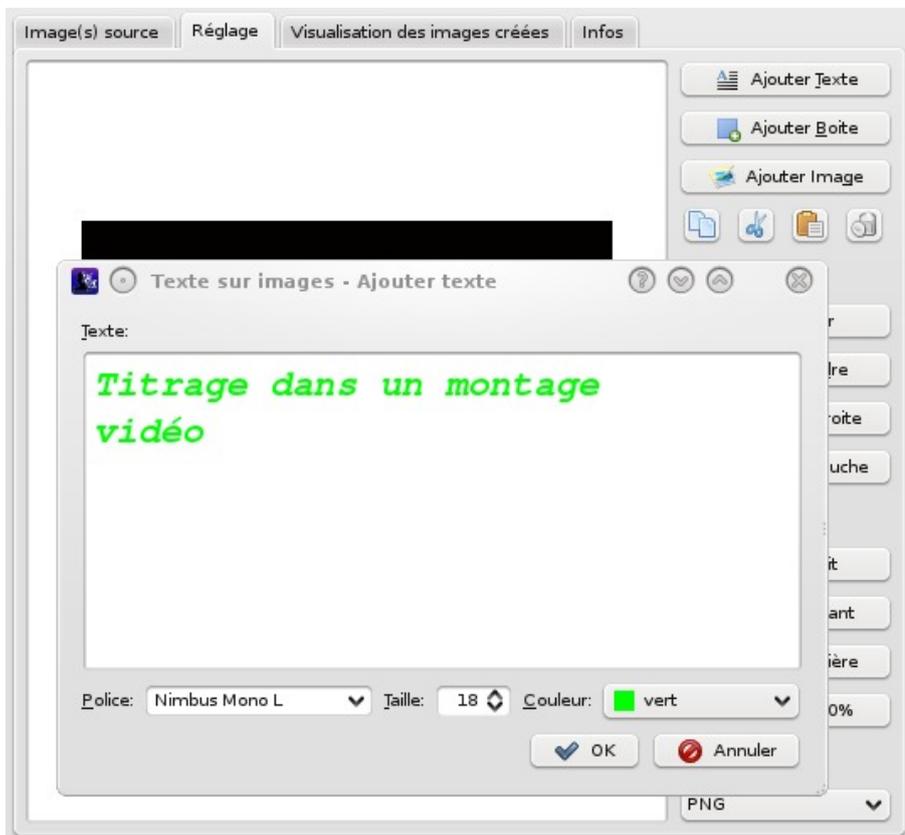
Votre image a été ajoutée à la liste.



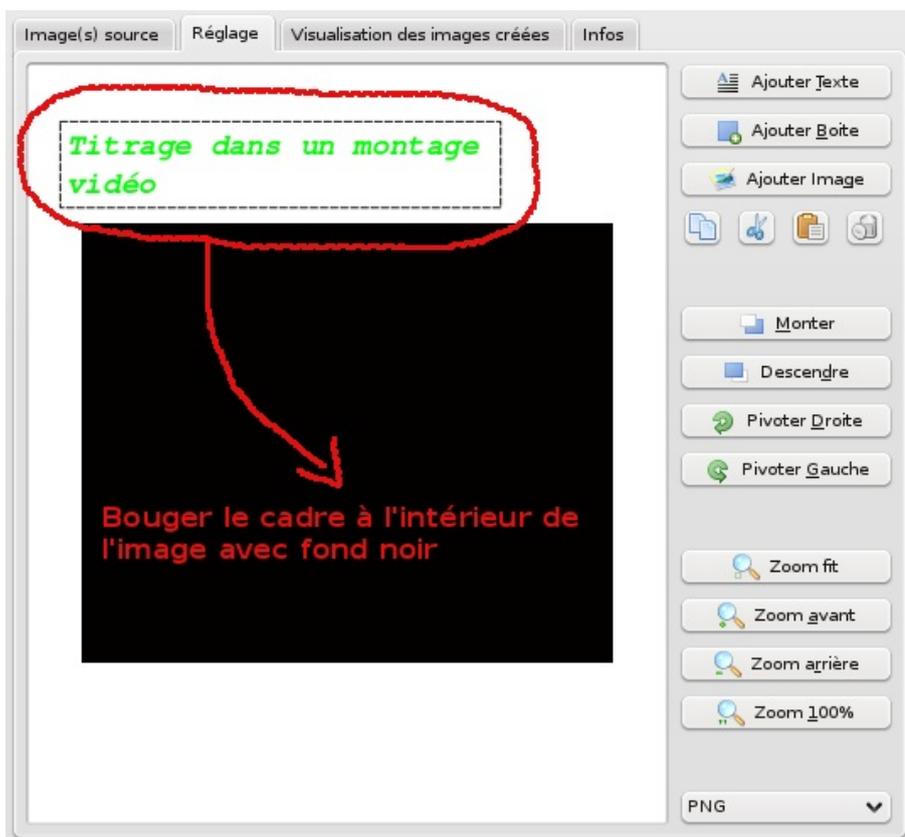
Basculez dans l'onglet **Réglage**, l'image chargée apparaît dans l'interface, cliquez ensuite sur le bouton **Ajouter texte**.



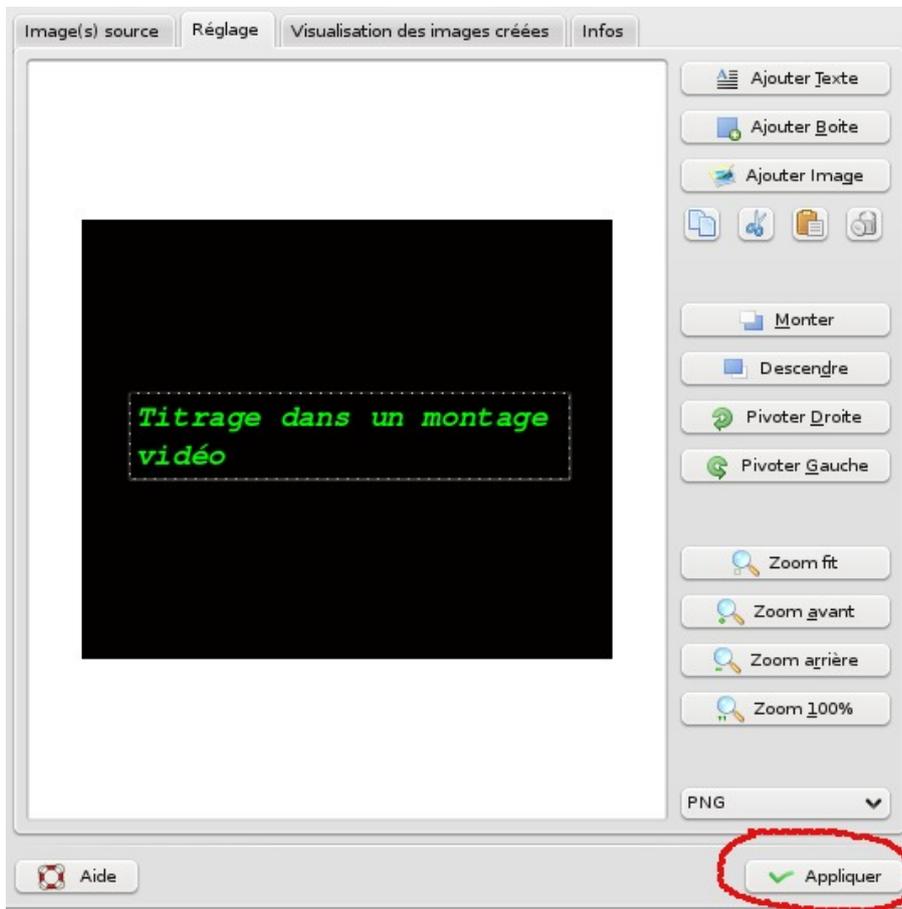
Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, sélectionnez la **Police**, la **Taille** et la **Couleur**, tapez votre texte (dans la partie réservée) et cliquez sur le bouton **OK**.



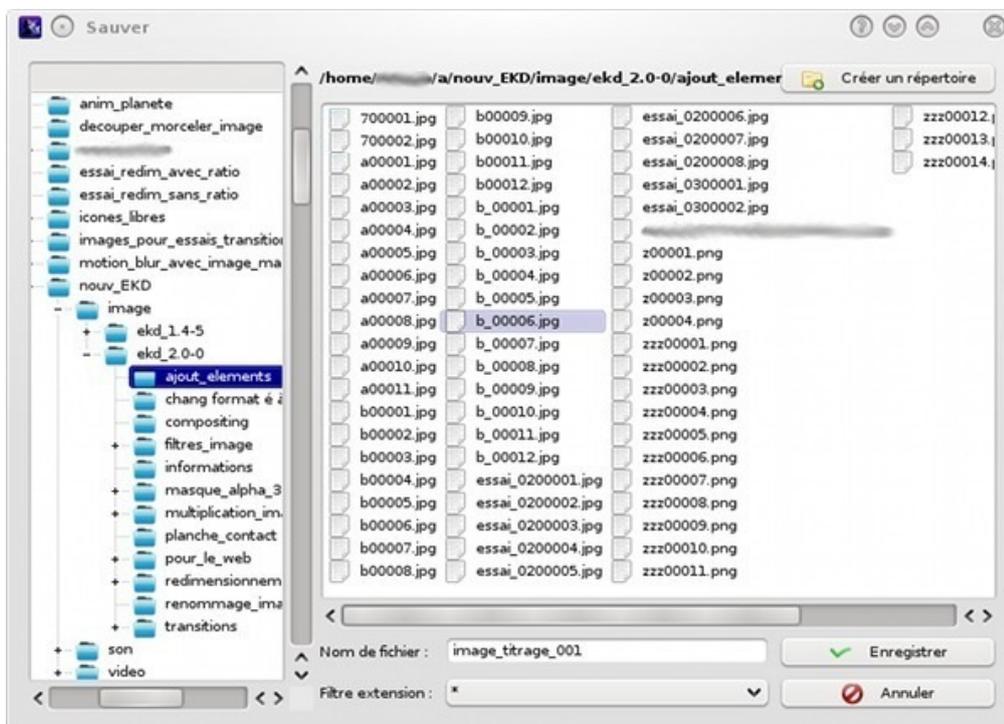
Votre texte est alors disponible dans la fenêtre principale et dans un cadre en pointillés, il vous faut maintenant positionner ce cadre dans l'image (dans notre cas nous l'avons placé au centre de l'image).



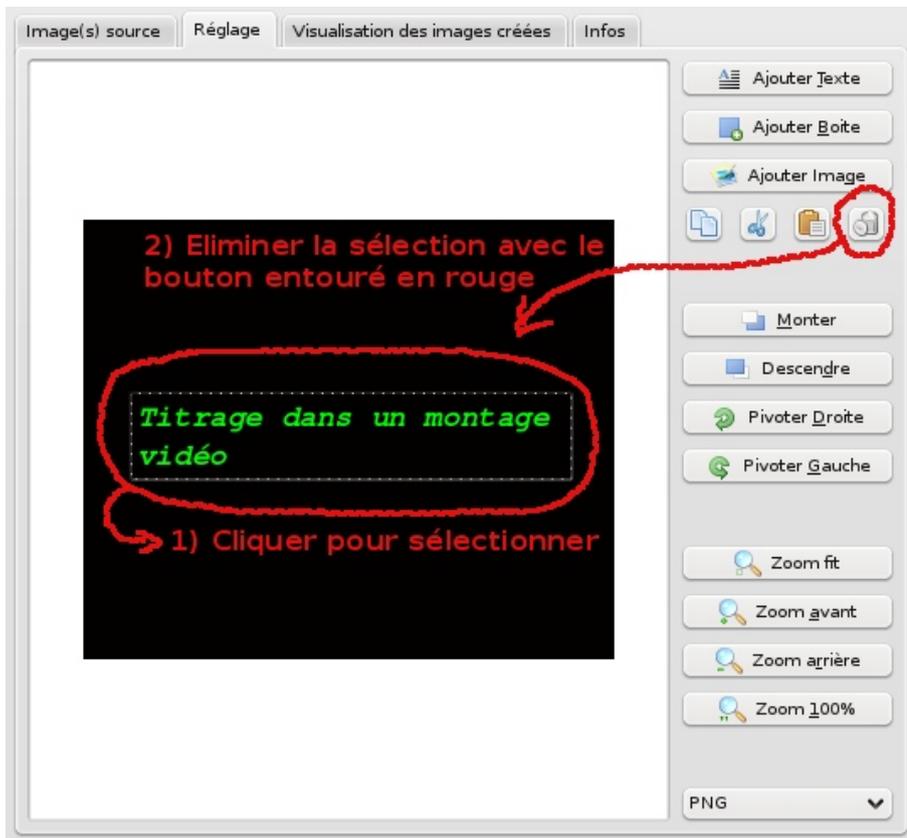
Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



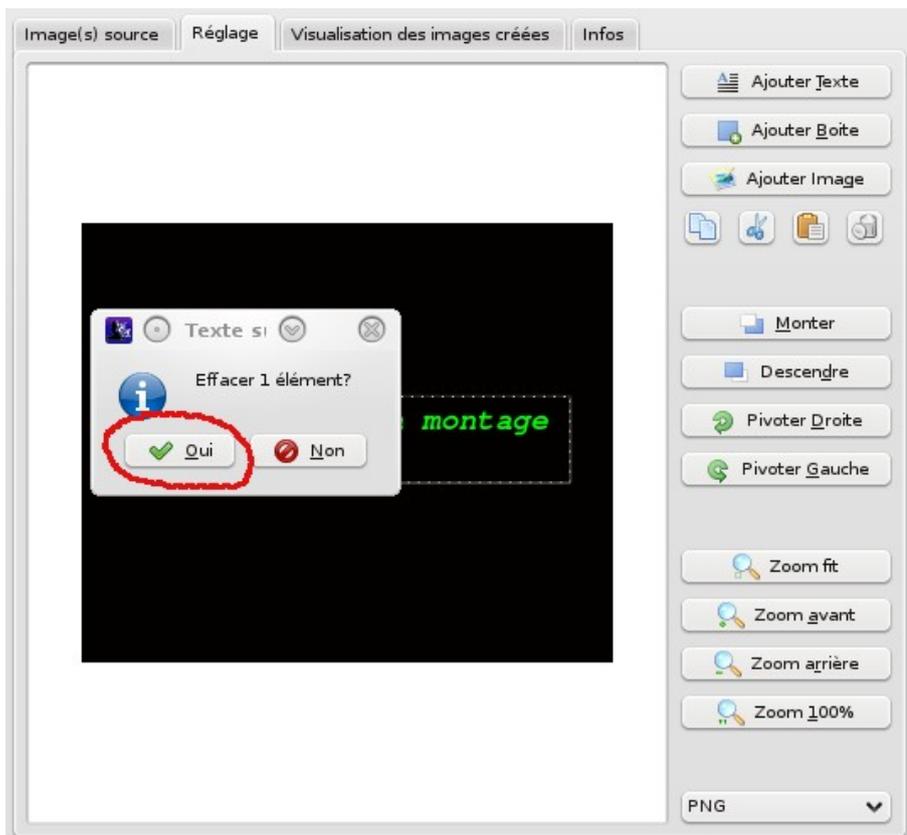
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



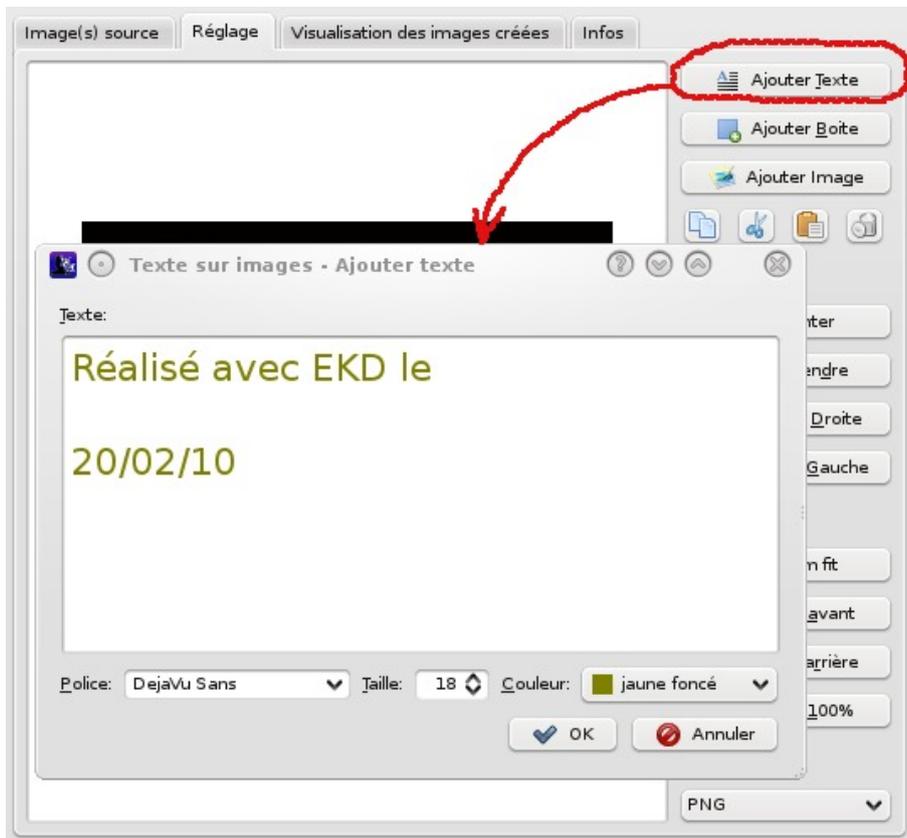
Il va maintenant falloir créer l'image du titrage de fin (c'est à dire la séquence finale). Nous allons effacer ce que nous avons écrit avant (tout en gardant l'image) et nous allons créer un nouveau texte. Le texte sélectionné (on voit qu'il est sélectionné car le contour en pointillés est apparent), cliquez sur le bouton indiqué dans l'image en dessous.



Vous devez confirmer l'effacement du texte en cliquant sur le bouton **Oui** dans la boîte de dialogue qui apparaît.



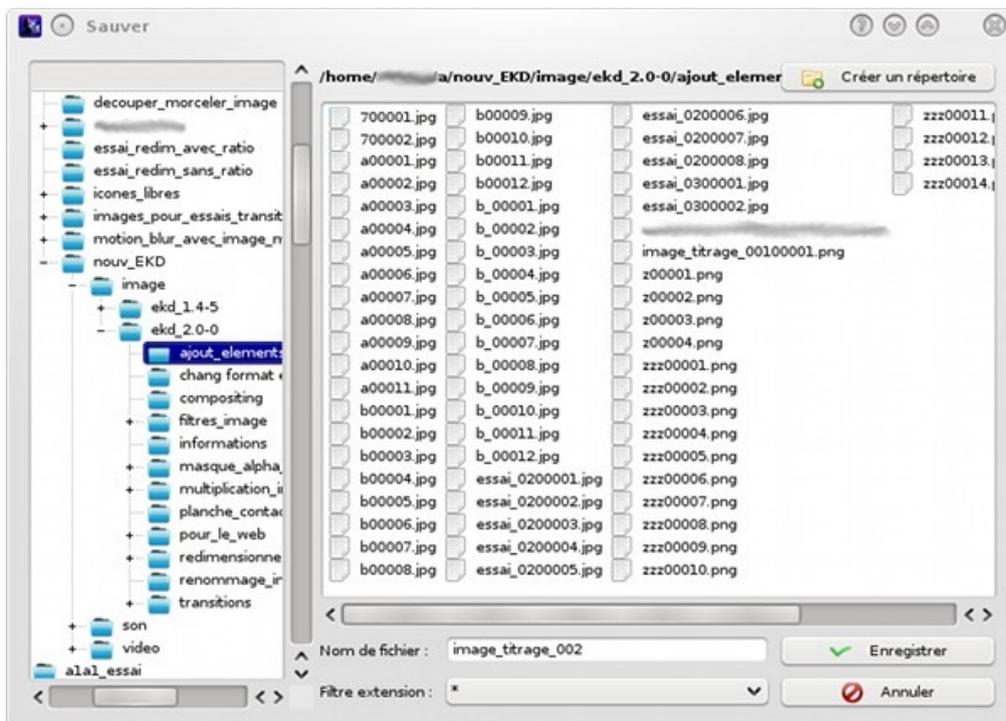
Pour le nouveau texte, cliquez sur le bouton **Ajouter Texte** et dans la boîte de dialogue sélectionnez la **Police**, la **Taille** et la **Couleur**, tapez votre texte (dans la partie réservée) et cliquez sur **OK**.



Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



11.3 Multiplication et transformation des images en vidéo

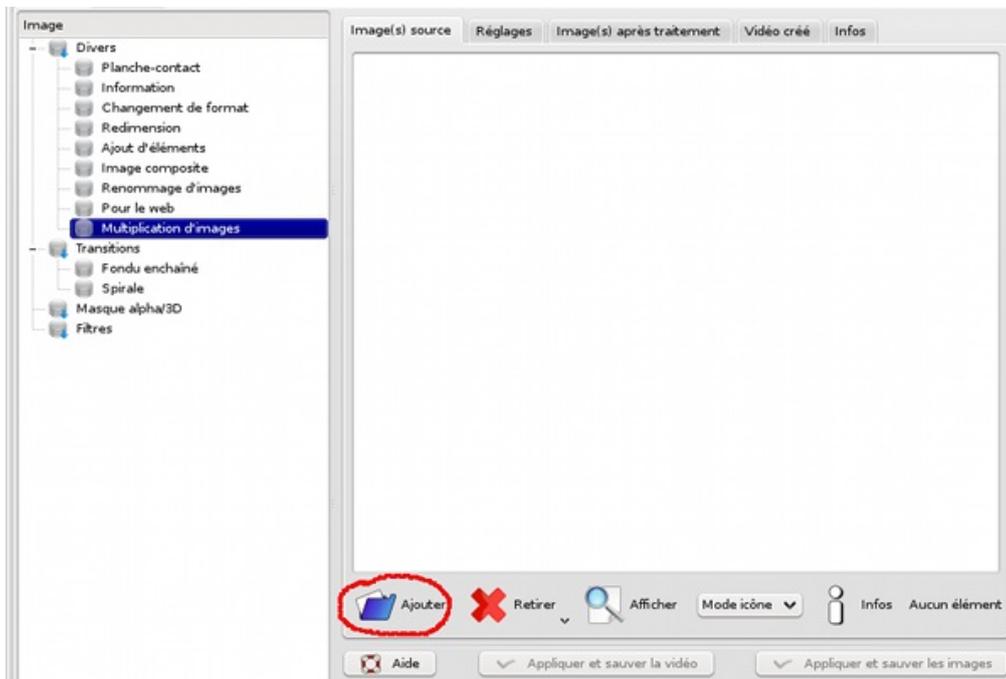
Les images chargées (dans notre exemple, les deux images) vont être multipliées et ensuite être transformées en vidéo. Nous partons d'une seule image par vidéo, mais au bout du compte chaque vidéo va contenir **Multiplication, durée en secondes** multiplié par **Multiplication, nombre d'images/sec** images (l'utilisateur est invité à faire ces réglages dans l'onglet **Réglage**).

Si nous partons de ce que vous verrez dans une des images ci-dessous, chaque vidéo contiendra $6 \times 25 = 150$ images, soit deux vidéos de 6 secondes cadencées à 25 images par seconde.

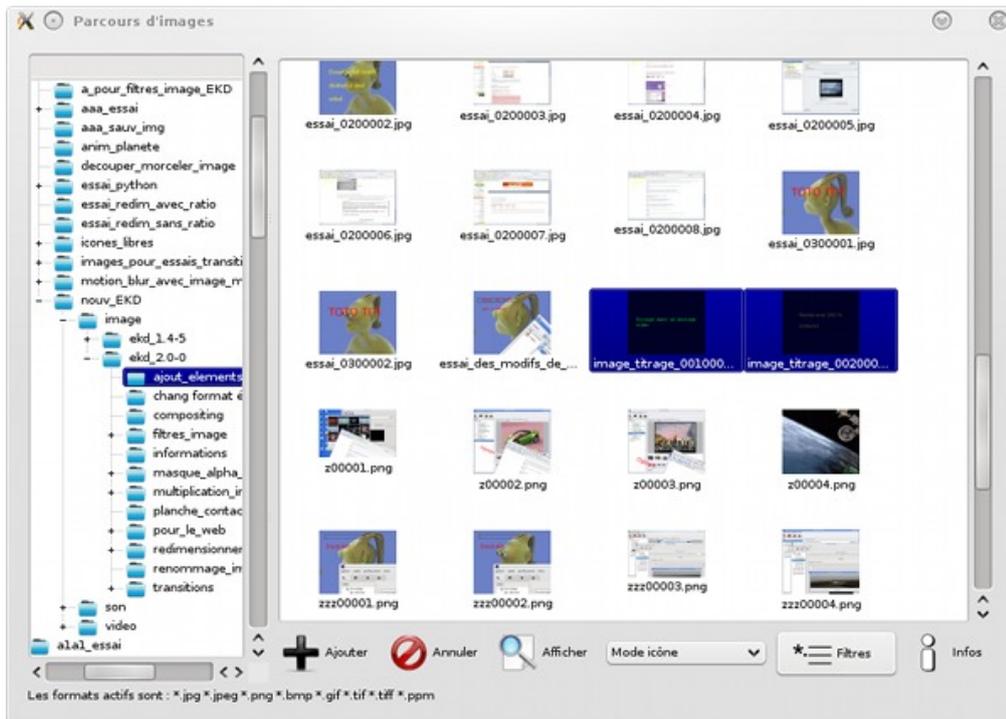
Dans ce menu chaque image chargée va être transformée en vidéo en une seule passe.

11.3.1 Chargement des images

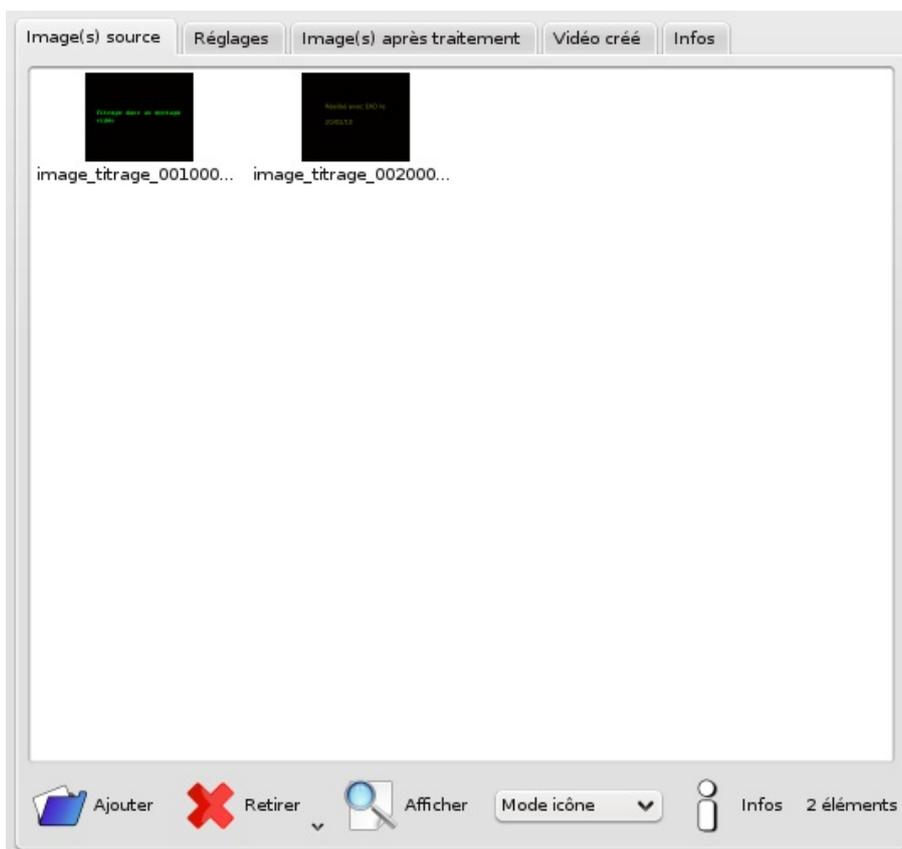
Sélectionnez **Image** > **Divers** > **Multiplication d'images**, ensuite dans l'onglet **Image(s) source** cliquez sur le bouton **Ajouter**.



Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les images. Si vous voulez sélectionner plusieurs images d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

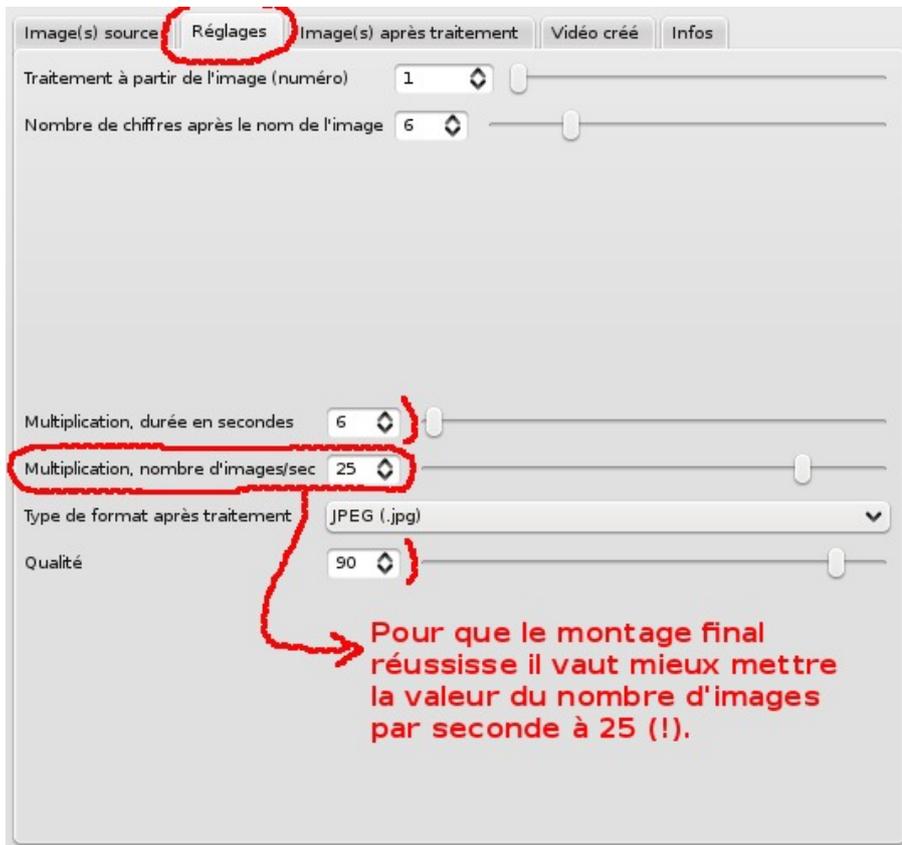


Votre image a été ajoutée à la liste.



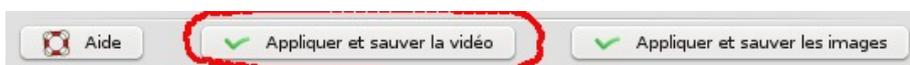
11.3.2 Réglages importants

Dans l'onglet **Réglage** effectuez les changements comme indiqué dans l'image juste en dessous (n'oubliez pas **Multi-
plication**, **nombre d'images/sec** doit être ajusté à 25 pour que tout se passe bien dans le montage final).

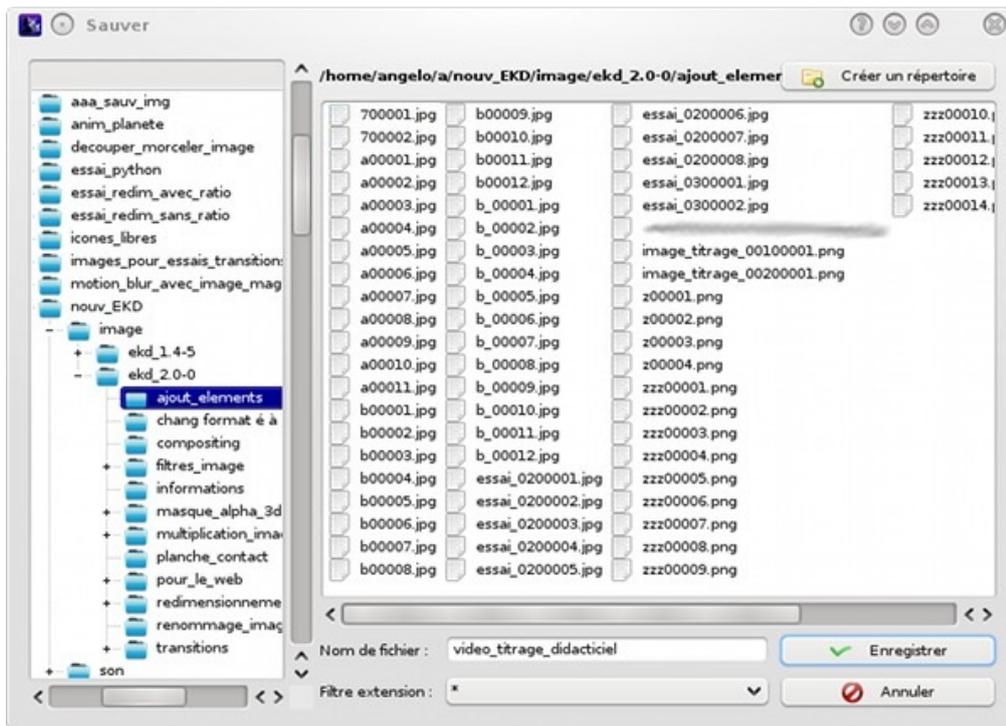


11.3.3 Construction des vidéos générique

Cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver la vidéo**.



La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



Cette fenêtre d'information apparaît, cliquez sur le bouton **Oui**.

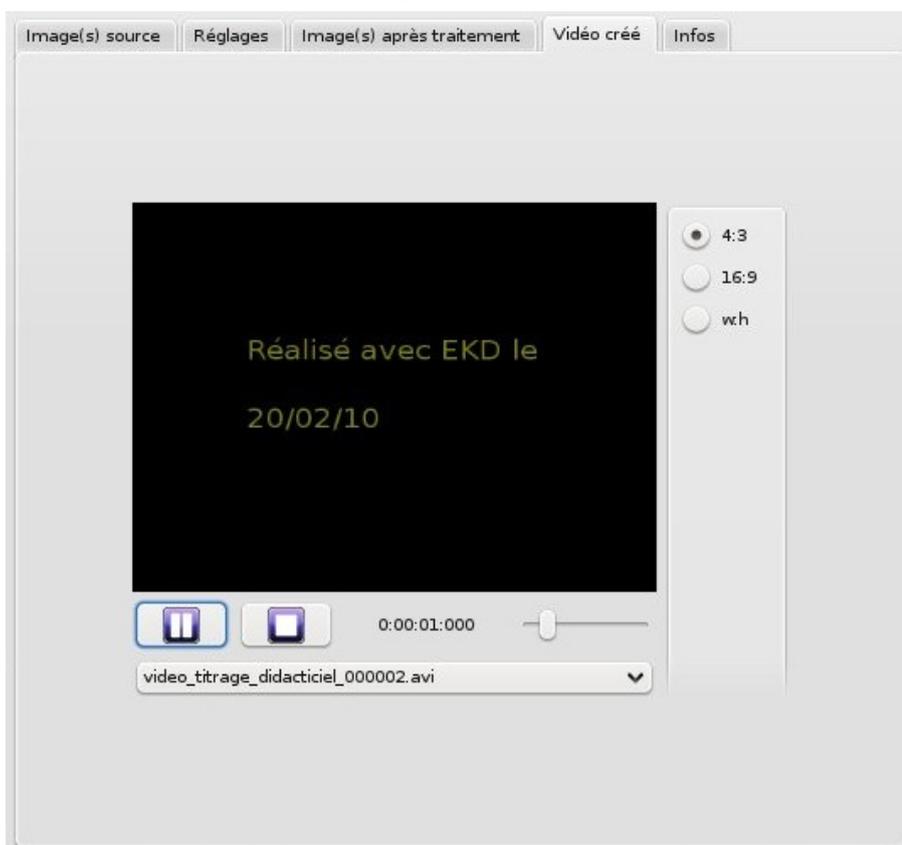


11.3.4 Lecture des vidéos produites

A la fin du traitement (après la courte apparition de la barre de progression), sélectionnez l'onglet **Vidéo créé**, vous allez constater qu'une liste déroulante s'est formée, celle-ci contient en référence les vidéos qui viennent d'être créées.



Sélectionnez une de ces vidéos dans la liste afin de la lire.

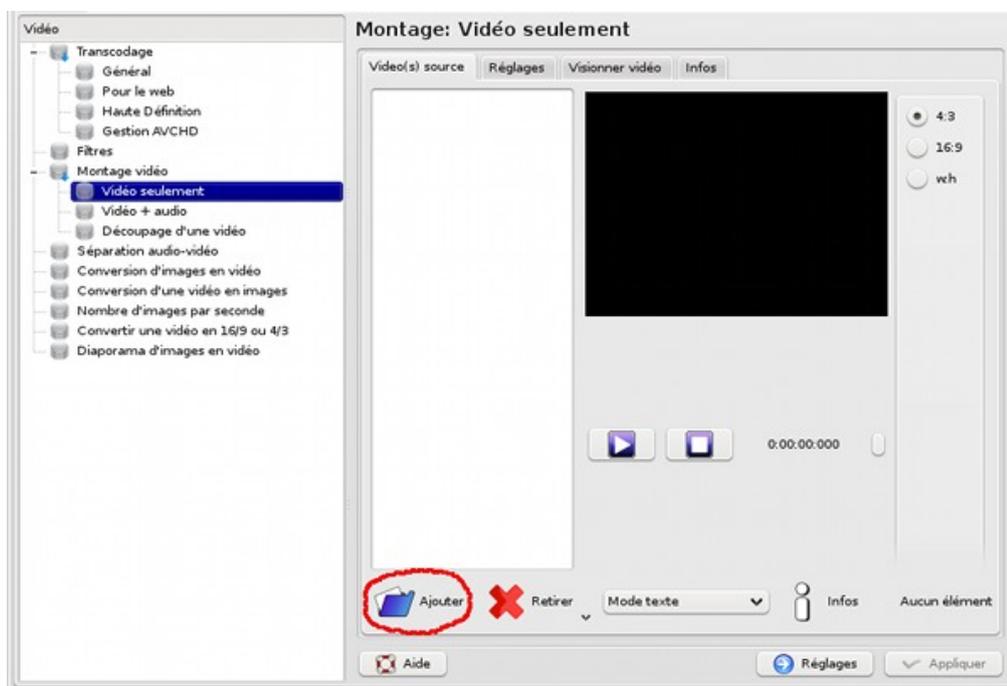


11.4 Dernière étape, le montage vidéo

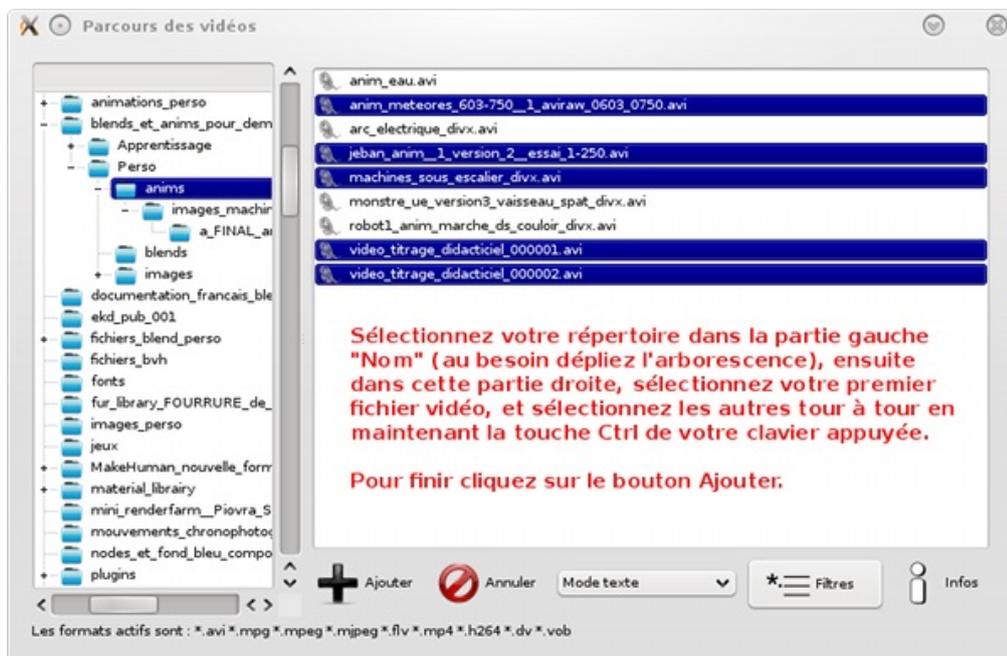
Maintenant que nous avons une série de vidéos, nous allons pouvoir les concaténer⁴⁰.

11.4.1 Chargement des vidéos

Sélectionnez le menu **Vidéo > Montage vidéo > Vidéo seulement**, cliquez sur le bouton **Ajouter**.

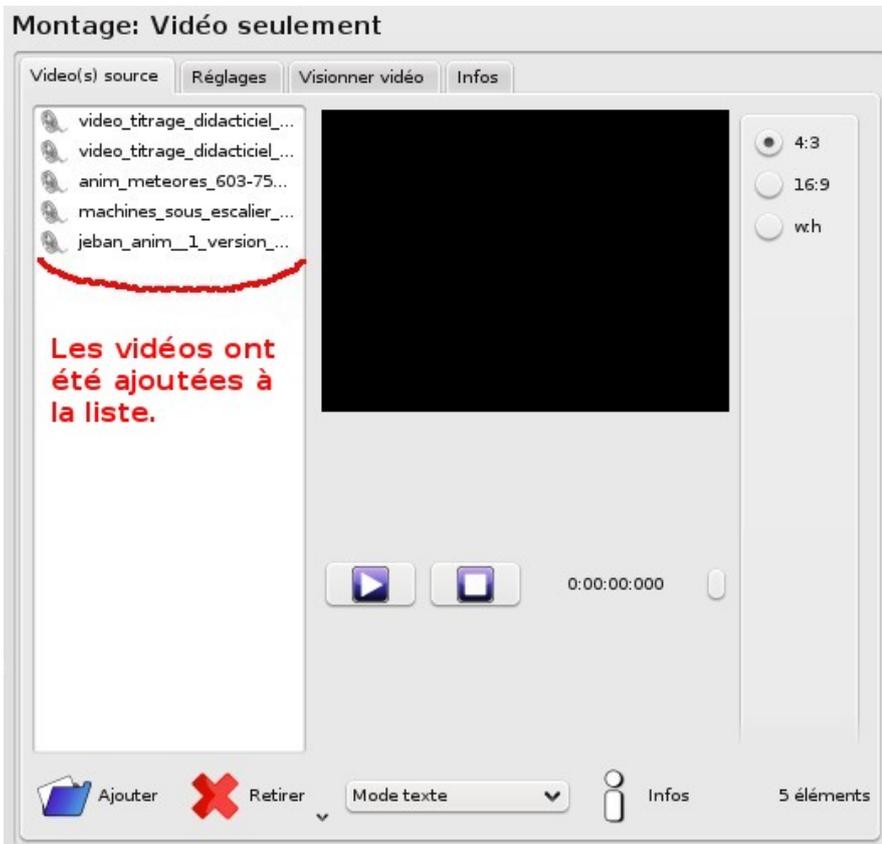


Dans la fenêtre de **Parcours des vidéos**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les vidéos. Si vous voulez sélectionner plusieurs vidéos d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.



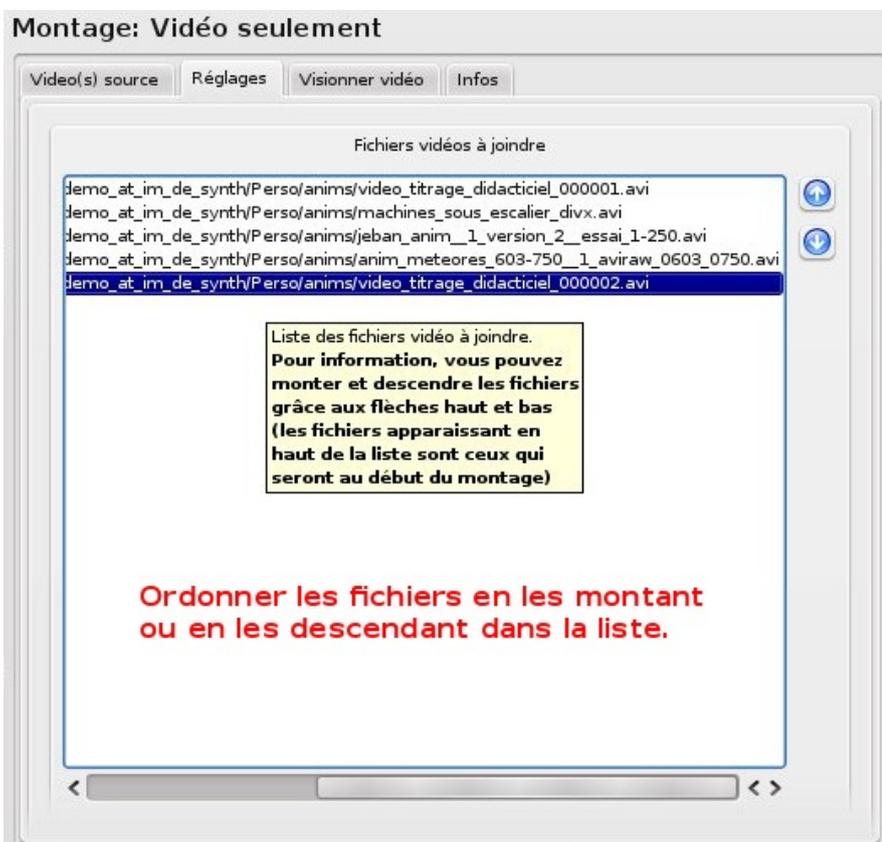
Les vidéos ont été ajoutées à la liste.

⁴⁰<http://fr.wiktionary.org/wiki/concaténer>



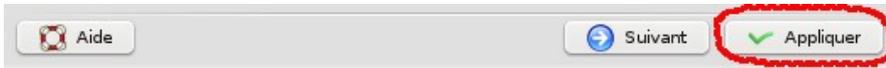
11.4.2 Réglages de l'ordre de montage

Passez maintenant dans l'onglet **Réglages**, vous allez voir une liste dans laquelle vous pouvez changer l'ordre d'apparition des vidéos (en montant ou descendant chaque fichier, avec les flèches).

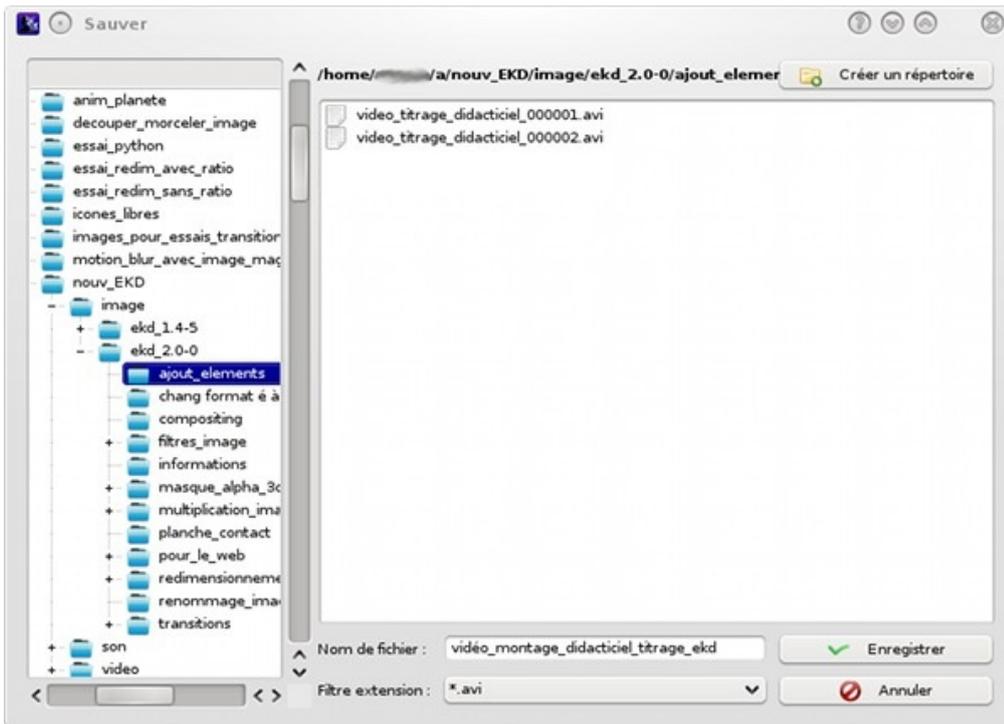


11.4.3 Traitement final

Cliquez sur le bouton **Appliquer**.



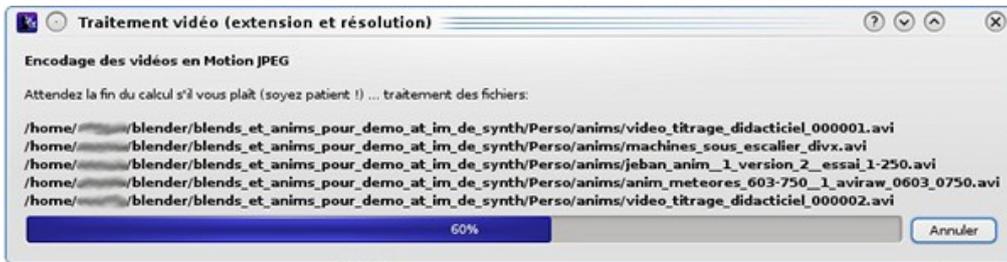
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



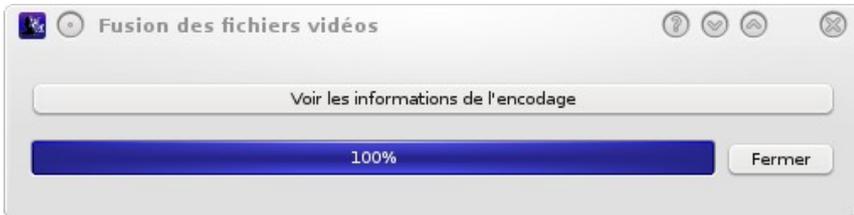
A ce moment là une boîte de dialogue s'ouvre vous demandant de lire et confirmer un certain nombre de renseignements, pour que l'opération réussisse cliquez sur le bouton **Oui**.



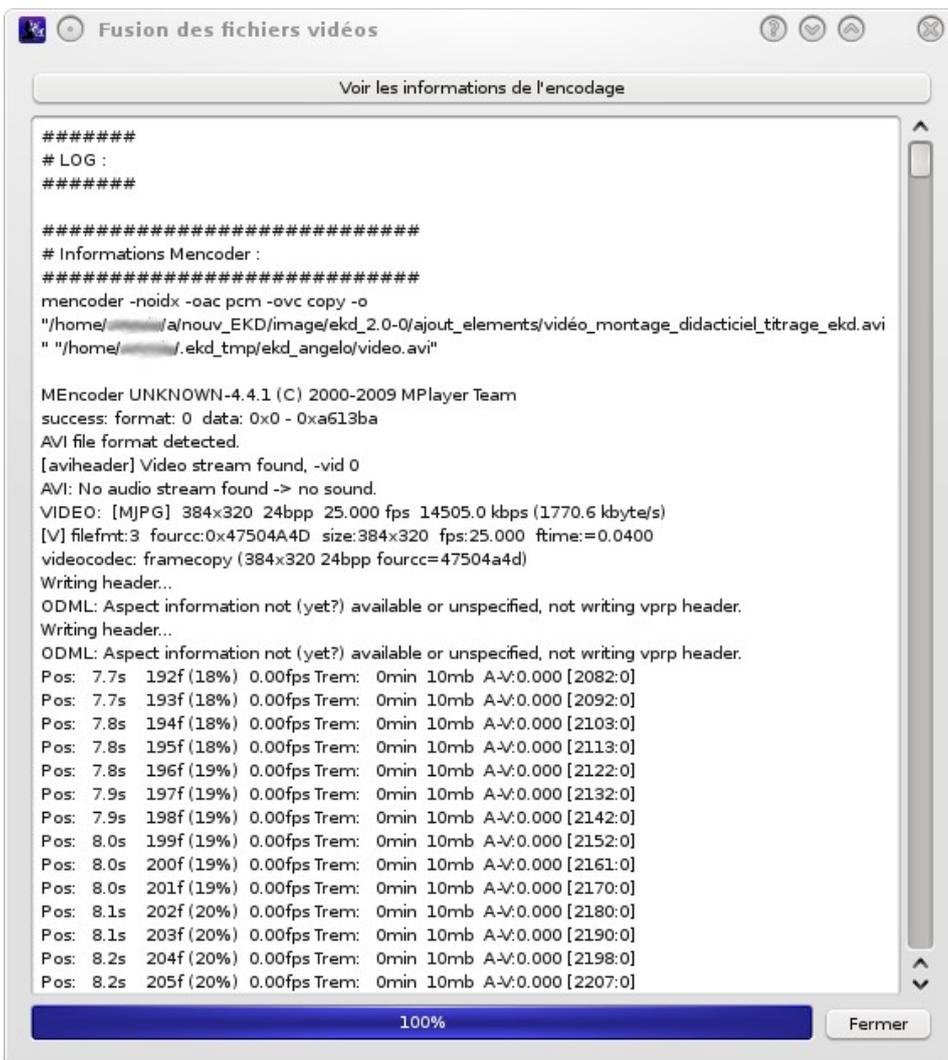
Une première barre de progression se met en action (il s'agit du traitement des vidéo).



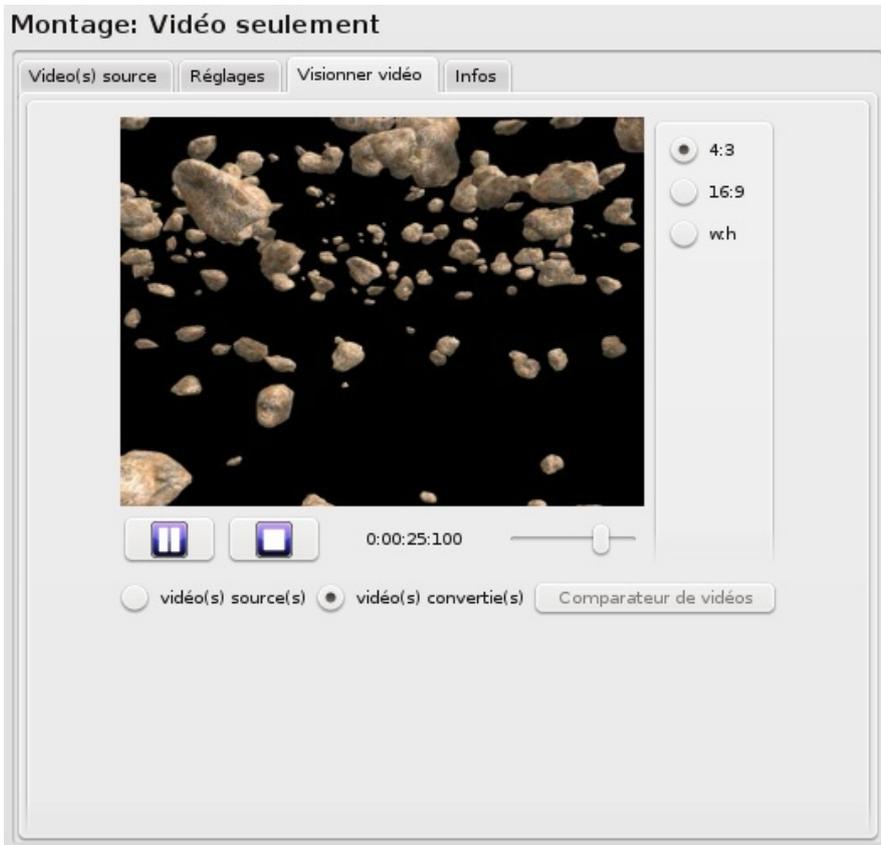
Quand la barre de progression finale arrive à terme, un bouton **Voir les informations de l'encodage** apparaît.



En cliquant sur ce bouton vous accédez aux dites informations.

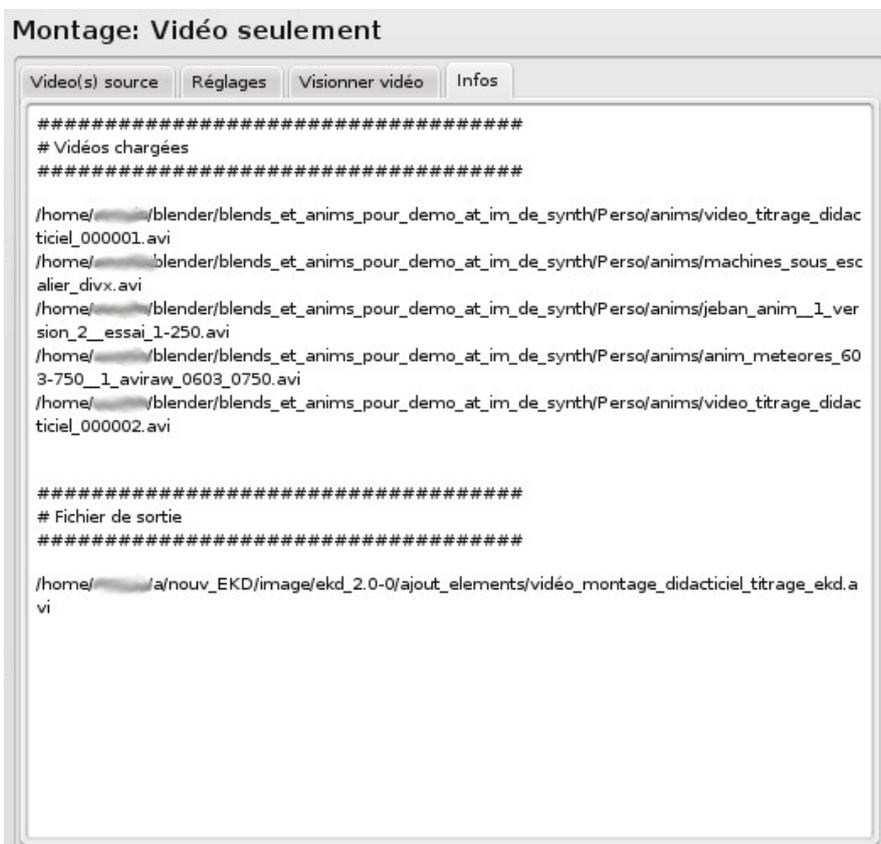


Basculez dans l'onglet **Visionner vidéo**, vous pourrez ainsi lire la vidéo résultant de la concaténation de différentes vidéos. Dans cet onglet, vous sont de même mis à disposition les boutons lecture/pause, arrêt et le choix des dimensions d'affichage (4/3, 16/9 ème et (w;h) pour lire la vidéo dans la largeur x hauteur d'origine).



11.4.4 Information sur les chemins

Pour conclure, l'onglet **Infos** vous permet de voir la/les vidéo(s) chargée(s) (avec les chemins exacts) avant et après assemblage.



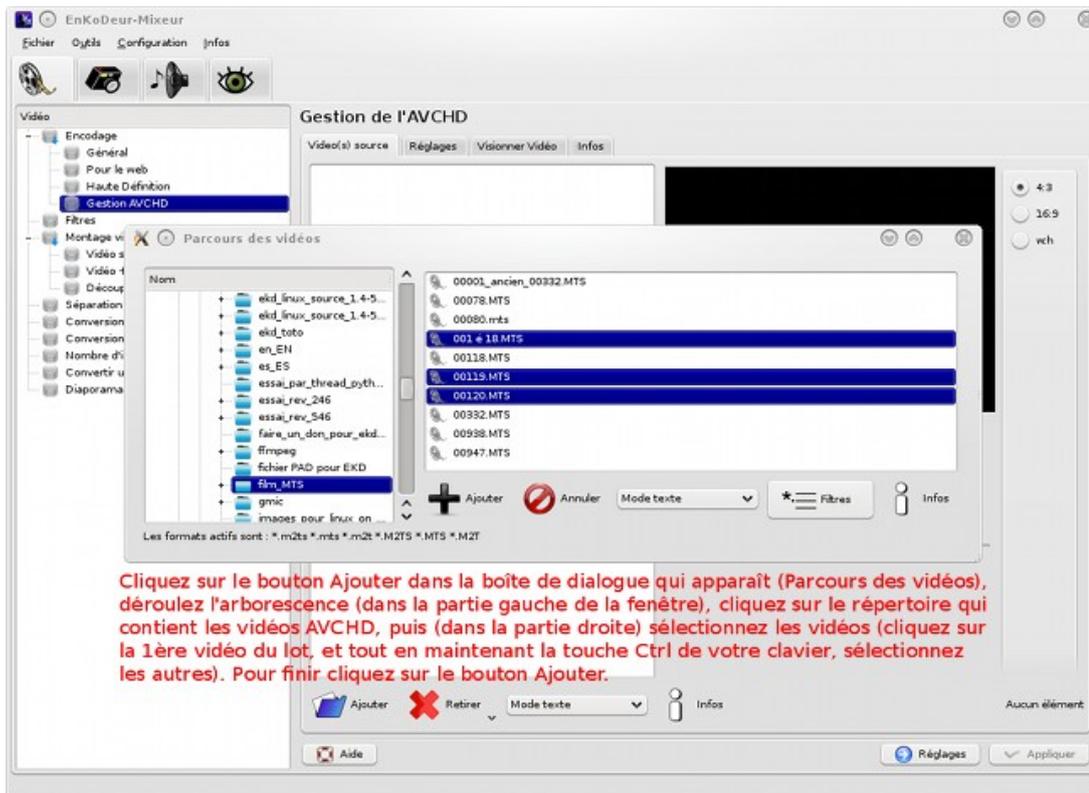
12 La gestion de l'AVCHD

Cette fonctionnalité permet (à partir de fichiers MTS) de les transcoder en divers codecs, c'est à dire :

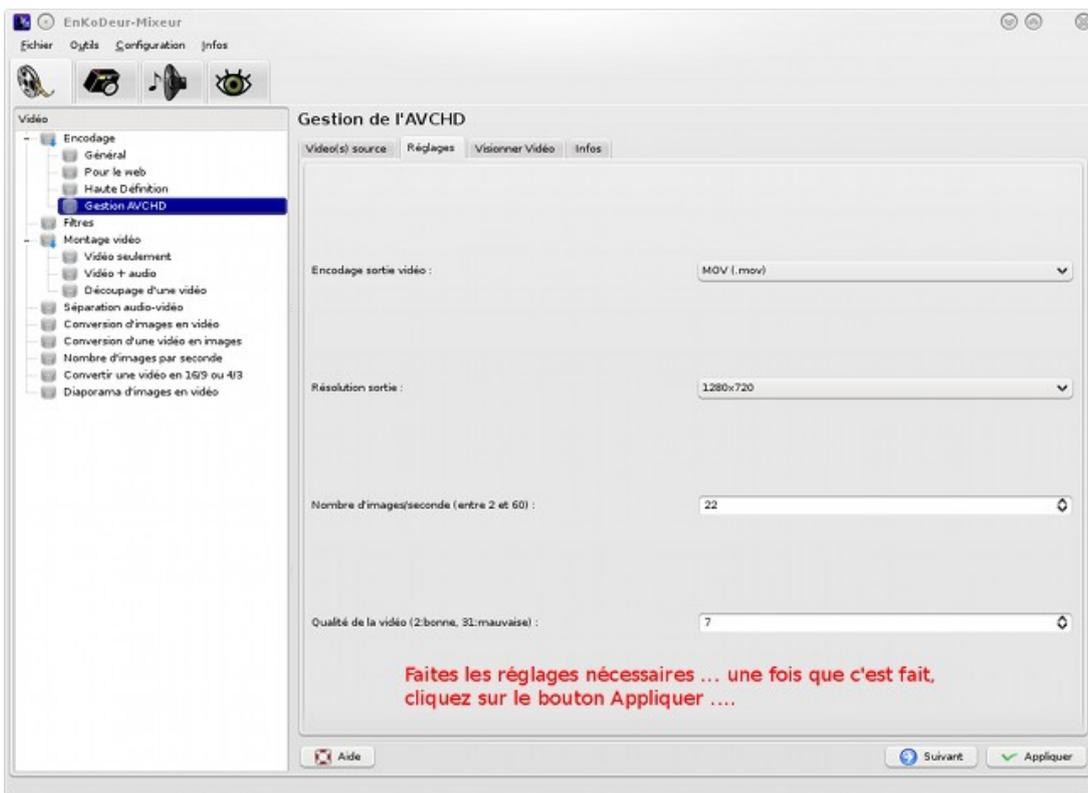
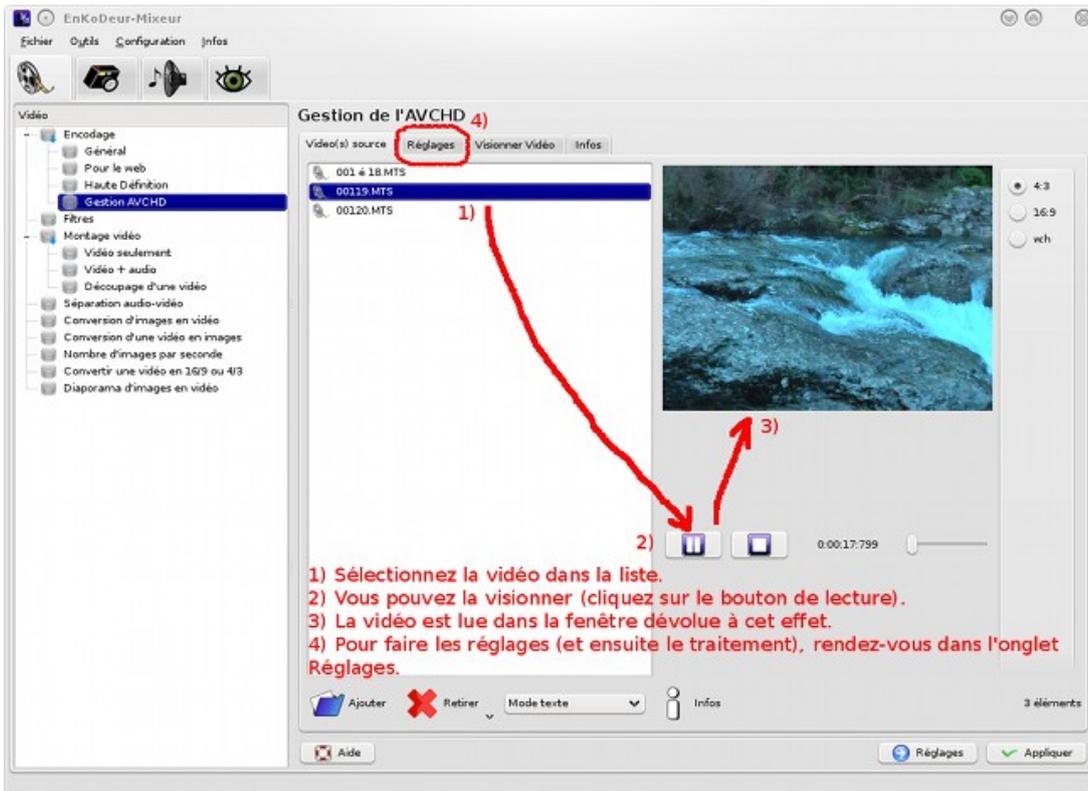
- MOV
- VOB
- MPEG2
- MPEG1
- MPEG4
- WMV2
- H.264 (yuv422p)
- MSMPEG 4 version 2
- Motion JPEG
- FFV1 (Ffmpeg)

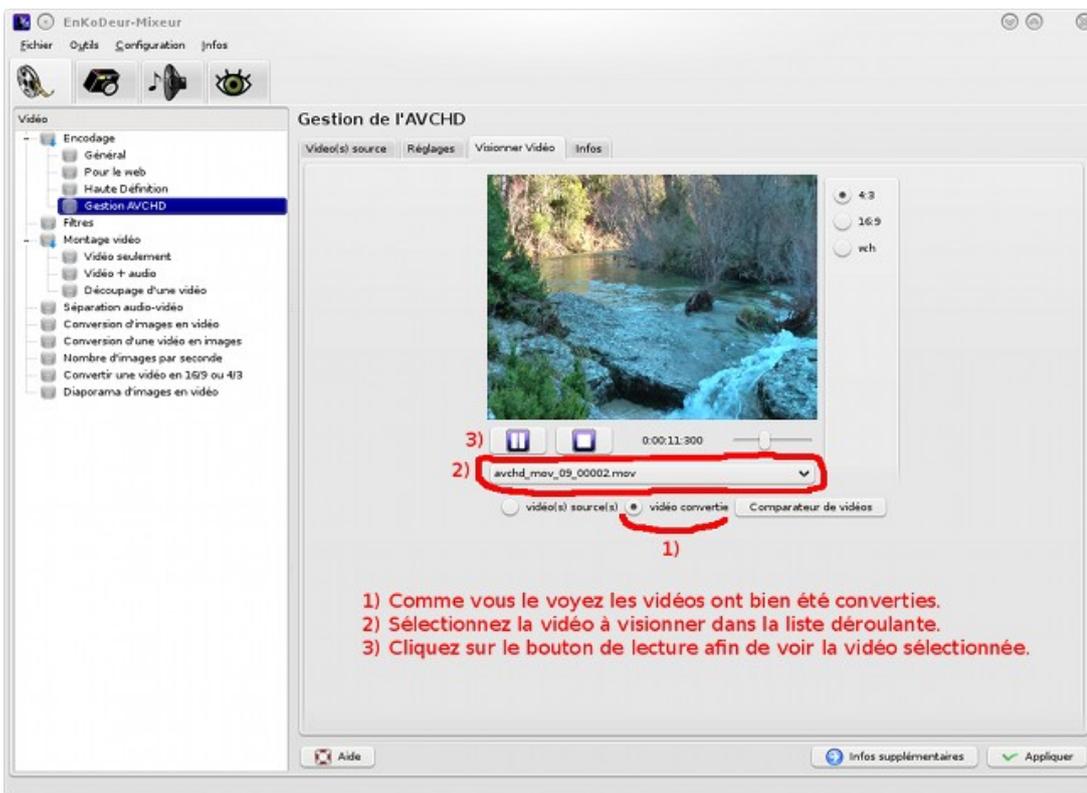
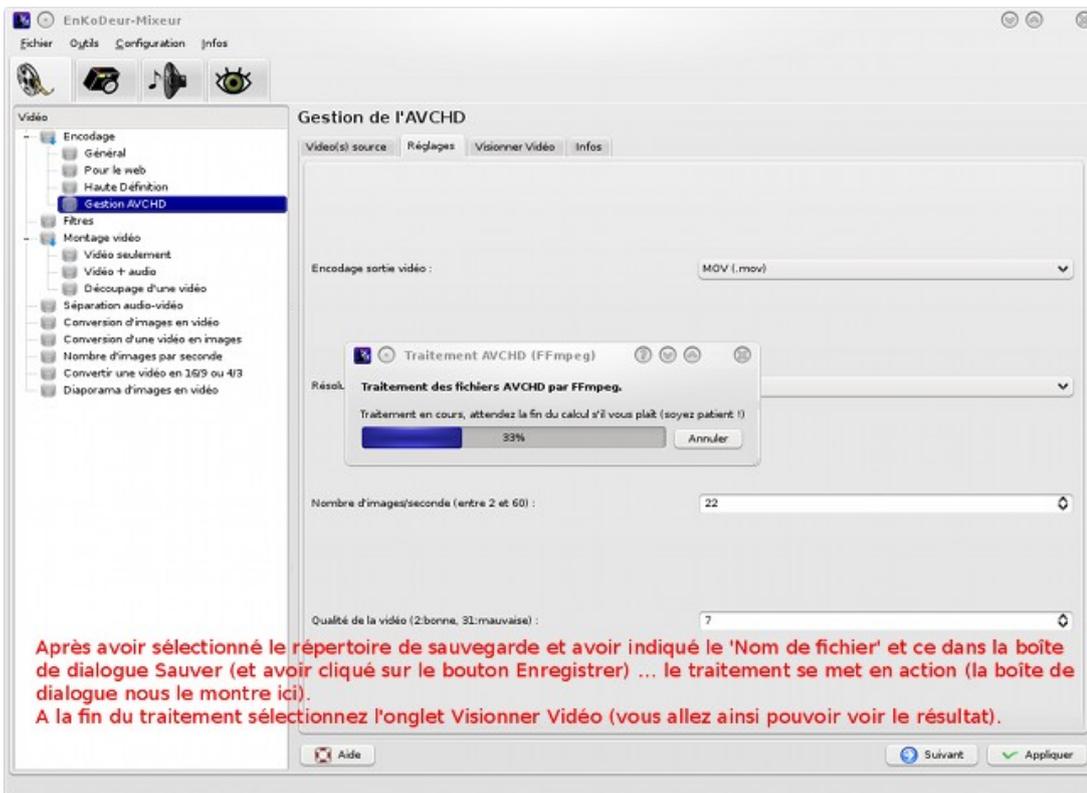
De plus EKD gère le traitement par lot des vidéos (particulièrement avec cette gestion de l'AVCHD⁴¹).

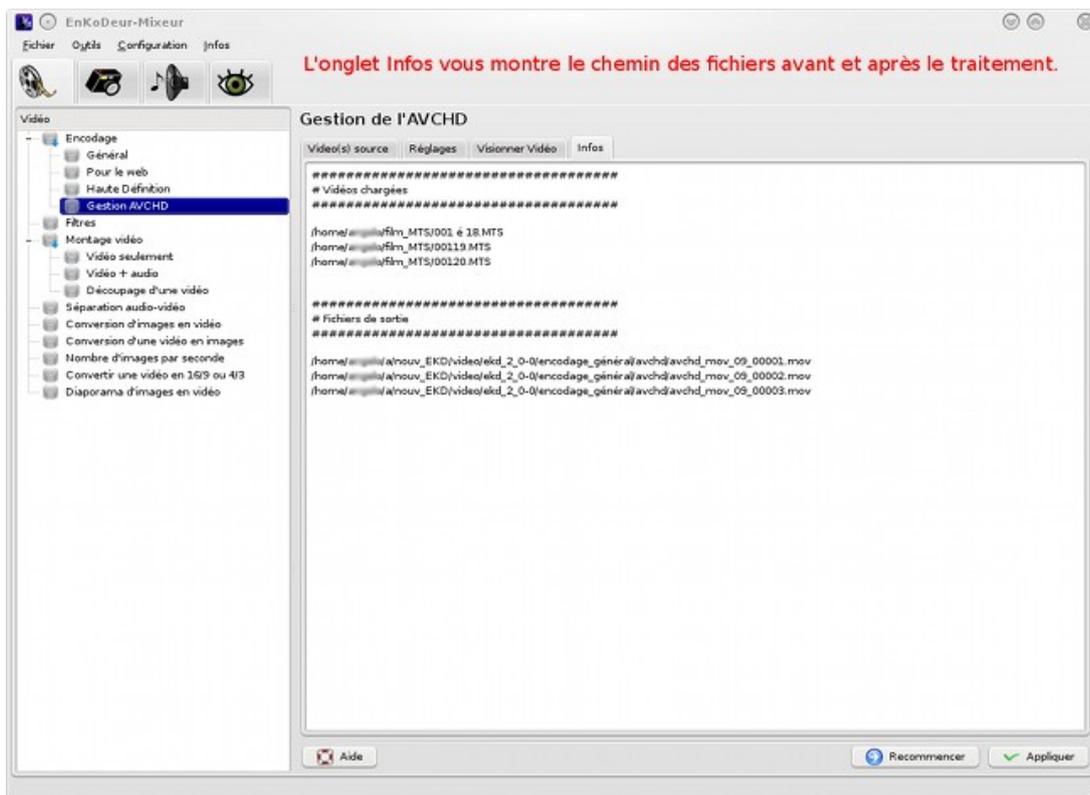
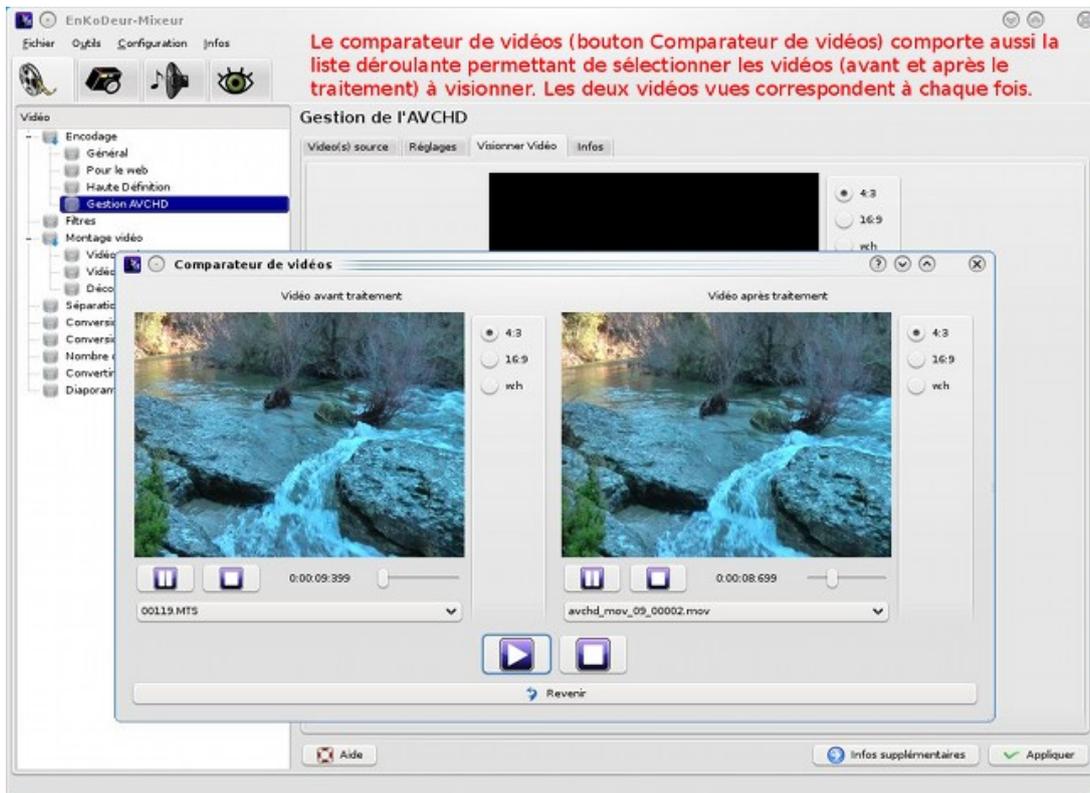
Trêve de discussion, voilà un didacticiel, tout en images, vous montrant comment tout cela fonctionne :



⁴¹http://fr.wikipedia.org/wiki/Advanced_Video_Codec_High_Definition







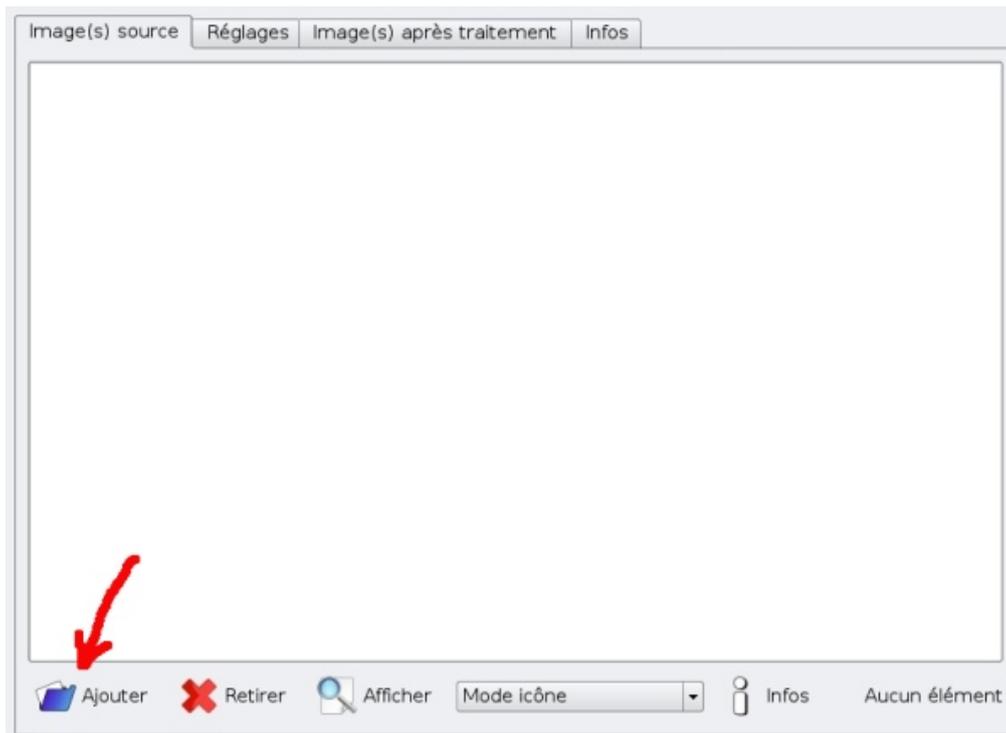
13 Le traitement des images par l'exemple

13.1 A savoir avant de passer à la pratique

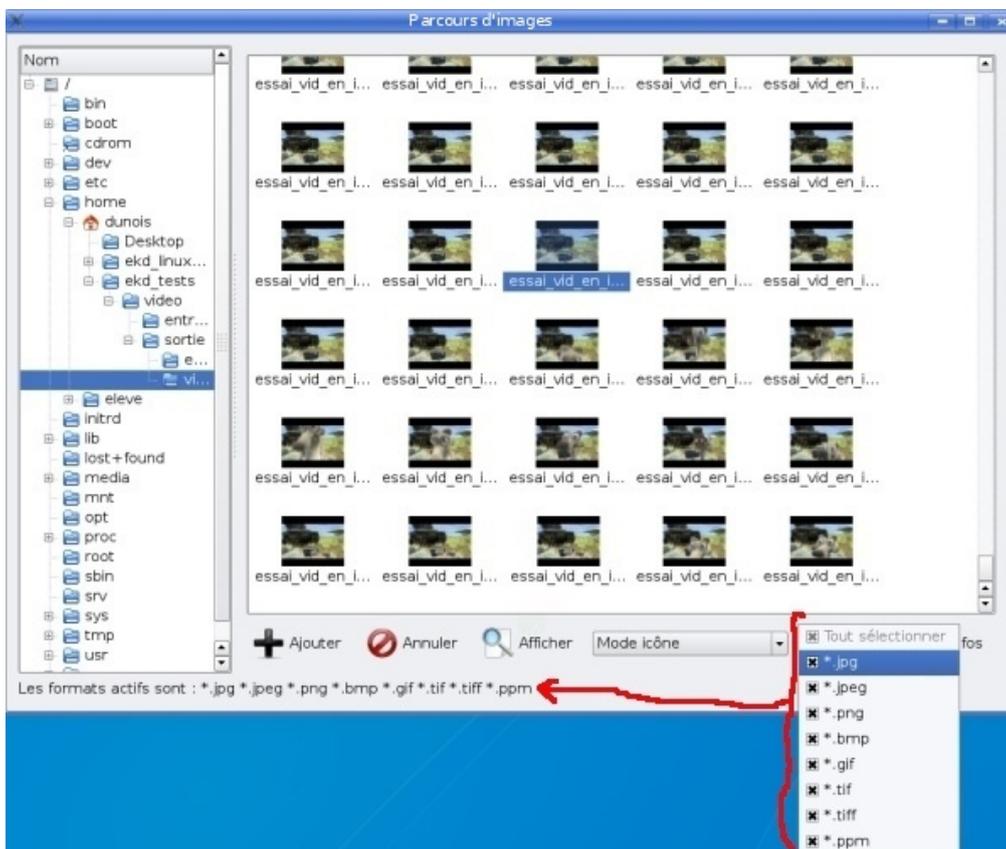
Ici vous pouvez apprendre (expliqué dans les détails) comment manipuler la fenêtre de chargement des images et comment effectuer le traitement d'un lot d'image, et ce dans EKD.

13.2 Cas pratique

Prenons maintenant l'exemple de **Image > Divers > Pour le web**. Vous devez dans un premier temps charger les images, pour cela (dans l'onglet **Image(s) source**) cliquez sur le bouton **Ajouter** (tout en bas) ...



... une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), sélectionnez au besoin les **Filtres** d'affichage des images (par leur extension) ...



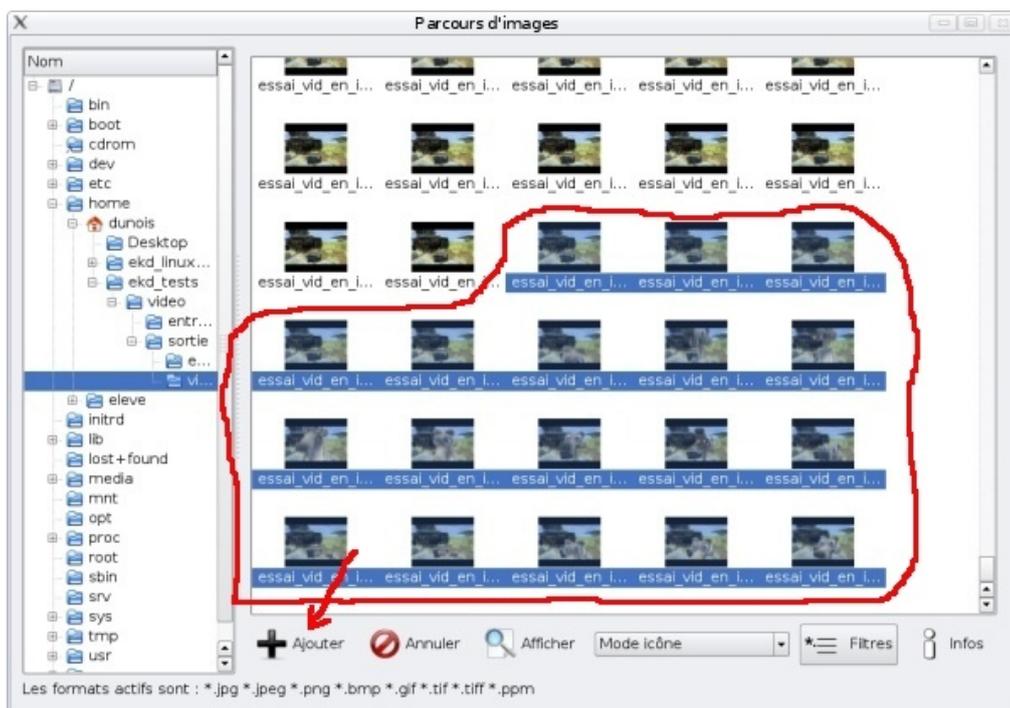
Vos images apparaissent sous forme de vignettes dans la partie droite. Vous pouvez visionner une image de façon indépendante, pour ce faire, sélectionnez une vignette et cliquez sur le bouton **Afficher** (ou tout simplement en double

Une fois revenu dans la fenêtre de sélection des vignettes, voilà comment procéder pour sélectionner vos images pour le traitement futur ...

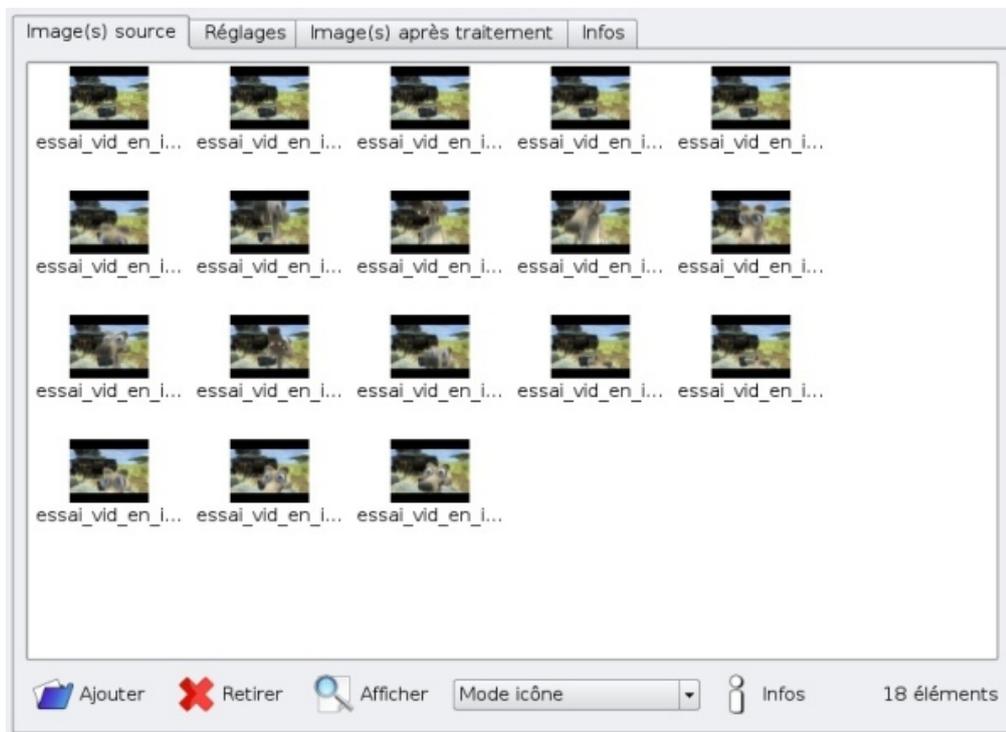
Trois possibilités vous sont offertes :

- 1) Vous pouvez choisir vos images en les sélectionnant toutes ... les unes après les autres, si vous êtes dans ce cas, **cliquez sur la première image, appuyez sur la touche Ctrl du clavier et maintenez le doigt appuyé sur cette touche tout en sélectionnant avec la souris les images que vous voulez utiliser.**
- 2) Vous pouvez sélectionner vos images d'un seul coup, si vous êtes dans cette situation, **cliquez sur la première image, appuyez sur la touche Shift (la touche juste au-dessus de Ctrl), maintenez le doigt appuyé sur cette touche tout en cliquant sur la dernière image du lot.**
- 3) Vous pouvez sélectionner toutes les images présentes dans le répertoire (ce coup-ci sans faire de choix), pour cela appuyez sur la touche **Ctrl** et en même temps sur la touche **A** du clavier.

Pour finir cliquez sur le bouton **Ajouter** ...



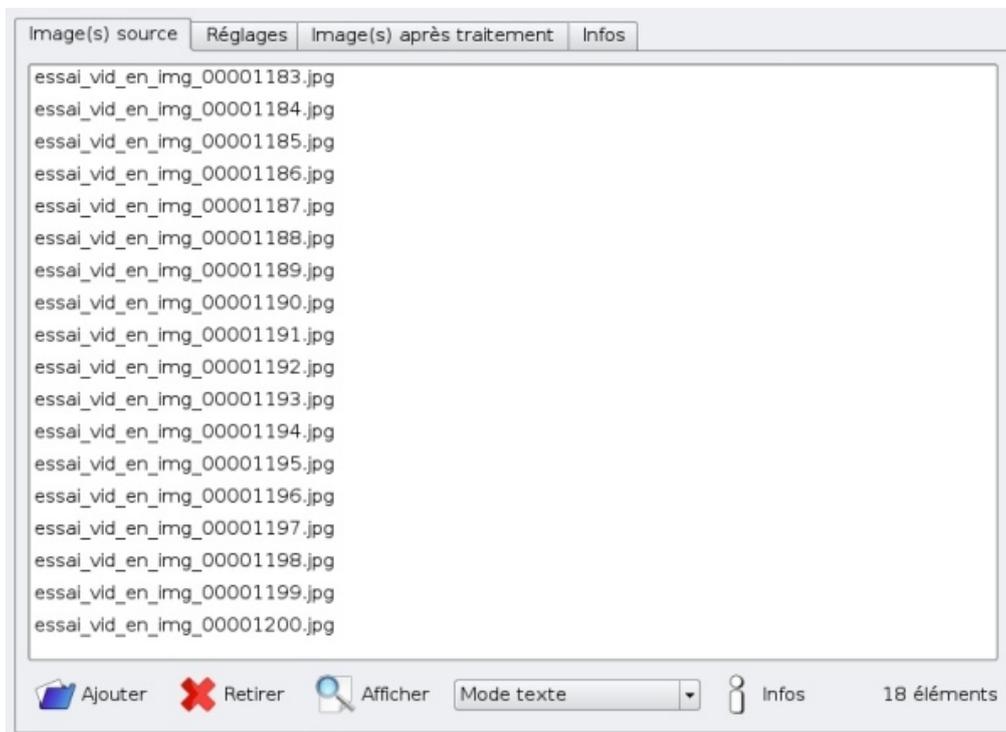
Dans la fenêtre principale (dans l'onglet **Image(s) source**), différents affichages vous sont proposés, celui par défaut -> **Mode icône** ...



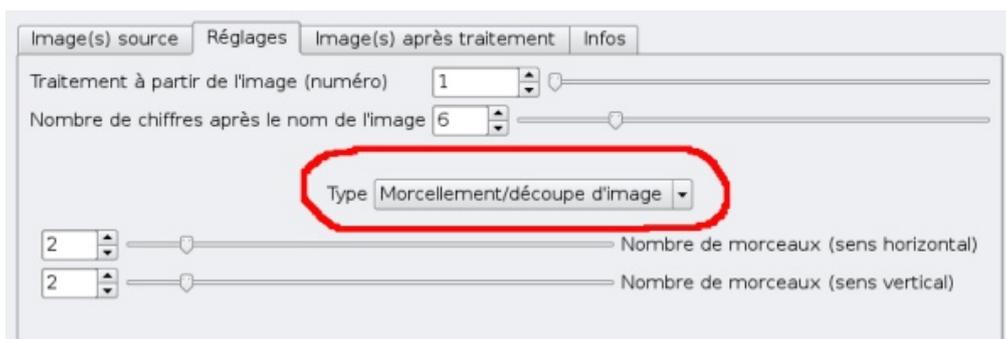
... **Mode icône et colonne** ...



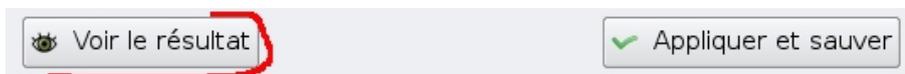
et **Mode texte**. Les trois modes sont à sélectionner dans la liste déroulante ...



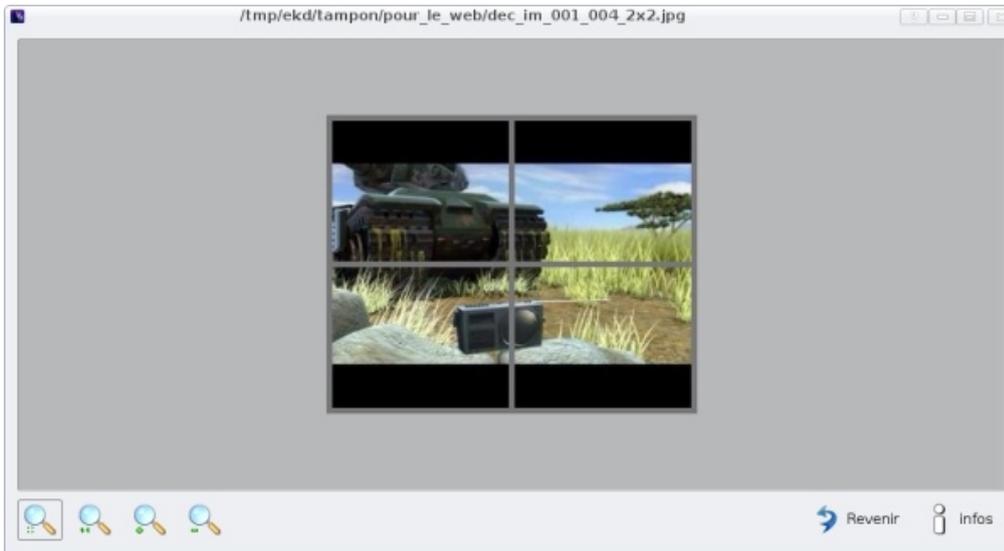
Allez dans l'onglet **Réglages**, choisissez le Type **Morcellement/découpe d'image** dans la liste déroulante, faites les réglages du **Nombre de morceaux (sens horizontal)** et du **Nombre de morceaux (sens vertical)** comme sur l'image ci-dessous (vous aurez préalablement pris soin de ne pas toucher (pour l'instant) aux valeurs de **Traitement à partir de l'image (numéro)** et **Nombre de chiffres après le nom de l'image ...**



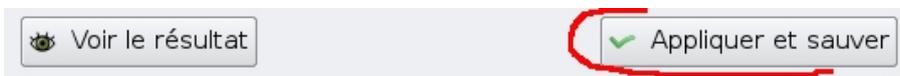
Une fois les réglages effectués, vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement d'un lot d'image) par le bouton **Voir le résultat ...**



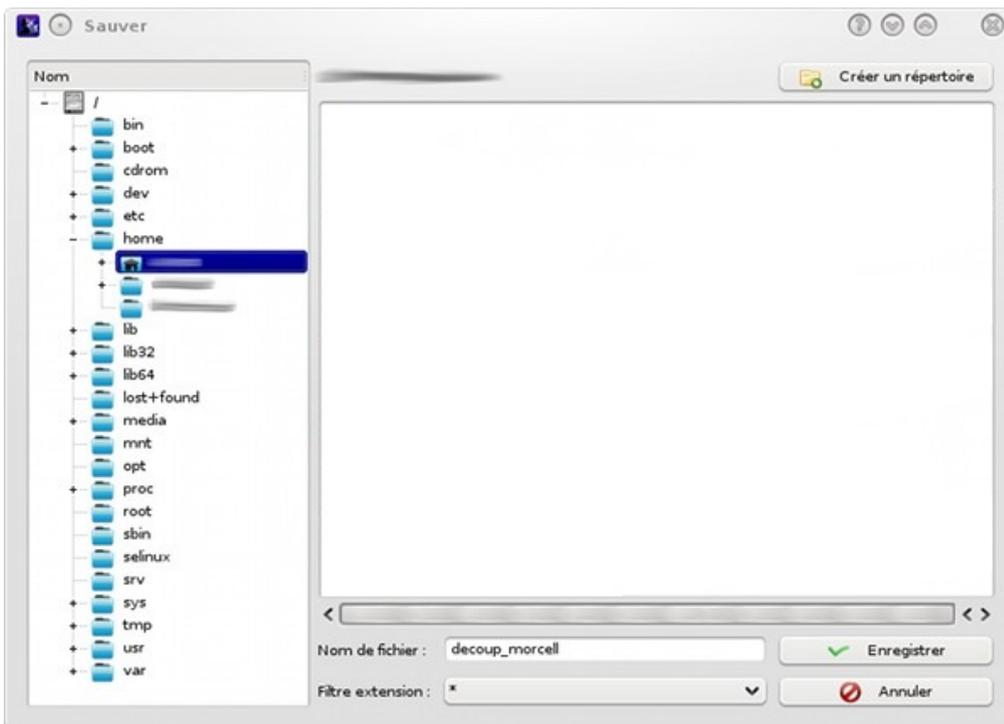
Voilà ce que cela donne dans la fenêtre en question ...



Une fois que vous êtes satisfait des réglages, vous pouvez effectuer le traitement du lot d'image, cliquez alors sur le bouton **Appliquer et sauver ...**



... une boîte de dialogue s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



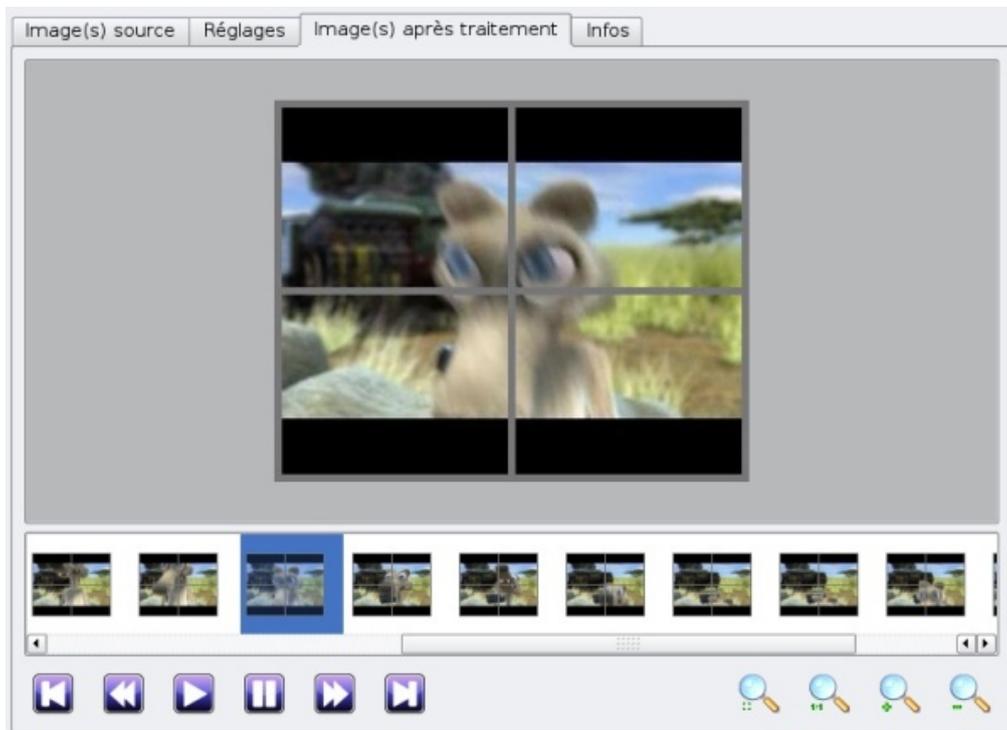
Si vos images sont de tailles différentes, une dernière boîte de dialogue vous demande si vous voulez redimensionner vos images (il est préférable de répondre **Oui**, dans le cas contraire, le traitement n'a pas lieu) ...



Pendant le traitement la barre de progression se met en action.

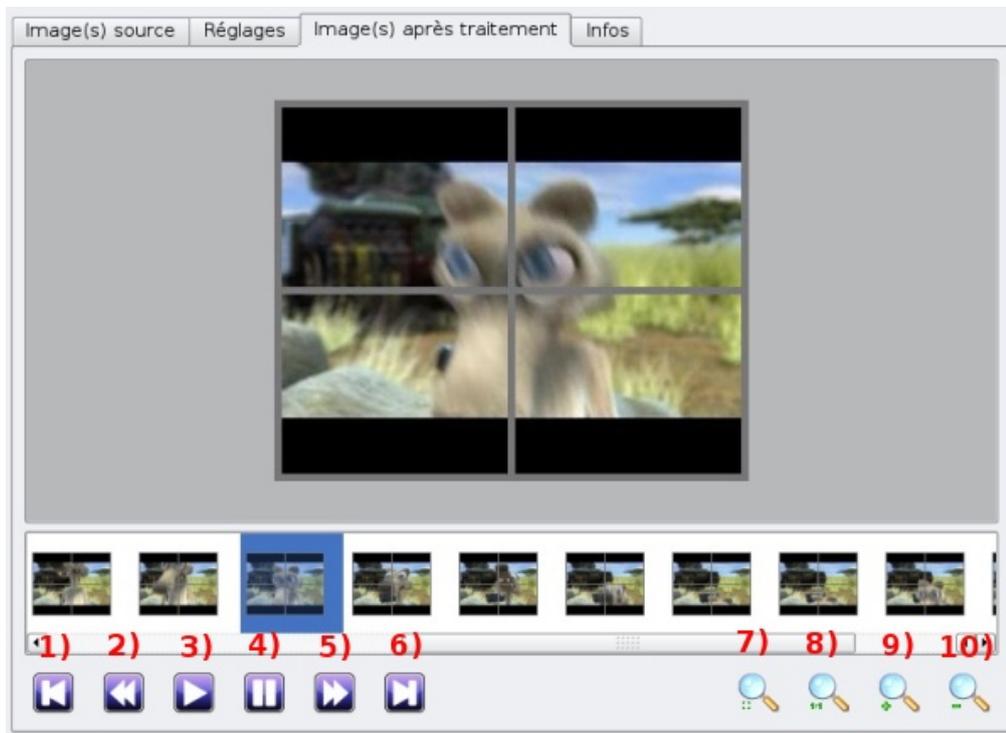


A la fin du traitement toutes les images s'affichent dans l'onglet **Image(s) après traitement** (toutes les images sont affichables par leurs vignettes) ...



13.3 Le diaporama (son utilisation)

Dans cet onglet (**Image(s) après traitement**), vous avez accès à certains paramètres, comme le fait de pouvoir lancer un diaporama à partir des images finales, pour tout connaître en détail, regardez ceci :



... voici à quoi servent ces différents boutons :

- 1) Retourne à la première image du lot
- 2) Va à l'image précédente
- 3) Permet de lancer le diaporama
- 4) Permet de mettre en pause le diaporama
- 5) Va à l'image suivante
- 6) Va à la dernière image du lot
- 7) Ajuste la taille de l'image à la taille de la fenêtre (pour pouvoir voir l'image dans son entier)
- 8) Affiche l'image dans sa taille réelle
- 9) Permet d'effectuer un zoom avant sur l'image
- 10) Permet d'effectuer un zoom arrière sur l'image.

Astuce : pour arrêter complètement le diaporama, mettez le en pause et retournez à la première image du lot.

14 Les réglages supplémentaires

14.1 Explications simples

Au moment du traitement final, plus particulièrement de l'enregistrement des images EKD utilise la formulation suivante :

`titre_image_000001.extension, titre_image_000002.extension, titre_image_000003.extension, ...`

Par défaut (au moment de l'enregistrement des images) le numéro de la première image du lot est **000001** et la longueur est de **6**, regardez les réglages correspondants sur l'image en dessous ...



Si 25 images sont chargées, voilà ce que donne le titre et la numérotation des images (on convient qu'au moment du traitement donc de l'enregistrement des images, le **Nom de fichier** est **titre_image**).

titre_image_000001.jpg
 titre_image_000002.jpg
 titre_image_000003.jpg
 titre_image_000004.jpg
 titre_image_000005.jpg
 titre_image_000006.jpg
 titre_image_000007.jpg
 titre_image_000008.jpg
 titre_image_000009.jpg
 titre_image_000010.jpg
 titre_image_000011.jpg
 titre_image_000012.jpg
 titre_image_000013.jpg
 titre_image_000014.jpg
 titre_image_000015.jpg
 titre_image_000016.jpg
 titre_image_000017.jpg
 titre_image_000018.jpg
 titre_image_000019.jpg
 titre_image_000020.jpg
 titre_image_000021.jpg
 titre_image_000022.jpg
 titre_image_000023.jpg
 titre_image_000024.jpg
 titre_image_000025.jpg

... une petite explication supplémentaire ...



Ces réglages ne prennent toute leur importance que pour l'enregistrement des images (traitement final)

14.2 Petit cas pratique

Imaginons que vous ayez une série d'images à traiter (avec l'extension .jpg) par un filtre image (par exemple le filtre **Niveaux de Gris**, accessible par **Image > Filtres**), continuons à imaginer et supposons que vous ayez à traiter (par ce filtre) 272 images, vous chargerez vos 272 images et effectuerez vos réglages concernant la numérotation des images comme ceci :

Traitement à partir de l'image (numéro) : 1

Nombre de chiffres après le nom de l'image : 5

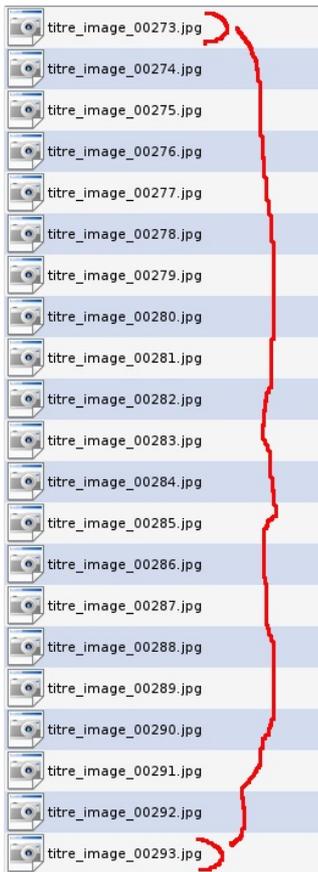
... vous obtiendrez :

titre_image_00001.jpg, ..., titre_image_00272.jpg

Vous décidez ensuite de charger 21 images et d'effectuer le traitement par le filtre **Dessin 8 : seuillage des images**, **mais vous voulez absolument que la numérotation des images se suive (!!!)**, c'est possible avec EKD, vous aurez à faire les réglages suivants (273 est égal au nombre des images préalablement chargées + 1, rien de plus normal, non?) ...



Voilà ce que donne le titre et la numérotation des images :



L'explication :

titre_image_00273.extension

1 2 3 4 5

Traitement à partir de l'image (numéro) --> 273

Nombre de chiffres après le nom de l'image --> 5

Ces réglages ne prennent toute leur importance que pour l'enregistrement des images (traitement final)

Pour finir on décide de faire un dernier traitement par le filtre **Ombre et lumière à la couleur**, on charge 15 images et on effectue les réglages suivants :



Pour l'explication, la voici :

titre_image_00294.extension

1 2 3 4 5

Traitement à partir de l'image (numéro) --> 294

Nombre de chiffres après le nom de l'image --> 5

Ces réglages ne prennent toute leur importance que pour l'enregistrement des images (traitement final)

Voici toutes les images (fruit des différents traitements et sauvegardes avec les différents réglages de **Traitement à partir**

de l'image (numéro) et Nombre de chiffres après le nom de l'image). Images qui se suivent (évidemment!, puisqu'on a fait tout ce qu'il fallait pour) :





Attention malgré tout (!)

Si vous chargez en tout 1003 images (ce n'est qu'une exemple) et que vous réglez la valeur du **Nombre de chiffres**

après le nom de l'image à 3, uniquement les images 001 à 999 pourront être traités (évidemment!), vous obtiendrez :

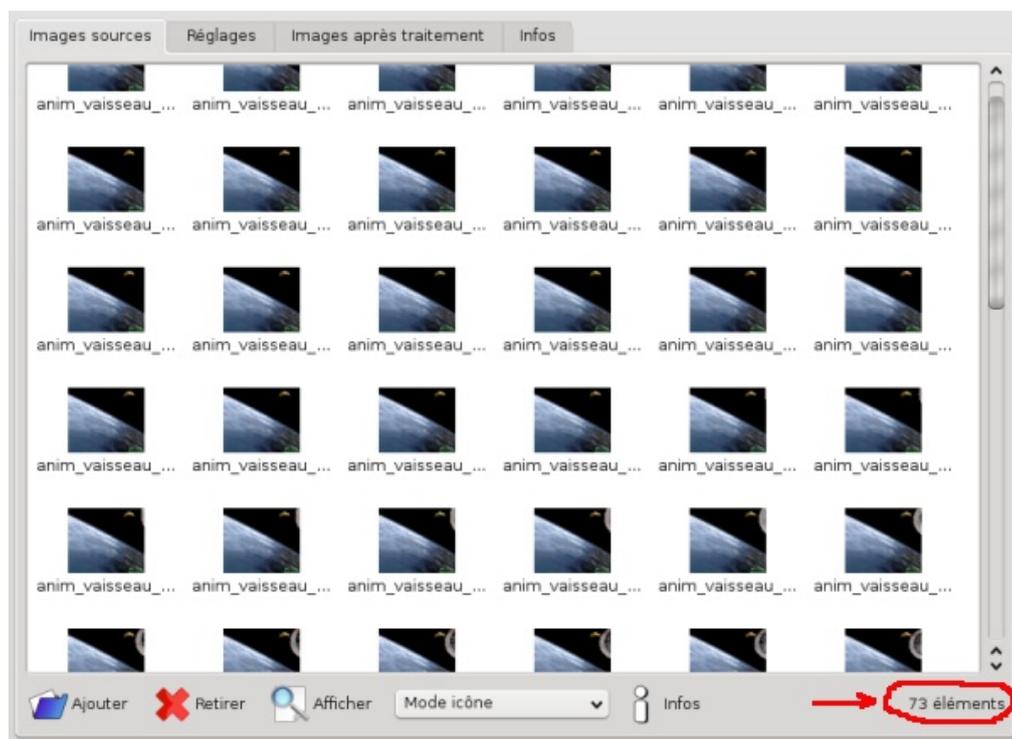
titre_image_001.jpg, ..., titre_image_999.jpg

... alors que vous vouliez obtenir ...

titre_image_001.jpg, ..., titre_image_1003.jpg (!!!)

Voyez large, pour plus de confort (et pour être pratiquement sûr que toutes vos images seront traitées), réglez **Nombre de chiffres après le nom de l'image à 6, ou 7, voire 8.**

Le nombre d'images chargées par l'utilisateur est indiqué dans la fenêtre de chargement (montré juste en dessous par la flèche rouge) :



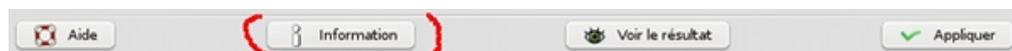
15 Planche-contact pour les images

15.1 Présentation courte

Ici vous pouvez afficher/enregistrer et par la suite imprimer des planches-contact (images d'une série de photos [par exemple], sur une planche).

Dans EKD les miniatures se répartissent suivant le **Nombre d'images par ligne** et le **Nombre d'images par colonne** (réglable par l'utilisateur).

Le nombre maximum de pages affichables est de 20. Pour vous informer du nombre maximum d'images qui peuvent être contenues dans les différentes pages de la planche-contact (et suivant les réglages vus au dessus), une boîte de dialogue peut être appelée par le bouton **Information** :



... voilà ce qui est affiché par défaut dans cette boîte de dialogue, quand la valeur de **Nombre d'images par ligne** est à 4 et la valeur de **Nombre d'images par colonne** est à 6 :

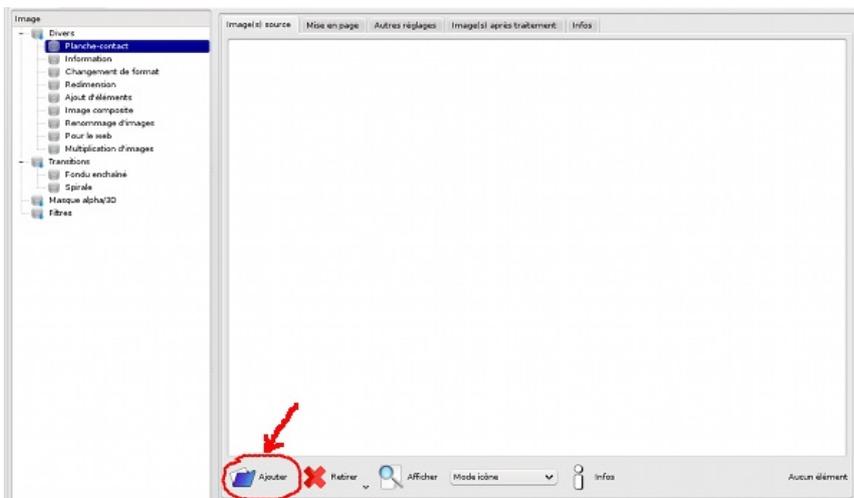


15.2 Cas pratique (réglages par défaut)

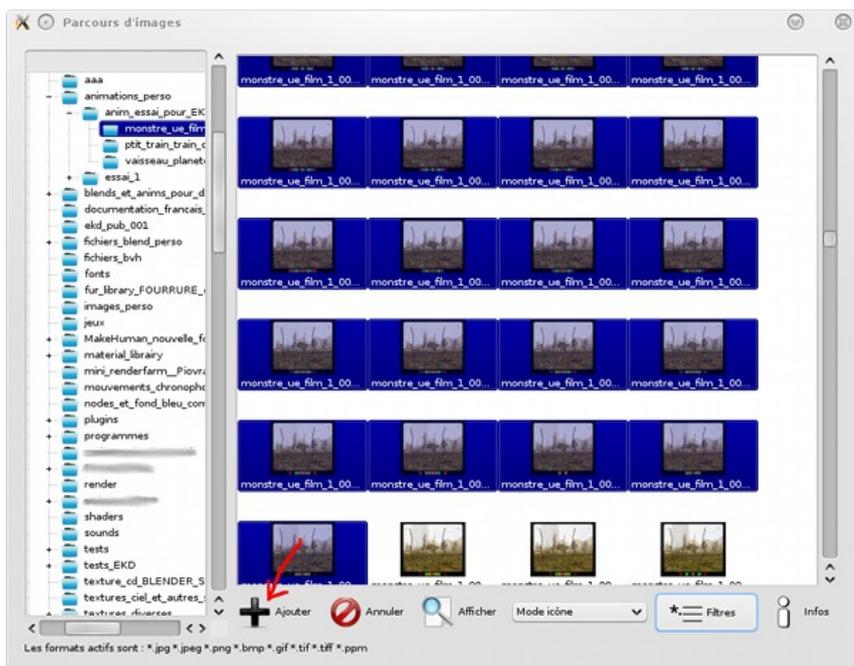
15.2.1 Chargement des images

Si vous avez une série de photos que vous voulez mettre sous forme de planche-contact, il n'est pas forcément utile que l'on change les réglages. Nous allons maintenant passer à la pratique.

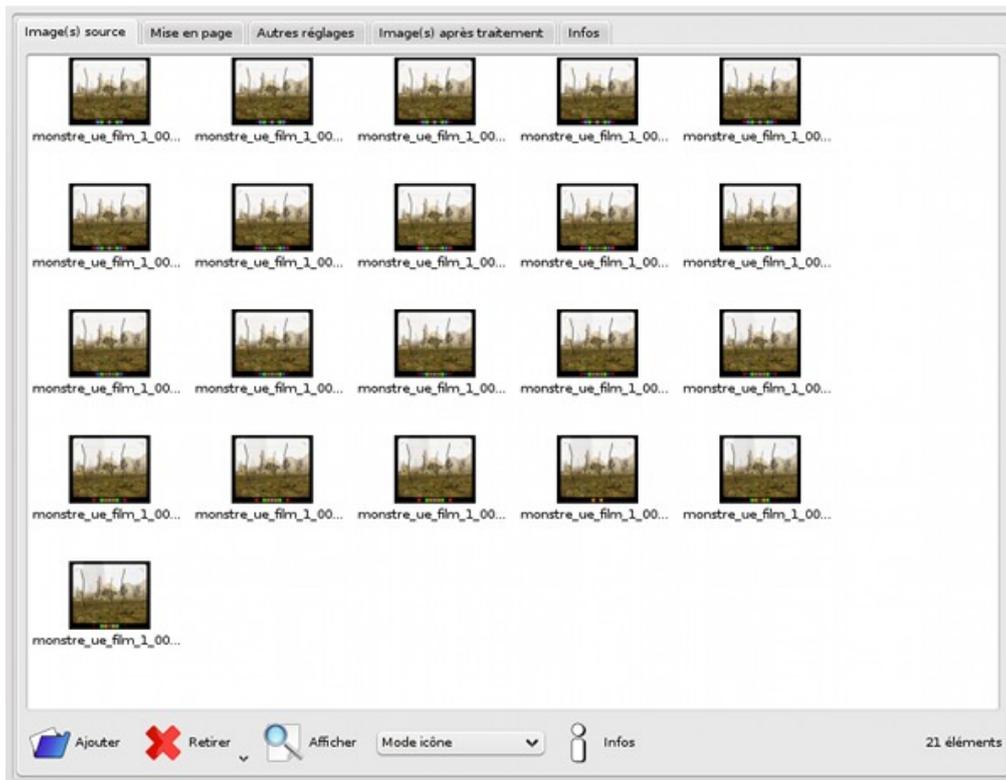
Il faut dans un premier temps charger des images, pour ce faire allez dans l'onglet **Image(s) source** et cliquez sur **Ajouter**.



Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les images. Si vous voulez sélectionner plusieurs images d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

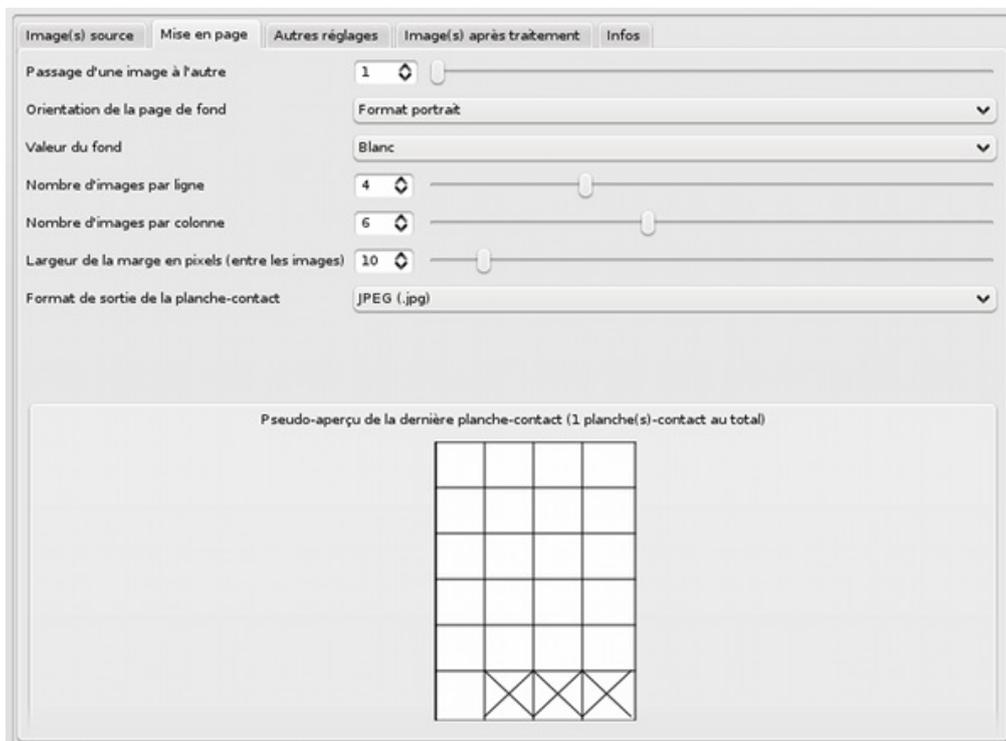


Les images préalablement sélectionnées sont bien chargées dans la fenêtre principale.

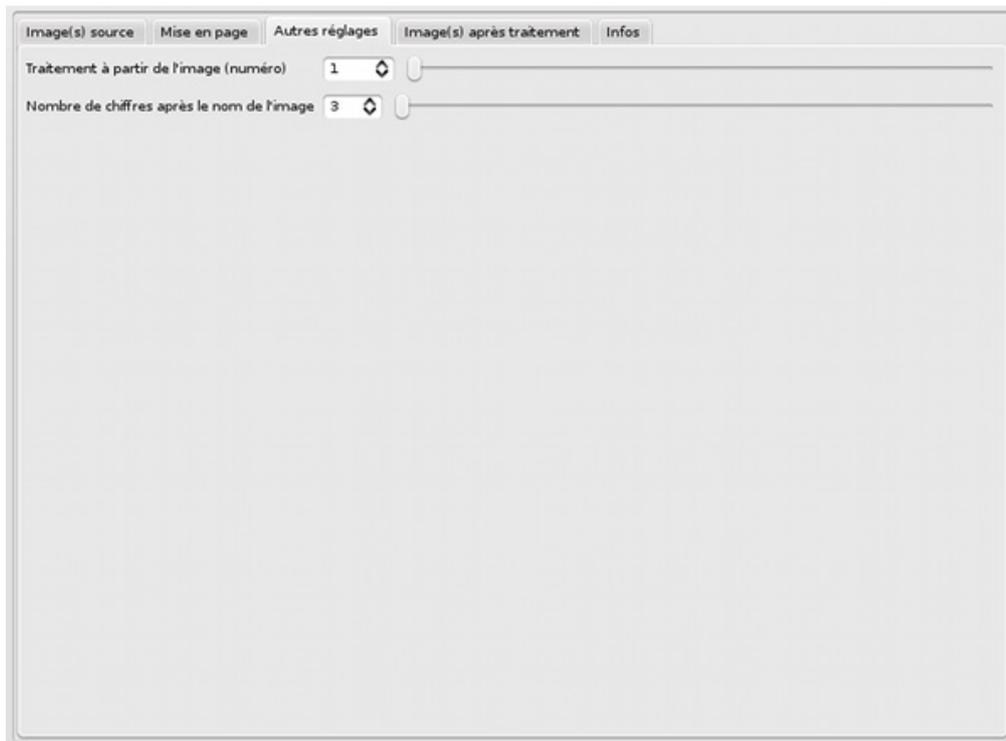


15.2.2 Les réglages

Allez dans l'onglet **Mise en page**, gardez les paramètres par défaut.



Dans l'onglet **Autres réglages**, gardez (là aussi) les paramètres par défaut.

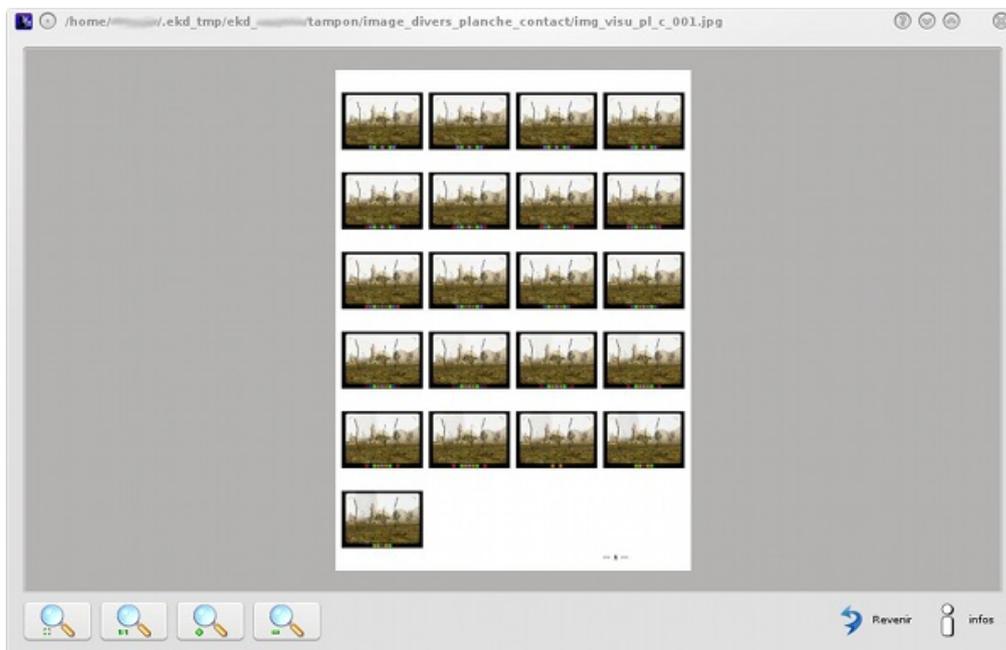


15.2.3 Voir le résultat

Admettons maintenant que vous vouliez visualiser le résultat de la planche-contact, pour ce faire cliquez sur le bouton **Voir le résultat**.

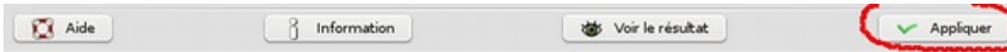


Voilà la visualisation par rapport aux réglages **Nombre d'images par ligne à 4** et **Nombre d'images par colonne à 6**.

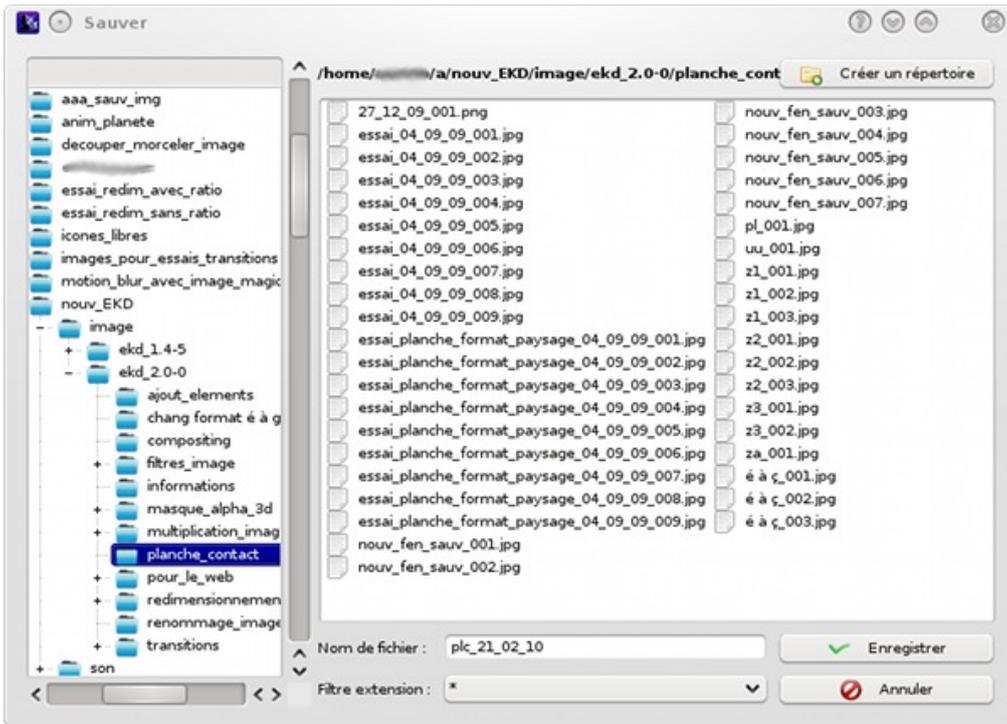


15.2.4 Le traitement de la planche-contact

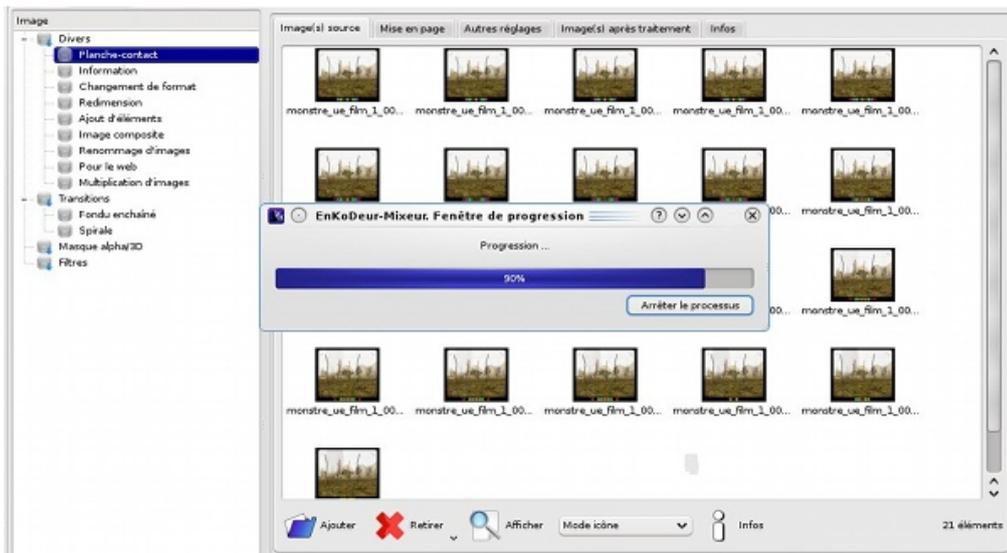
Si cela vous convient, cliquez sur le bouton **Revenir** pour fermer cette fenêtre de visualisation et cliquez sur le bouton **Appliquer** pour enregistrer la/les page(s) de la planche-contact.



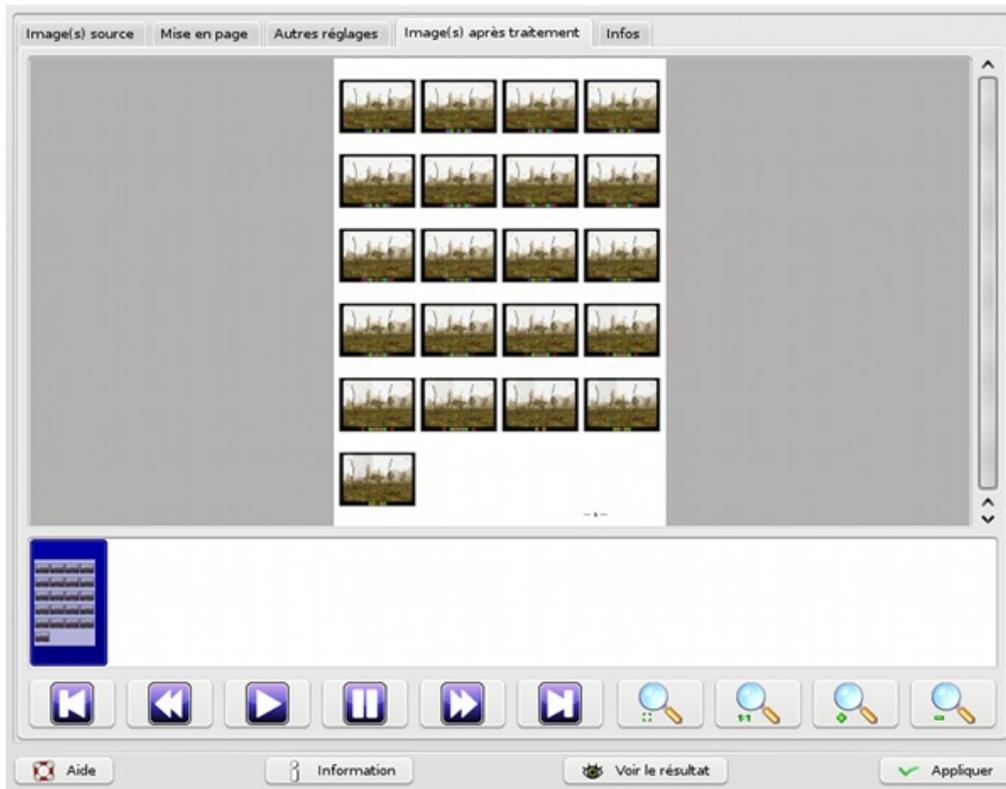
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



Pendant le traitement la barre de progression se met en action.

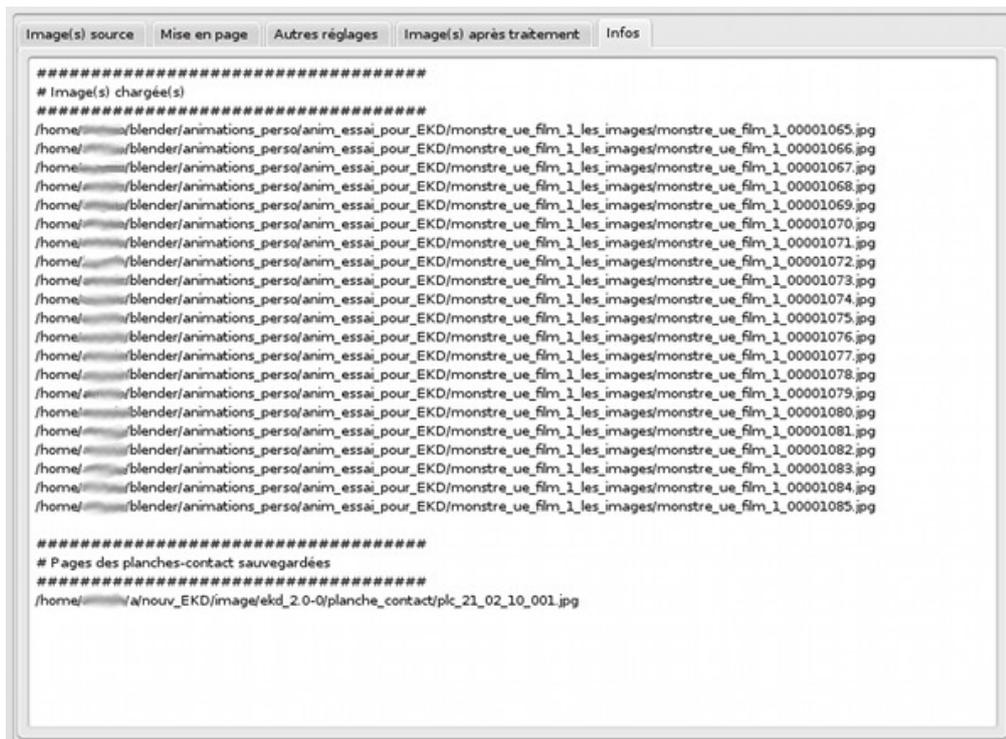


A la fin du traitement toutes les images s'affichent dans l'onglet **Image(s) après traitement** (toutes les images sont affichables par leurs vignettes).



15.2.5 Voir les informations

Si vous cliquez sur l'onglet infos, vous accéderez aux infos sur le chemin de vos images chargées et page(s) de la planche-contact sauvegardée.



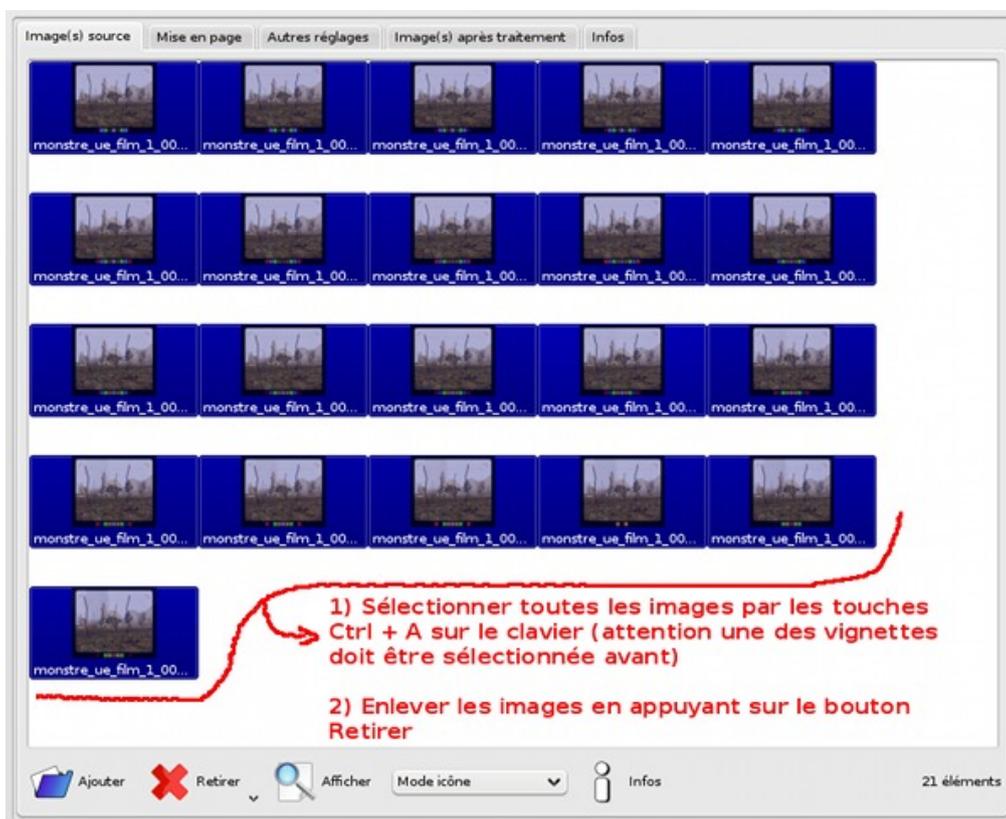
15.3 Nouveaux réglages

15.3.1 Situation particulière

Mettons nous à présent dans la situation où vous voulez créer une planche-contact mais à la façon d'un story-board (c'est là qu'intervient le passage de **Passage d'une image à l'autre** à une autre valeur que 1).

15.3.2 Eliminer les anciennes vignettes

Retournez à présent dans l'onglet **Image(s) source**, et éliminez les images (toutes les images que vous avez préalablement chargées), pour ce faire sélectionnez toutes les images en appuyant sur la touche **CTRL** puis **A** du clavier, pour finir à ce niveau, cliquez sur **Retirer**.

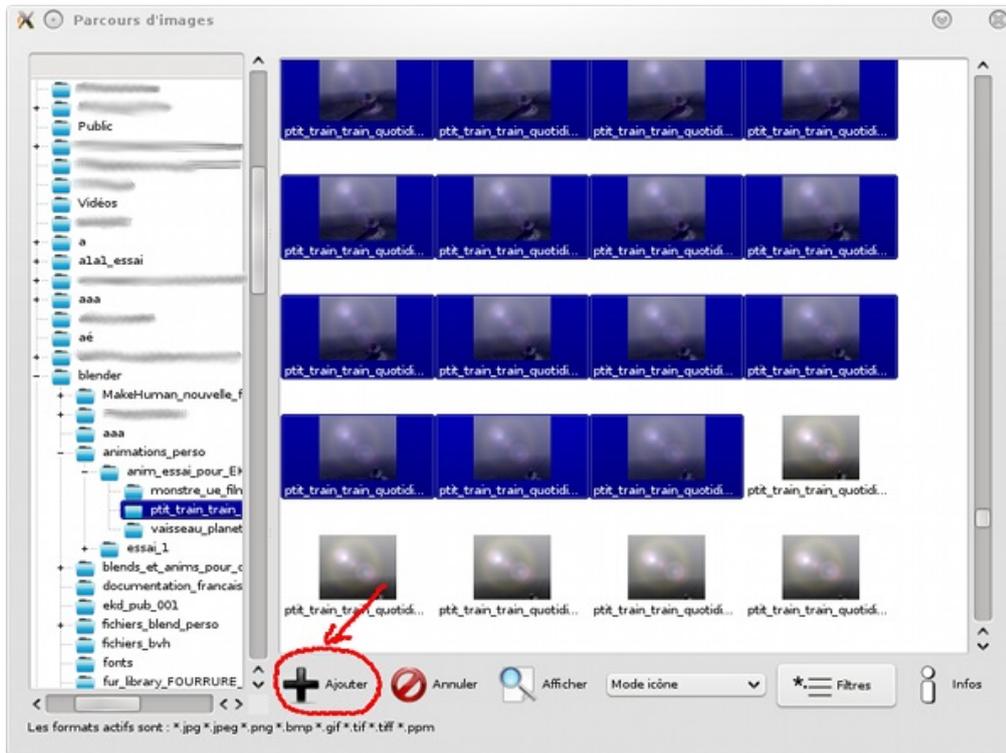


15.4 Chargement des images

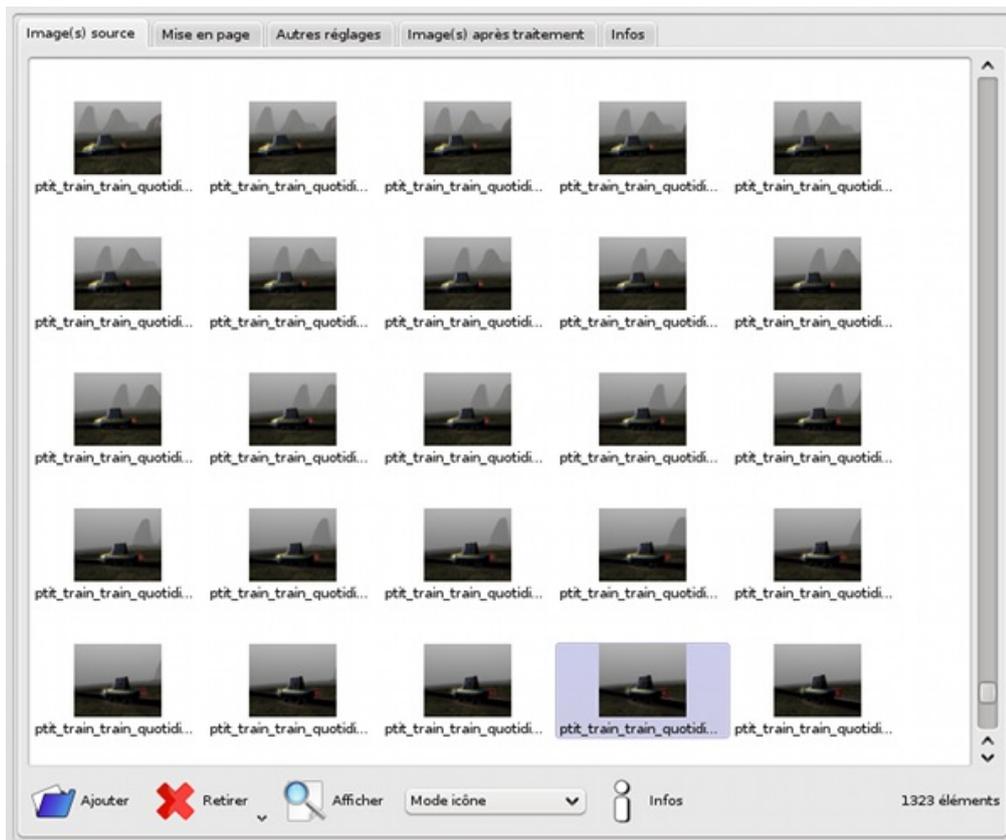
Il va maintenant falloir charger de nouvelles images en actionnant le bouton **Ajouter**.



Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les images. Si vous voulez sélectionner plusieurs images d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

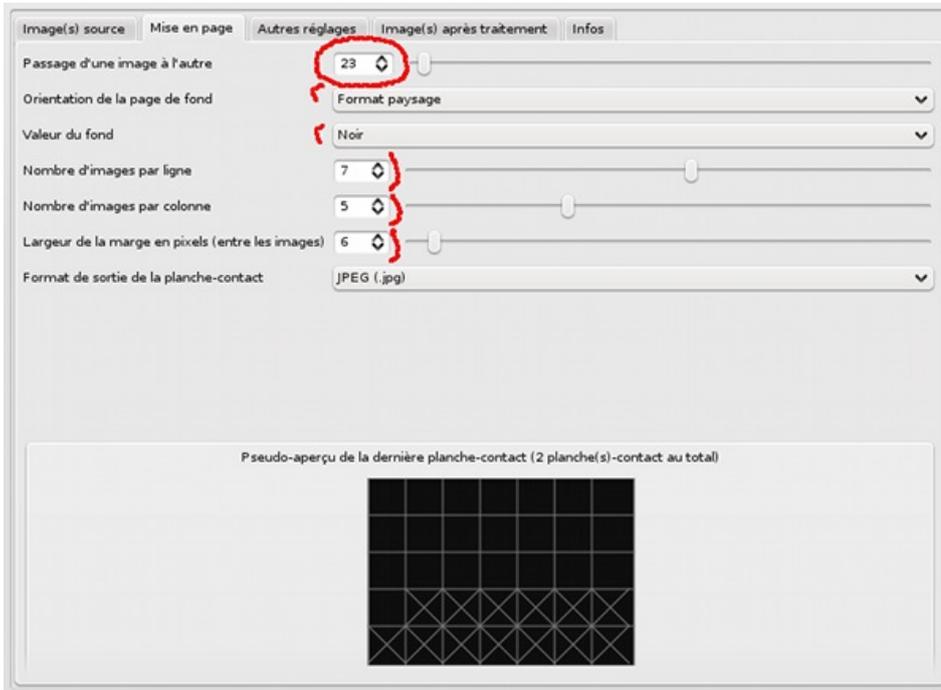


Les images sont bien chargées dans la fenêtre principale.



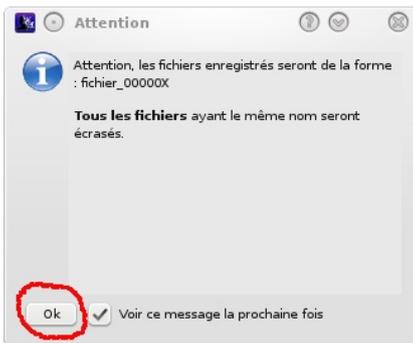
15.4.1 Réglages (la mise en page)

Allez dans l'onglet **Mise en page**. Vous vous demandez sans doute à quoi peut bien servir le paramètre **Passage d'une image à l'autre** Et bien imaginons que vous ayez chargé 1323 images et que vous ayez réglé **Passage d'une image à l'autre** à 23 comme dans l'image en dessous (nous en avons profité pour changer certains autres paramètres) :

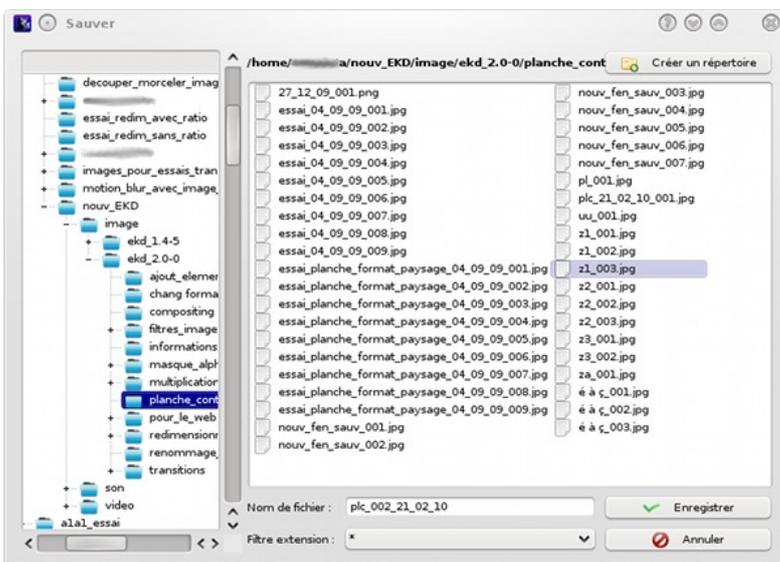


Lancer le calcul final

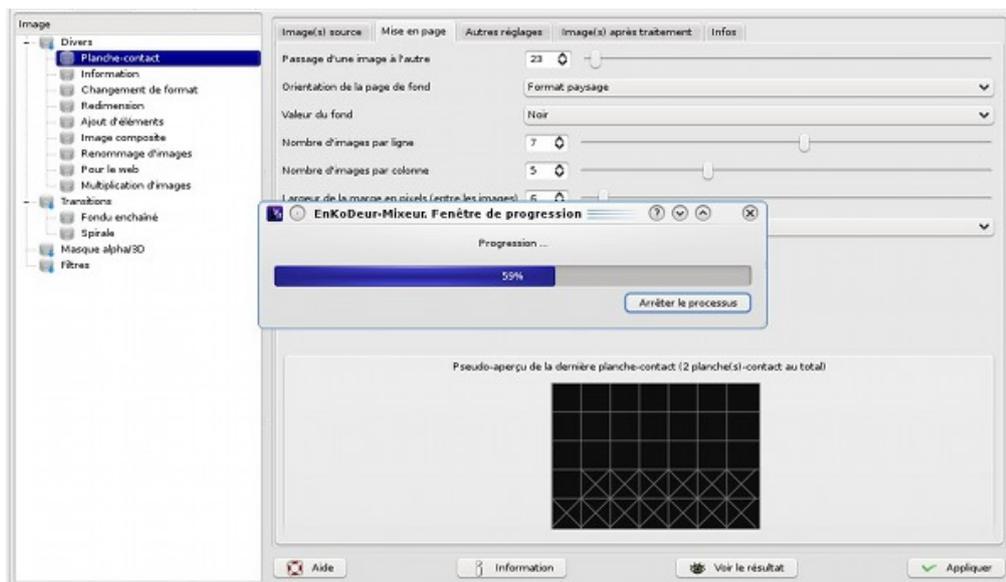
Cliquez sur le bouton **Appliquer**, la fenêtre d'information vous précise la forme que prendront vos fichiers après enregistrement et vous indique que si vous sauvegardez des images ayant le même nom, elles seront écrasées. Cliquez sur le bouton **Ok**.



La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

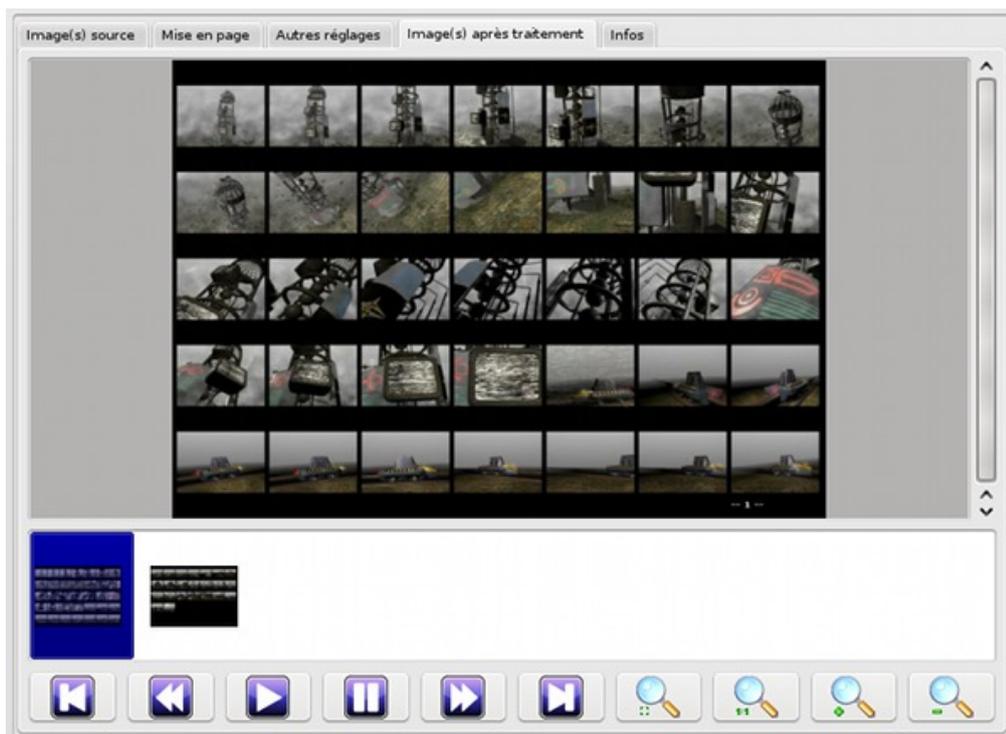


La barre de progression se met en route.



15.4.2 Visionner le résultat

Voilà le résultat (en fait uniquement les images 1, 24, 47, 70, 93, 116, 139, 162, ... ont été traitées, les autres images ont été omises).



16 Informations pour les images/photos

16.1 Présentation simple

Par ce module vous avez accès aux informations texte (et détaillées) pour une image, mais aussi aux infos EXIF⁴² si l'image chargée est une photo contenant ces données EXIF. Les données texte peuvent être sauvegardées dans un fichier avec extension .txt, quant à elles les données EXIF peuvent l'être sous forme de fichier html.

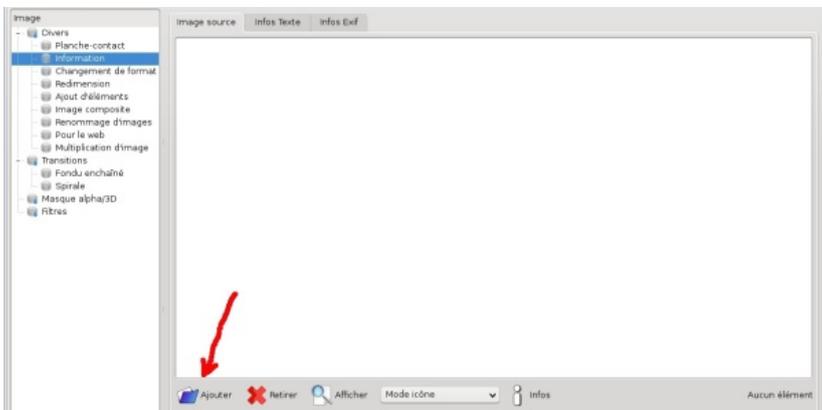
⁴²http://fr.wikipedia.org/wiki/Exchangeable_image_file_format

Si une photo possédant des informations EXIF est chargée vous avez aussi accès aux données texte sur cette même image.

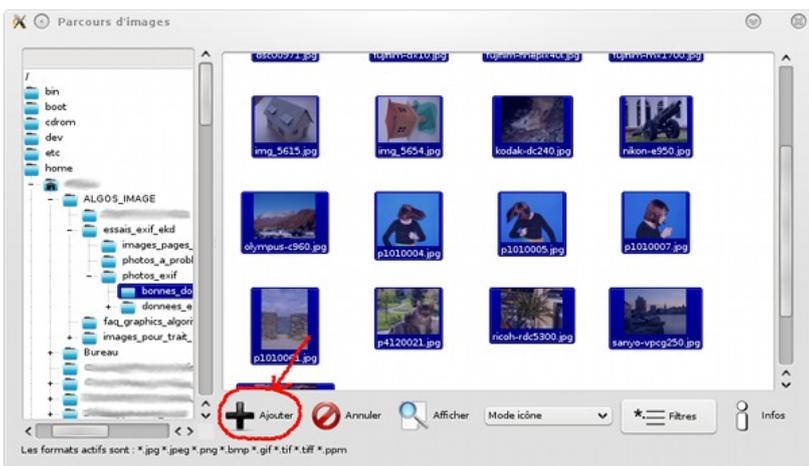
16.2 Chargement des images

Nous allons charger des photos (qui par essence possèdent des infos Exif) et enregistrer ces mêmes informations Exif d'une des photos dans une page html (de même vous verrez ces infos Exif s'afficher dans l'onglet **Infos Exif** dans EKD).

A partir de l'onglet **Image(s) source**, cliquez sur **Ajouter ...**

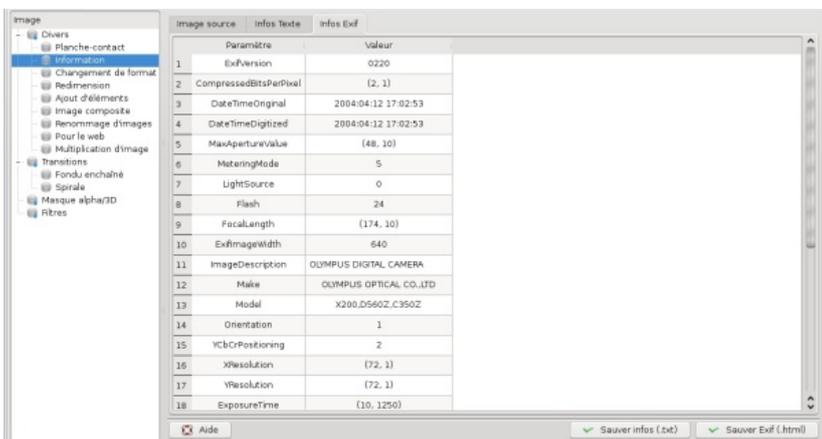


Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher vos photos. Si vous voulez sélectionner plusieurs images d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

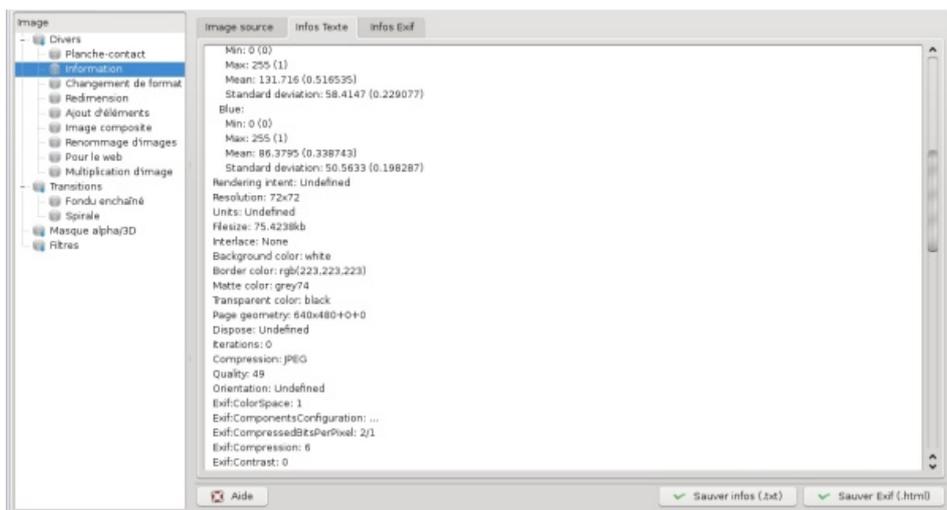


16.3 Affichage des informations

Dès que cela est fait l'onglet **Infos Exif** s'affiche.



Si vous cliquez sur l'onglet **Infos Texte**, vous pouvez voir les infos texte.



Si vous chargez une image ne possédant pas d'informations EXIF, le bouton **Sauver Exif (.html)** restera grisé :

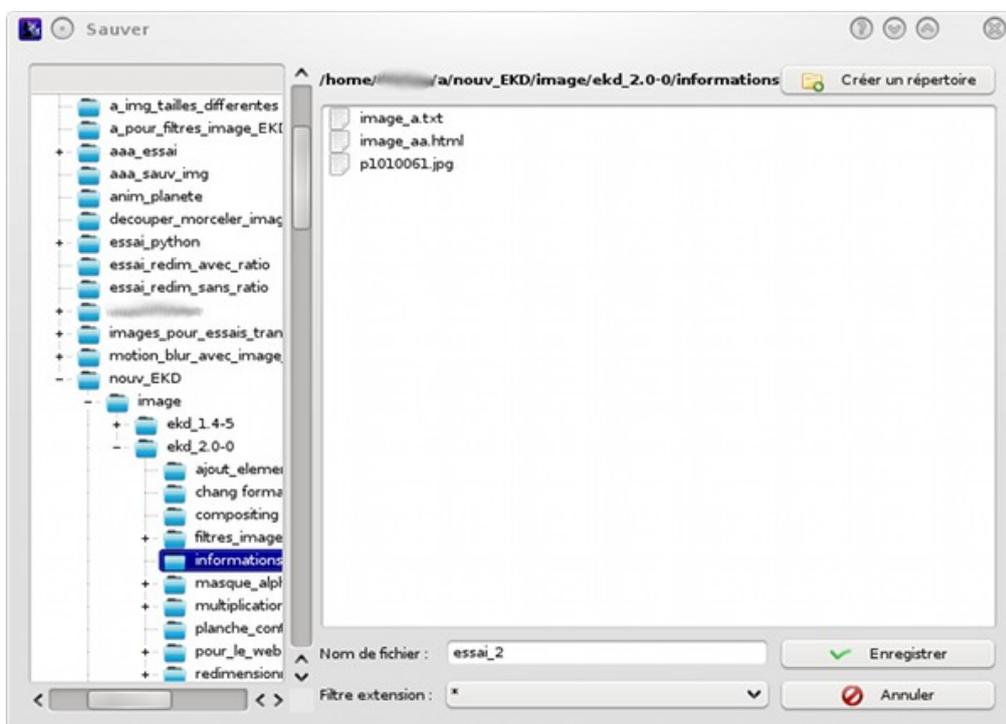


16.4 Sauver les données

Enregistrons maintenant la page html avec les infos Exif, cliquez donc sur le bouton **Sauver Exif (.html)**.



La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



Voici un exemple de page html⁴³ créée par sauvegarde des données EXIF :

⁴³http://ekd.nerim.net/page_exif_pour_ekd/exif_felix_ekd.html



NOM DE L'IMAGE	
image_test_felix.jpg	
POIDS DE L'IMAGE	
81 kb	
INFORMATIONS EXIF SUR L'IMAGE	
ColorSpace	1
CompressedBitsPerPixel	2 bit/pixel
DateTime	2004:04:12 17:02:53
DateTimeDigitized	2004:04:12 17:02:53
DateTimeOriginal	2004:04:12 17:02:53
ExifImageHeight	480
ExifImageWidth	640
ExifInteroperabilityOffset	1988
ExifOffset	536
ExifVersion	0220
ExposureProgram	2
ExposureTime	0.008 (1/125 sec)
FNumber	f/5.2 (diaphragm value)
Flash	24
FlashPixVersion	0100
FocalLength	17.4 mm
ISOSpeedRatings	64
ImageDescription	OLYMPUS DIGITAL CAMERA
LightSource	0
Make	OLYMPUS OPTICAL CO.,LTD
MaxApertureValue	f/4.8
MeteringMode	5
Model	X200,D560Z,C350Z
Orientation	1
ResolutionUnit	2
Software	v751-81
XResolution	72 dpi
YCbCrPositioning	2
YResolution	72 dpi
LISEZ ATTENTIVEMENT CE QUI SE TROUVE EN DESSOUS	
Votre image doit se trouver exactement dans le même répertoire que le fichier html, autrement l'image en question n'apparaîtra pas dans la page.	
Cette page html a été générée par EKD (logiciel de post-production pour vidéos et images).	

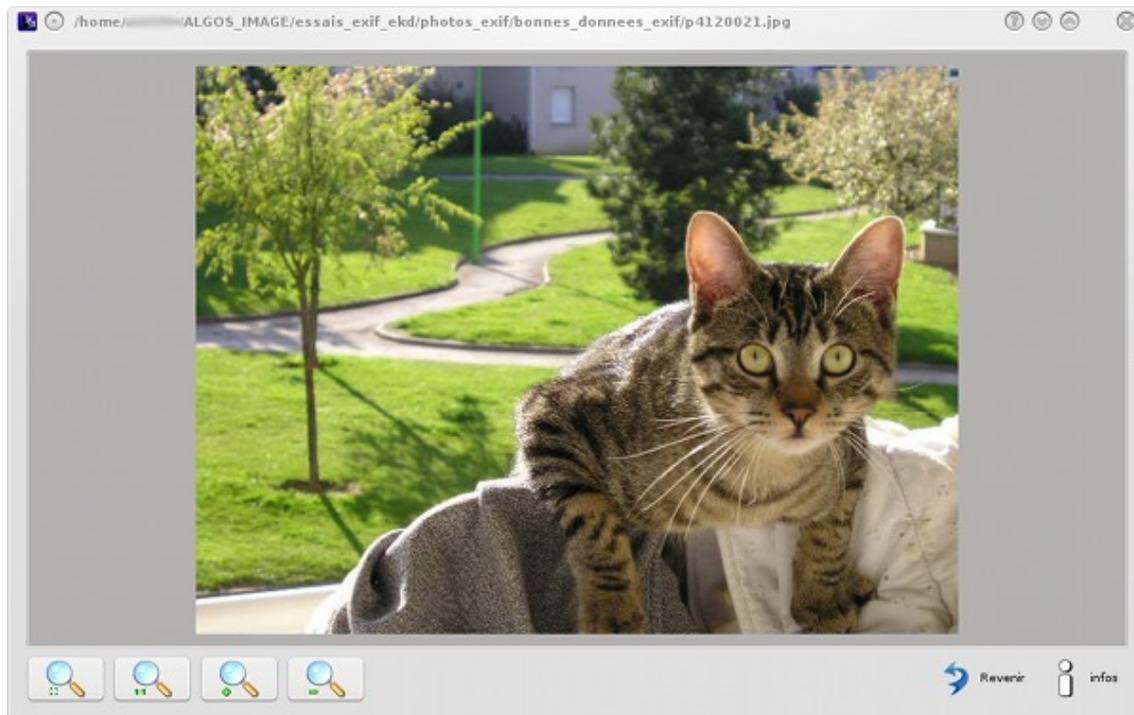
16.5 Afficher une image sélectionnée

Pour visualiser une des images chargées, retournez dans l'onglet **Image(s) source**, sélectionnez la vignette et cliquez sur le bouton **Afficher**.

Comme précisé dans l'image ci-dessous, lors de la sélection de la vignette que vous aurez choisie, vous serez immédiatement redirigé dans l'onglet **Infos texte** (ou **Infos Exif**, s'il s'agit d'une prise de vue photographique). Pour voir l'image en question, retournez dans l'onglet **Image(s) source** et cliquez sur le bouton **Afficher**.



Voilà l'image affichée dans une nouvelle fenêtre. Pour retourner à la fenêtre principale, cliquez sur le bouton **Revenir**.



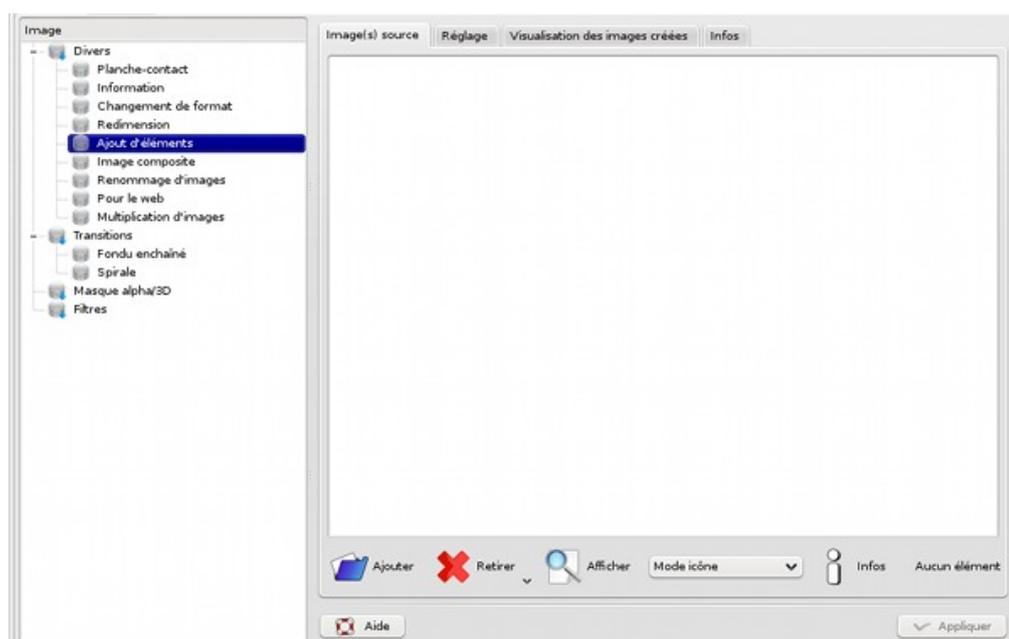
17 Ajout d'éléments (texte/images)

17.1 Présentation simple

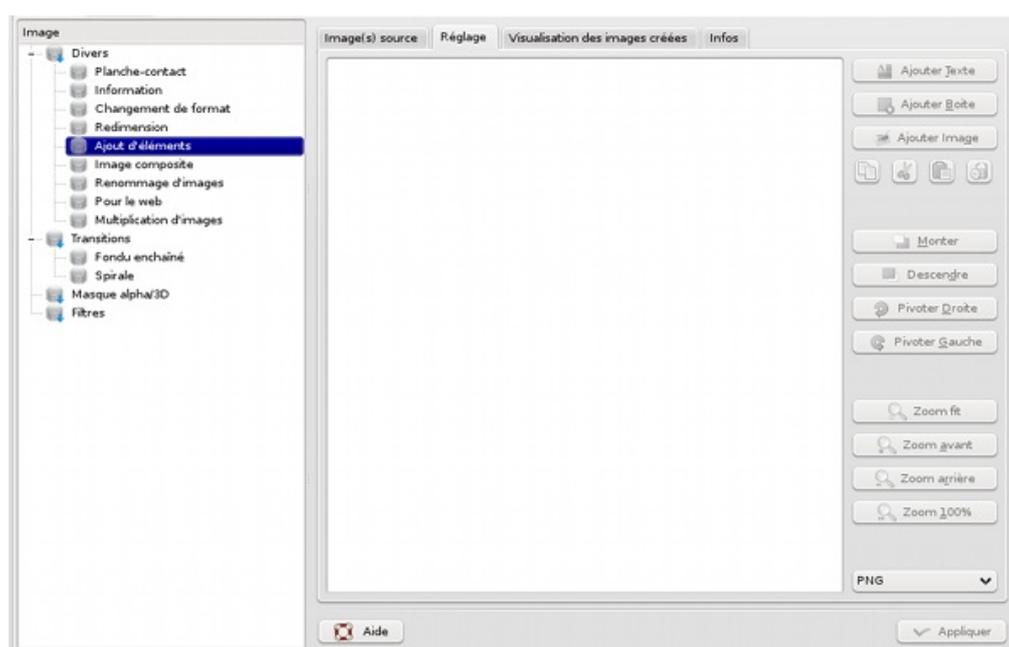
Ce module sert à ajouter du texte (mais aussi d'autres images) sur un lot d'images.

On peut imaginer que vous vouliez intégrer un générique de début (et/ou de fin) à une série d'images⁴⁴ (qui constituera après coup une vidéo), ce module vous sera très utile (cela pourra être fait aisément). On peut aussi imaginer que vous vouliez apposer une signature à un lot d'images, cela pourra aussi être fait par l'intermédiaire de ce module.

Voici l'interface consacrée à cette fonction :



Allons maintenant faire un petit tour dans l'onglet **Réglage**, vous aurez noté que tous les boutons sont grisés (à part la liste de sélection des extensions d'images tout en bas) :

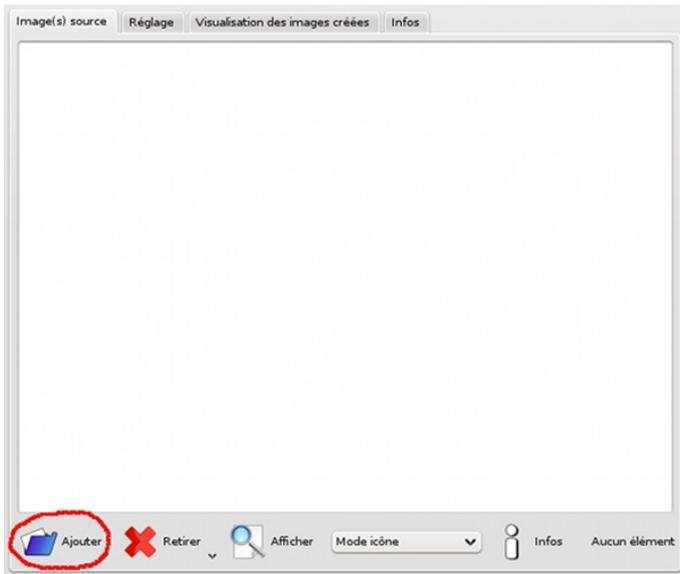


Tous ces boutons deviendront actifs dès qu'au moins une image aura été chargée.

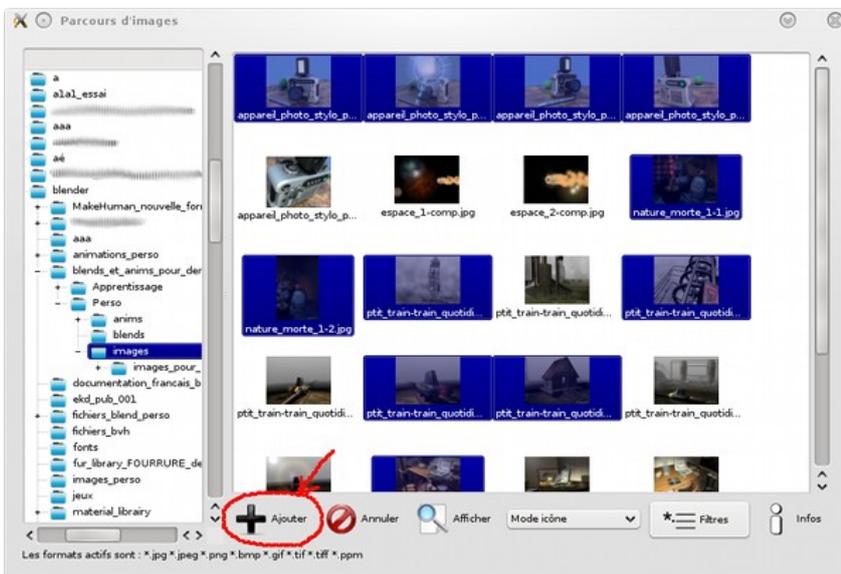
17.2 Chargement des images

Dans l'onglet **Image(s) source**, cliquez sur le bouton **Ajouter**.

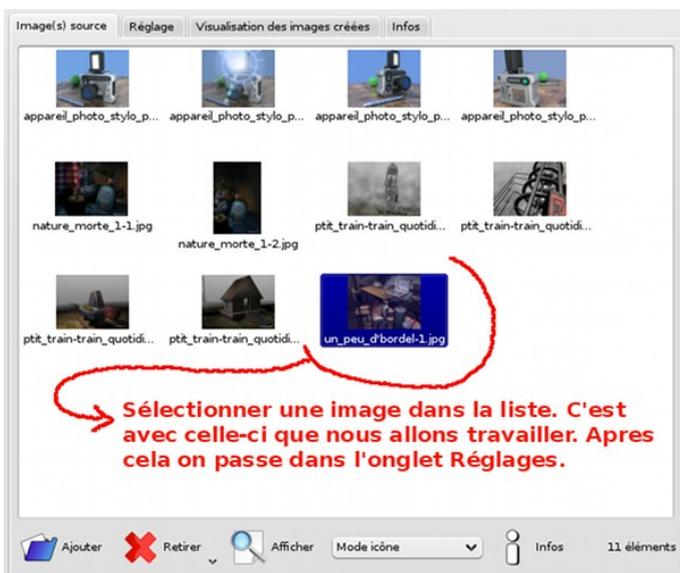
⁴⁴[http://fr.wikipedia.org/wiki/Générique_\(cinéma\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Générique_(cinéma))



Dans la fenêtre de **Parcours d'images**, sur la partie gauche sélectionnez le répertoire (au besoin déployez les sous-répertoires), allez chercher les images/photos. Si vous voulez sélectionner plusieurs vidéos d'un coup, maintenez la touche **CTRL** (ou **SHIFT**) du clavier enfoncée (tout en les sélectionnant), cliquez sur **Ajouter**.

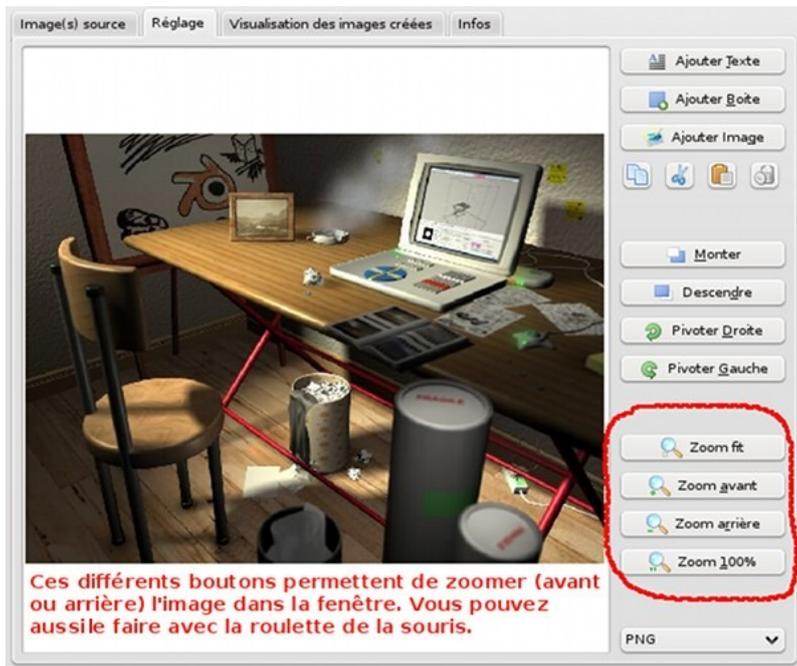


Sélectionnez une image dans la liste pour pouvoir commencer à travailler.



17.3 Mise en place des textes et autres images

Passez dans l'onglet **Réglage**. La première image du lot apparaît dans l'interface/plan de travail. Si cette image vous semble trop grande, vous pouvez faire un zoom arrière (vous en réduisez donc la taille) avec la molette de la souris ou en cliquant (à plusieurs reprises) sur le bouton **Zoom arrière**.



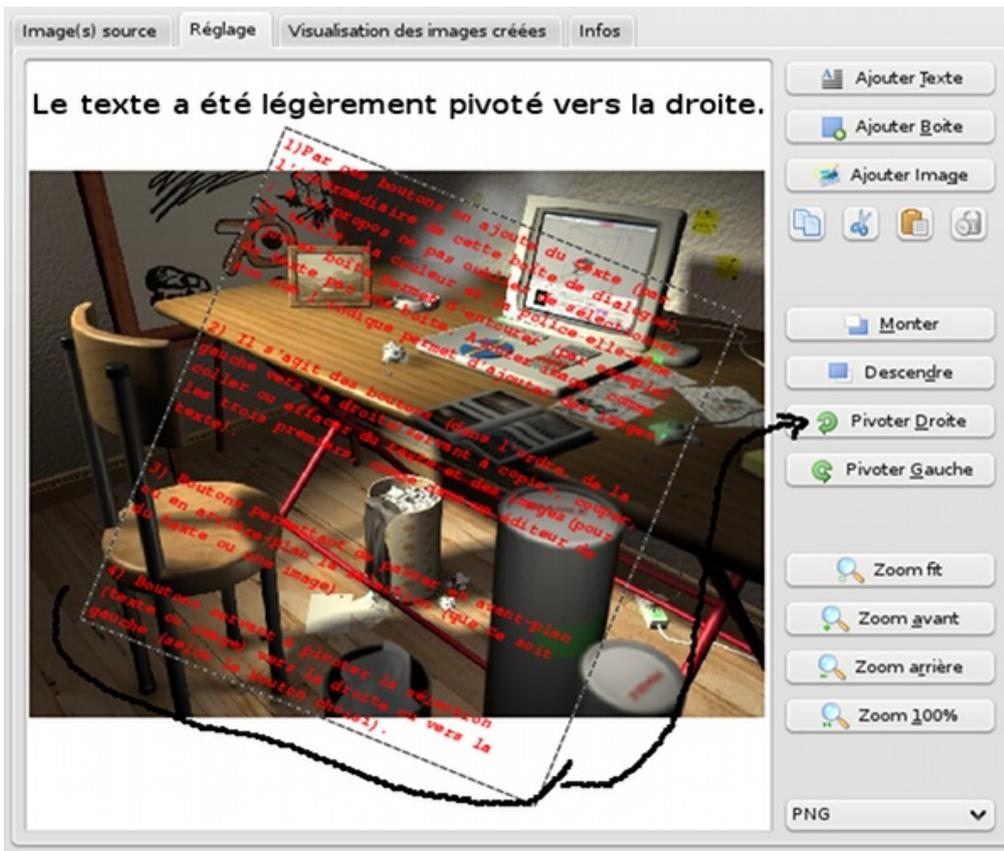
Une fois que l'image est bien affichée, cliquez sur **Ajouter Texte**, une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre ... c'est dans celle-ci que vous allez taper votre texte (prenez bien soin de sélectionner la police, sa taille et sa couleur). Vous pouvez **Copier**, **Couper**, **Coller** ou **Effacer** le texte à tout moment (comme dans un éditeur de texte). Cliquez sur le bouton **OK**.

Voilà ce qui est écrit dans l'image ci-dessous (par exemple pour les utilisateurs consultant cette documentation qui ne sont pas de langue française) :

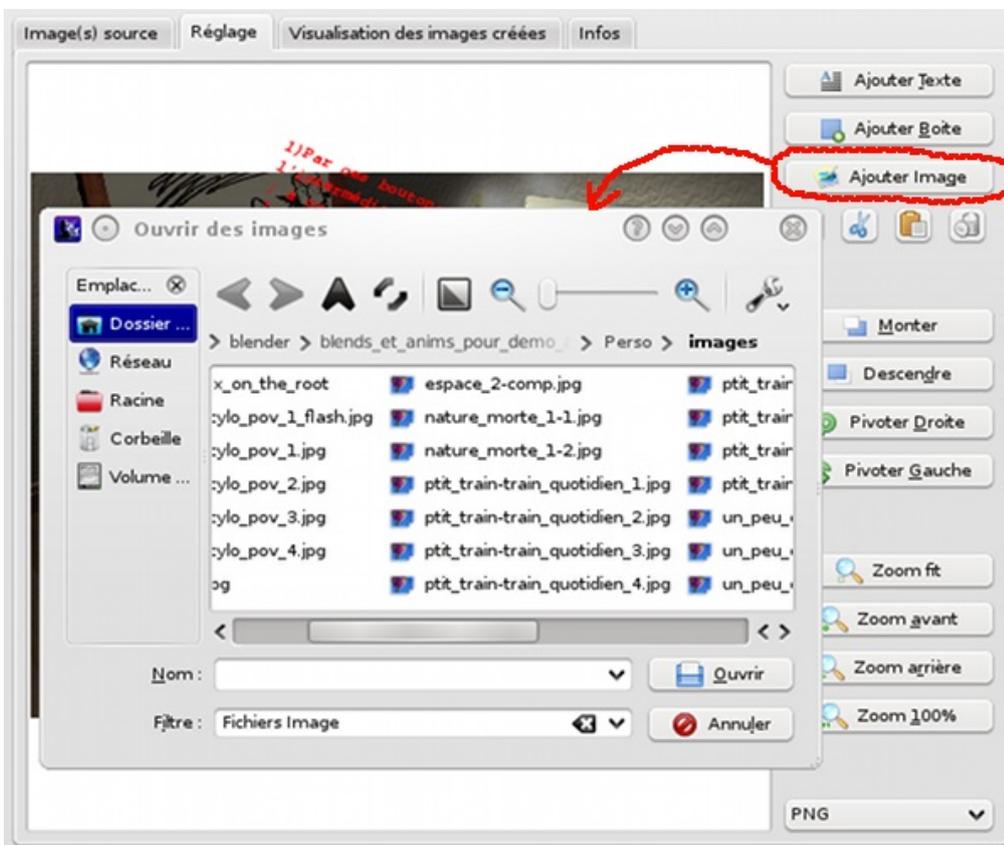
- 1) Par ces boutons on ajoute du texte (par l'intermédiaire de cette boîte de dialogue) ; à ce propos ne pas oublier de sélectionner la taille, la couleur et la police en elle-même. Ajouter boîte permet d'entourer (par exemple) du texte par une boîte. Ajouter image, comme son nom l'indique permet d'ajouter des images.
- 2) Il s'agit des boutons (dans l'ordre, de la gauche vers la droite) servant à copier, couper, coller ou effacer du texte et des images (pour les trois premiers, comme dans un éditeur de texte).
- 3) Boutons permettant de passer en avant-plan ou en arrière-plan la sélection (que ce soit du texte ou une image).
- 4) Boutons servant à pivoter la sélection (texte ou image) vers la droite ou vers la gauche (selon le bouton choisi).



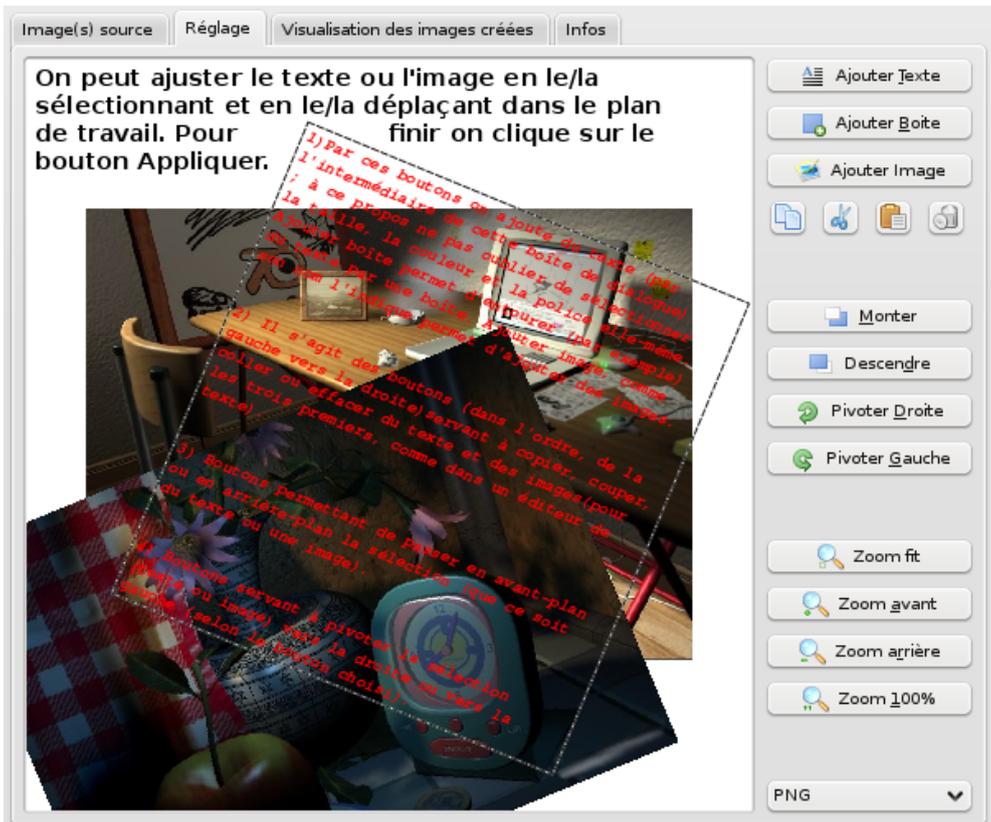
Le texte a été légèrement pivoté vers la droite.



Nous allons maintenant ajouter une image dans le plan de travail, cliquez sur le bouton **Ajouter Image**, dans la boîte de dialogue, sélectionnez l'image en question et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.



Si le texte (marqué par un cadre en pointillé) est mal disposé dans l'image, sélectionnez et déplacez ce texte à l'aide de la souris et positionnez-le correctement. Vous pouvez faire de même avec l'image qui vient d'être chargée.

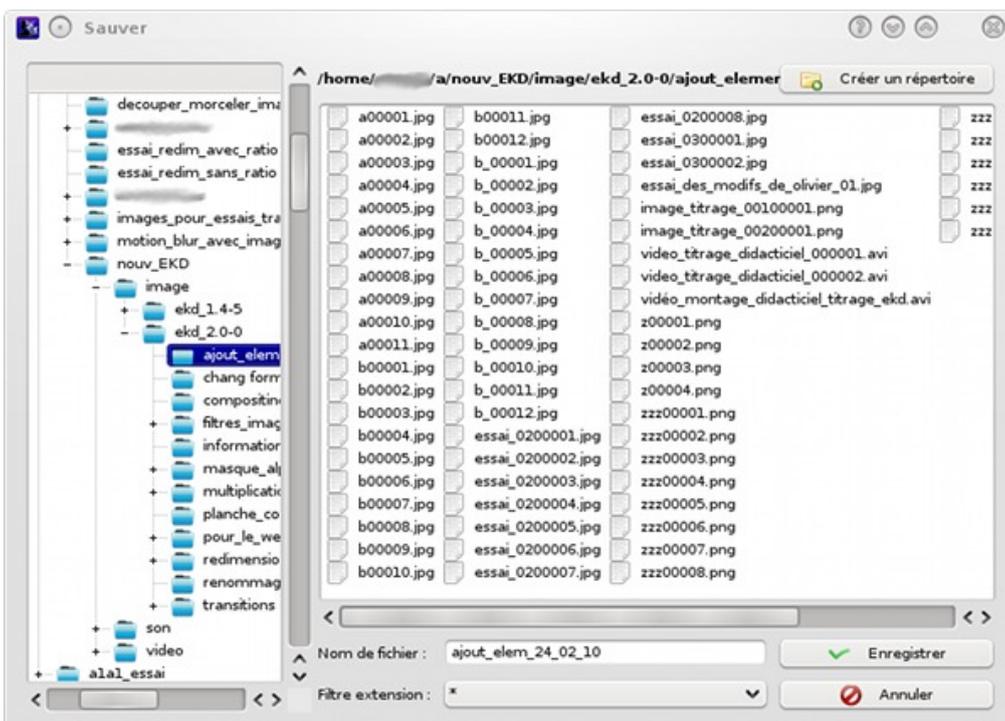


17.4 Enregistrer le travail

Maintenant que tout est en place, cliquez sur le bouton **Appliquer**.



La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

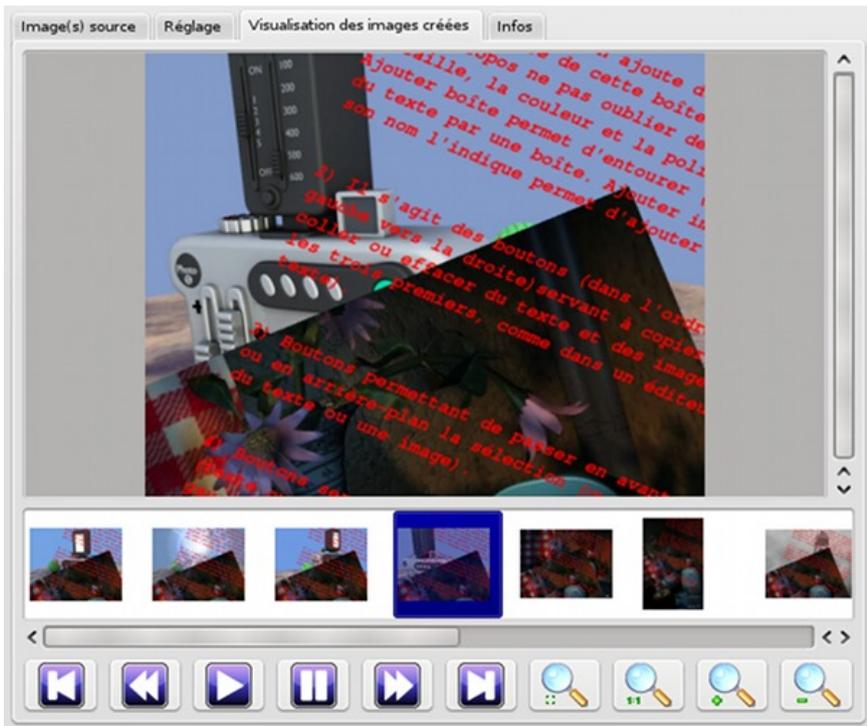


17.5 Traitement final

La barre de progression se met en route.

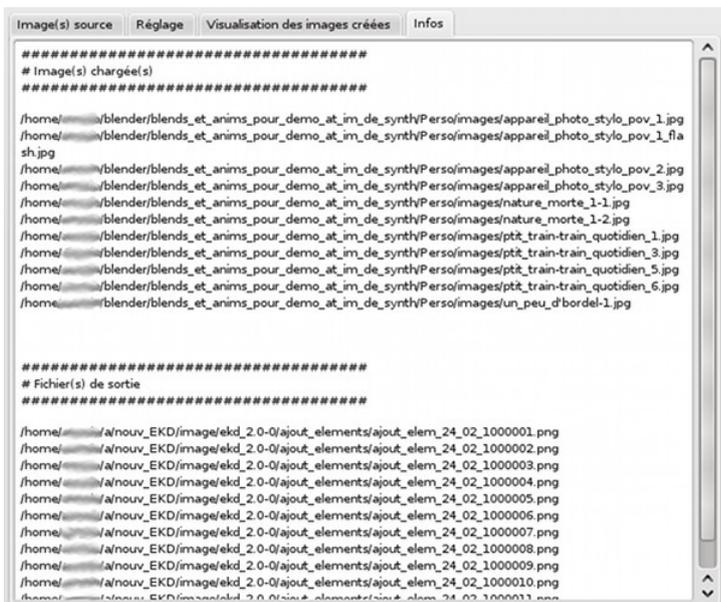


Une fois la barre de progression arrivée à 100%, cliquez sur l'onglet **Visualisation des images créées** pour voir le résultat (sélectionnez l'image que vous voulez regarder).



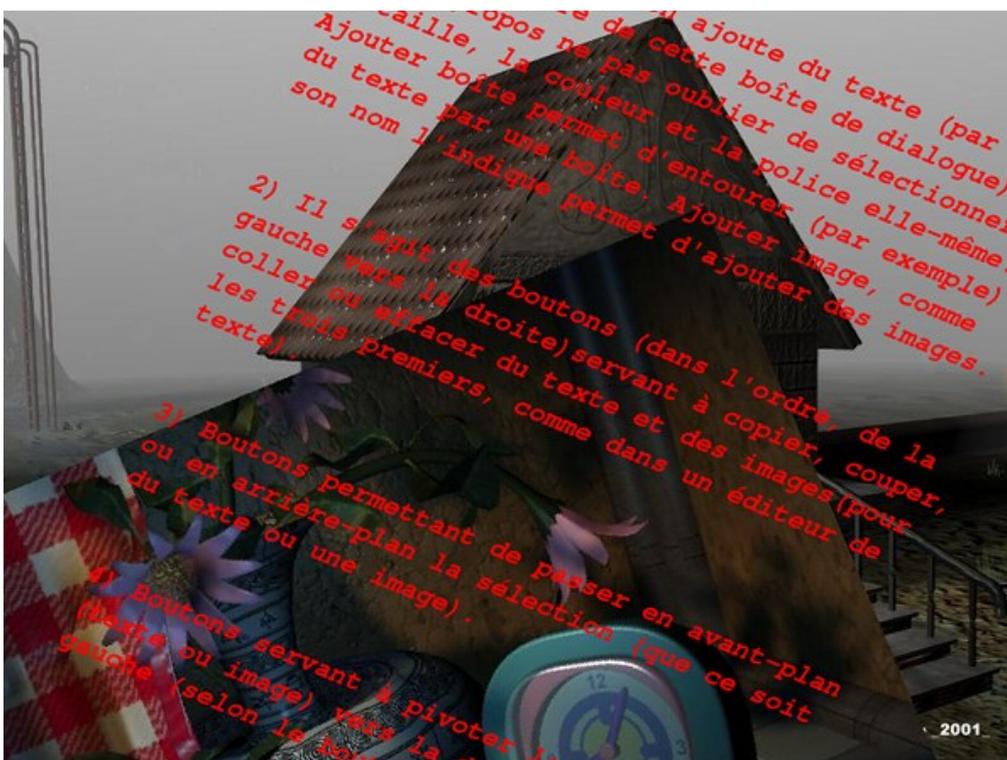
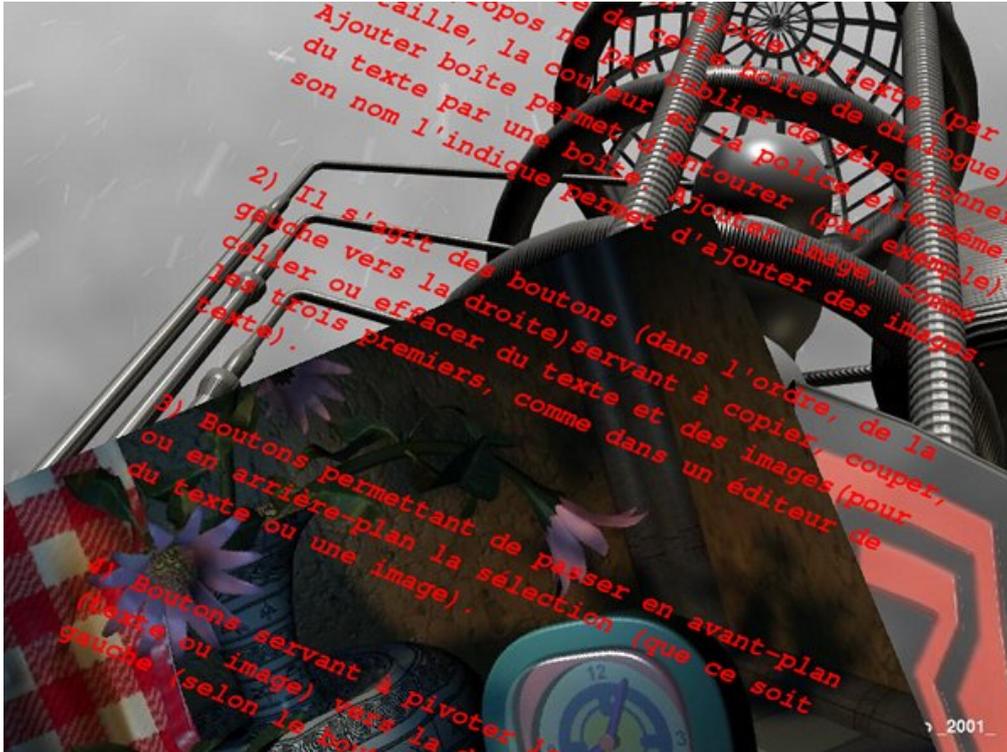
17.6 Information sur les chemins

Pour conclure, l'onglet **Infos** vous permet de voir la/les vidéo(s) chargée(s) (avec les chemins exacts) avant et après traitement.



17.7 Exemple d'images

Voilà par exemple deux images du lot après toutes les opérations décrites.



18 Le renommage d'images

18.1 Présentation

Cette fonction vous permet d'organiser vos photos/images en les renommant. Nous sommes souvent confrontés au regroupement et renommage de photos de vacances ou autre issus d'APN⁴⁵ différents (aujourd'hui, il n'est pas rare d'avoir plusieurs APN dans un foyer).

Cette fonction va vous permettre de réaliser un renommage de toutes vos photos selon un ordre que vous aurez choisi :

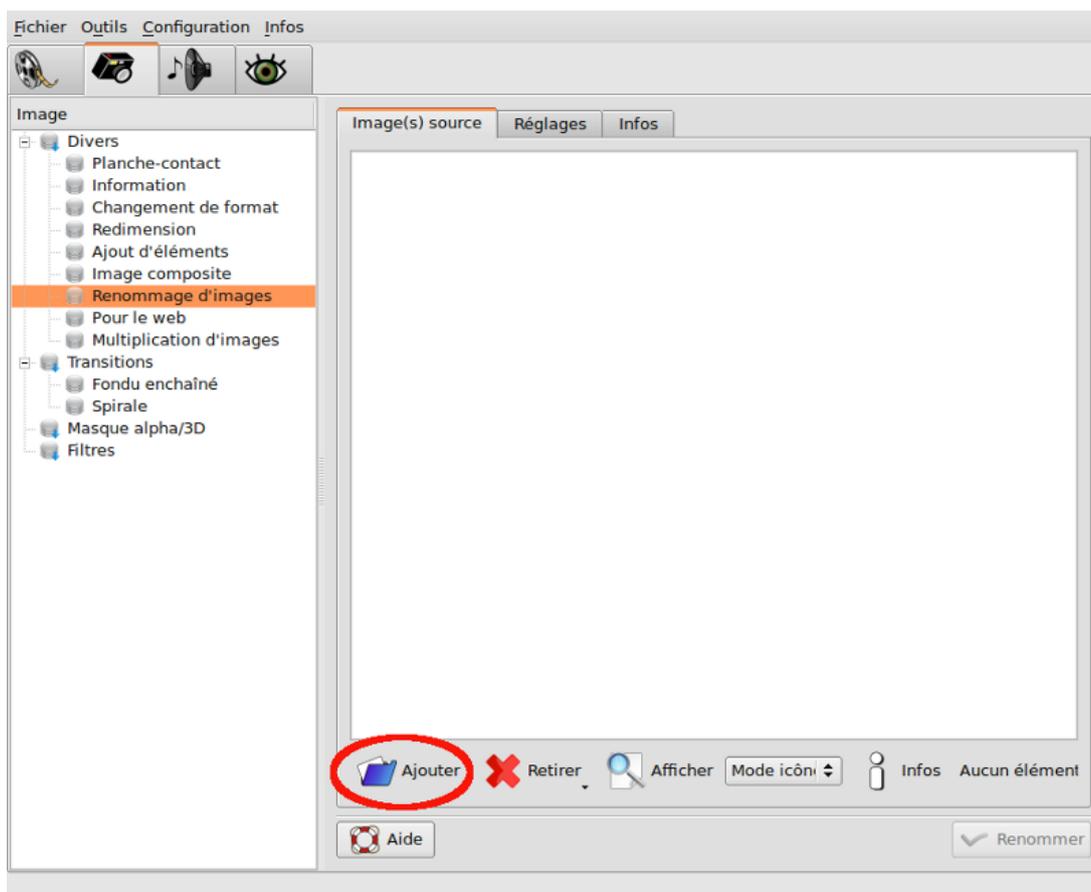
- soit par ordre de sélection,
- soit par ordre de prise de vue,
- soit par ordre alpha-numérique.

L'opération se fait en trois étapes très simples :

- le chargement des images,
- les réglages (choix de l'ordre et paramètres d'incrémentation),
- le traitement final (destination et nommage).

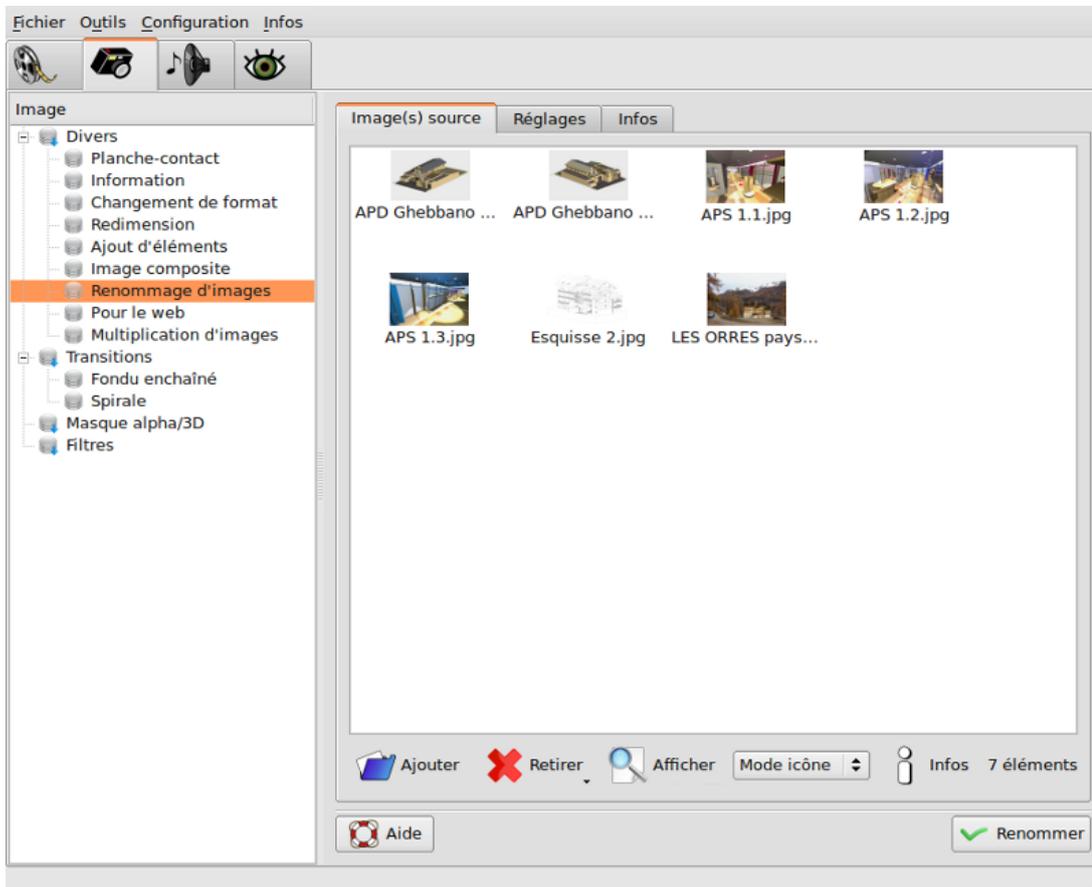
18.2 Chargement des images

Dans l'onglet Image(s) sources chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale :

⁴⁵http://fr.wikipedia.org/wiki/Appareil_photographique_numérique

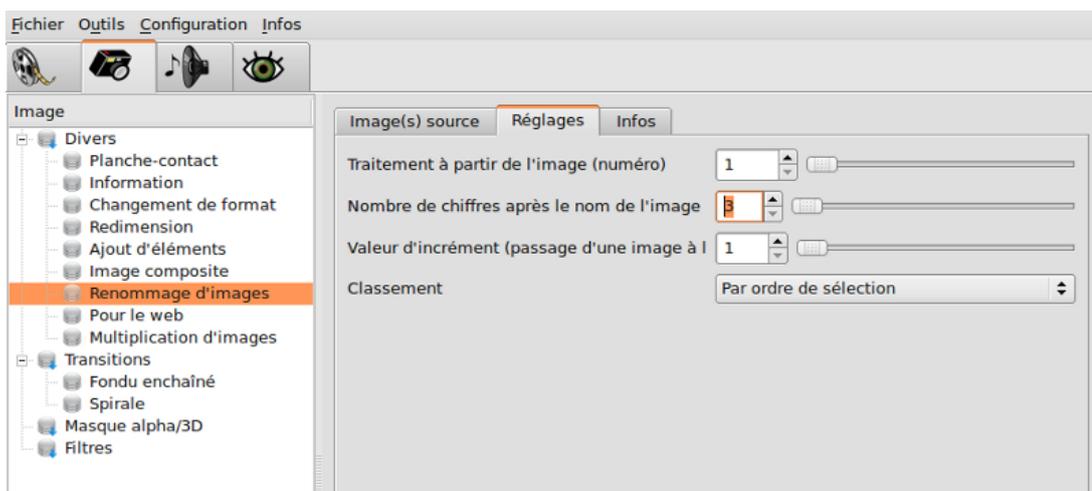


18.3 Réglages

18.3.1 Le cas du choix Par ordre de sélection

Ici vos images seront renommées en tenant compte de l'ordre de chargement (c'est à dire que vos images seront renommées et numérotées dans l'ordre où elles ont été sélectionnées par l'utilisateur à l'ouverture).

Allez donc dans l'onglet **Réglages** et sélectionnez **Par ordre de sélection**.

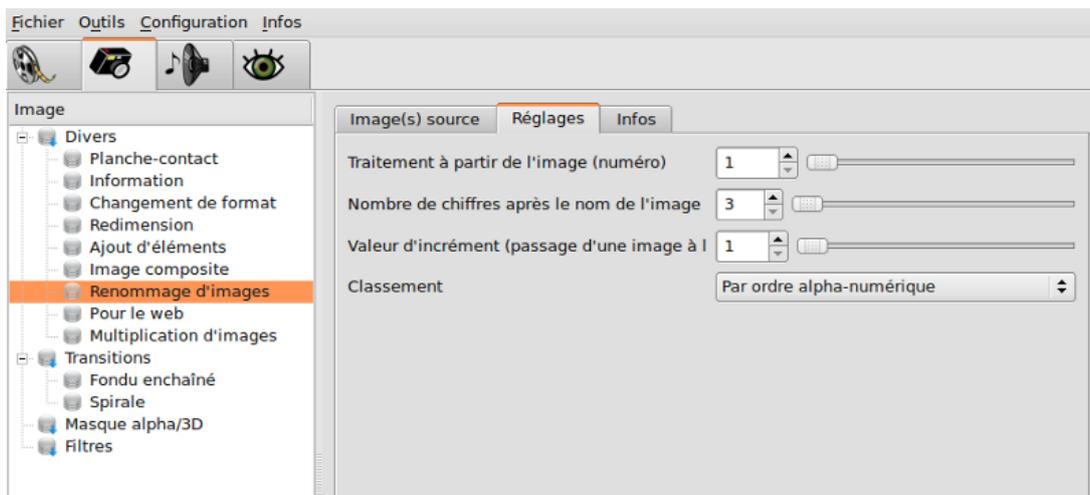


18.3.2 Le cas du choix Par ordre alpha-numérique

Si vous sélectionnez des photos de divers APN (venant d'appareils photos différents), les titres de fichiers auront une structure spécifique à chaque appareil (par exemple la première photo sera de la sorte 001.jpg pour tel appareil, bild0001.jpg pour tel autre, ou encore dsc00001.jpg, ou bien img_0001.jpg, ou bien encore p0000001.jpg, ...). Comme

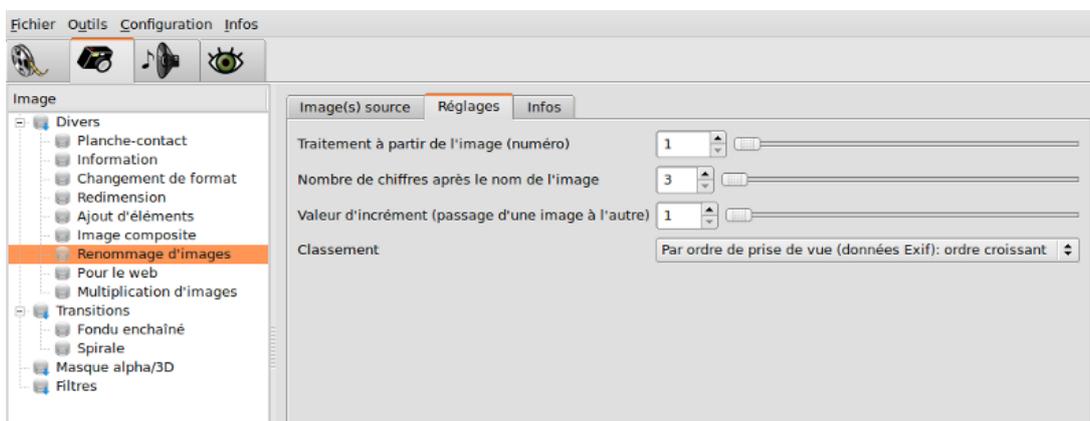
vous le voyez il peut être compliqué de s'y retrouver si on fait des clichés avec des appareils de marque et nature différentes (il n'y a pas de standard dans ce domaine). Par ce choix vos images seront d'abord classées par ordre alphabétique et ensuite par ordre de numérotation.

Allez donc dans l'onglet **Réglages** et sélectionnez **Par ordre alpha-numérique**.



18.3.3 Le cas du choix Par ordre de prise de vue (données Exif) : ordre croissant

Si vous avez fait des photos à des périodes de l'année différentes (par exemple vos vacances à la montagne cet hiver et celles à la plage cet été), ou bien encore la naissances de votre dernier enfant il y a trois ans (ce n'est qu'un exemple), vous voudrez sans doute renommer vos photos en tenant compte de la date de prise de vue, comme cela vos photos pourront être classées par ordre chronologique, choisissez alors **Par ordre de prise de vue (données Exif) : ordre croissant** dans la liste déroulante.

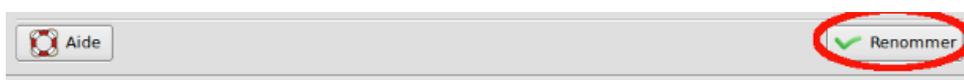


18.3.4 Le cas du choix Par ordre de prise de vue (données Exif) : ordre décroissant

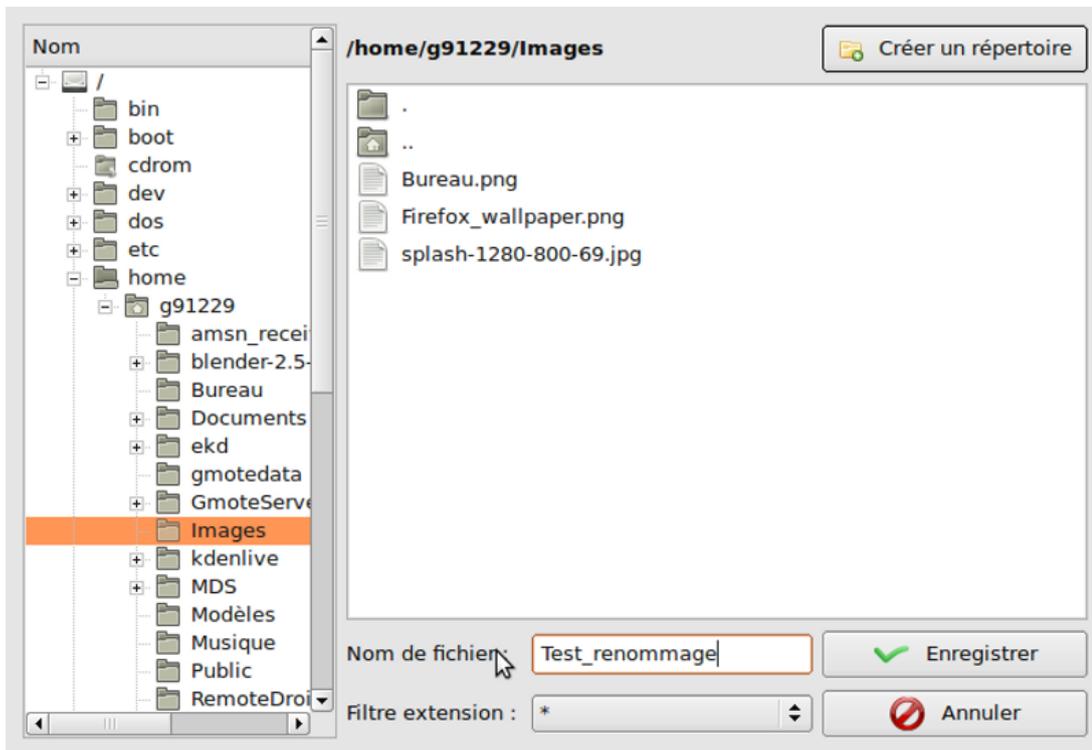
C'est exactement le même cas qu'au dessus, mais ce coup-ci l'ordre de classement se fait de la prise de vue la plus récente à la plus ancienne.

18.4 Traitement final

Cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver**.

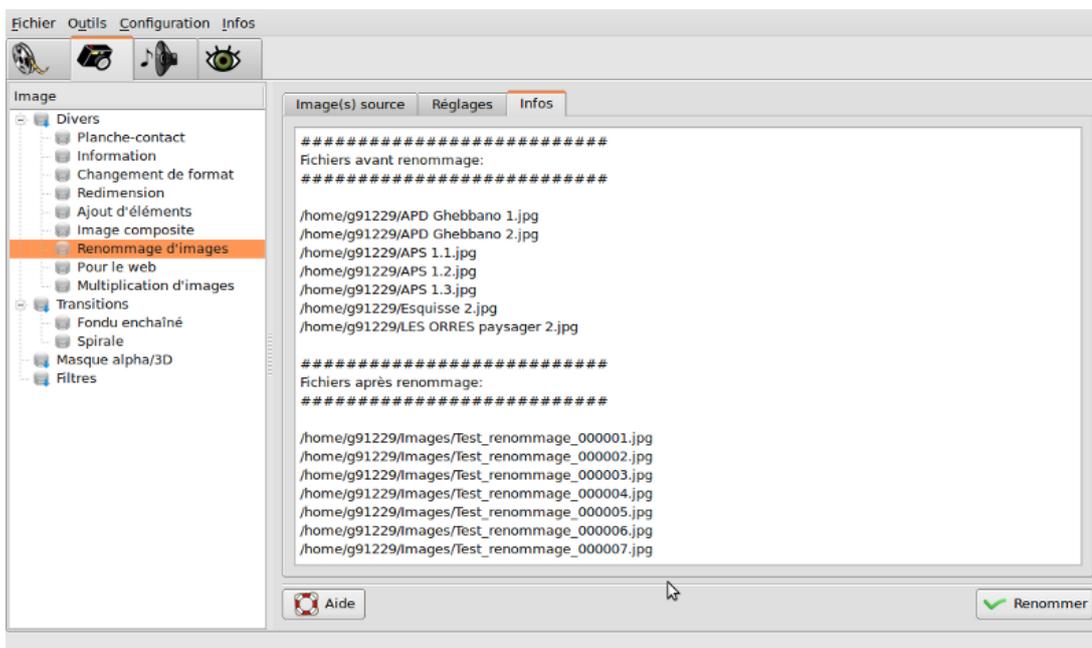


La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



18.5 Voir les informations

Si vous cliquez sur l'onglet **Infos**, vous accéderez aux infos sur le chemin de vos images chargées et une fois renommées.



19 Pour le web (gif animé et morcellement/découpe)

19.1 Présentation simple

Vous sont proposés la création d'un gif animé⁴⁶ à partir d'une vidéo (prenez soin de bien régler le **Nombre de couleurs (Réduction)**), et **Morcellement/découpe d'image** : sert à découper en morceaux égaux une ou plusieurs images

⁴⁶http://fr.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format

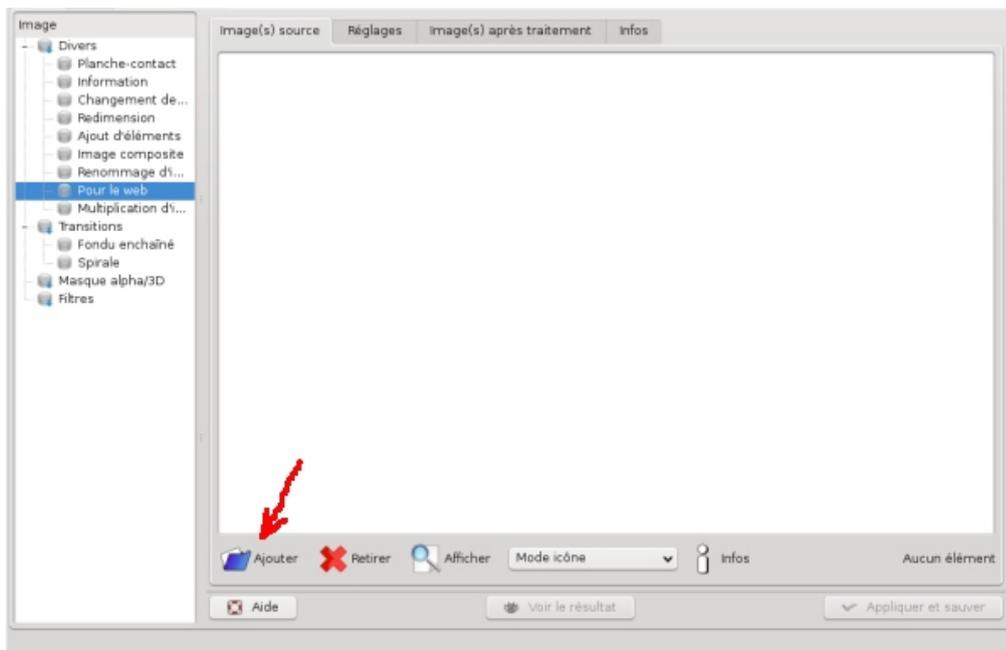
ayant une résolution importante. La découpe pourra se faire par les réglages du **Nombre de morceaux (sens horizontal)** et du **Nombre de morceaux (sens vertical)**.

19.2 Gif animé

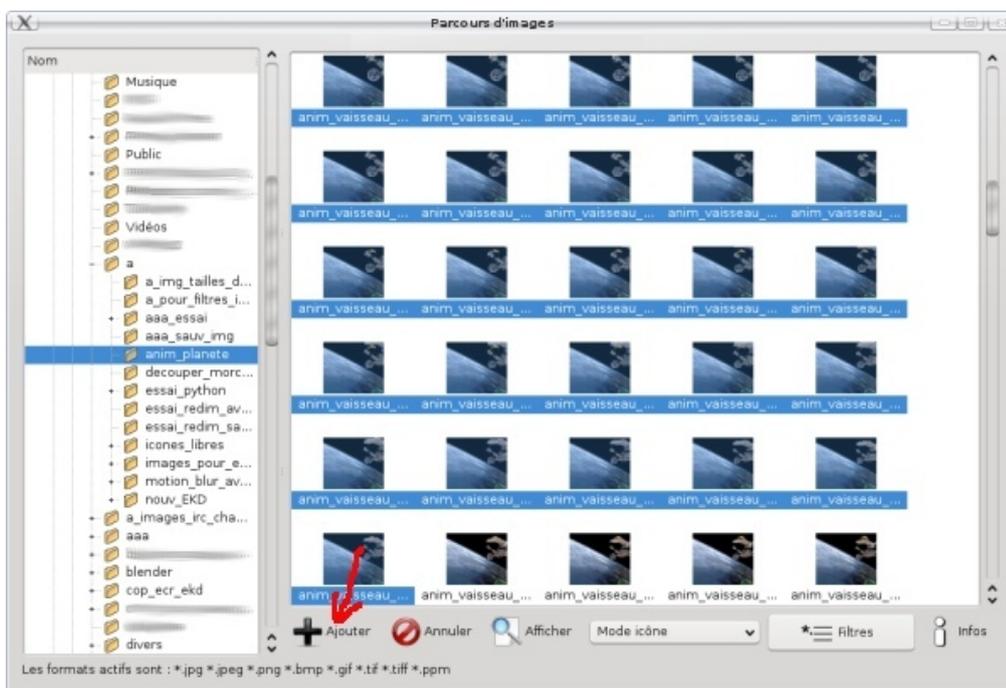
Vous pouvez ici créer un gif animé à partir de plusieurs images.

19.2.1 Chargement des images

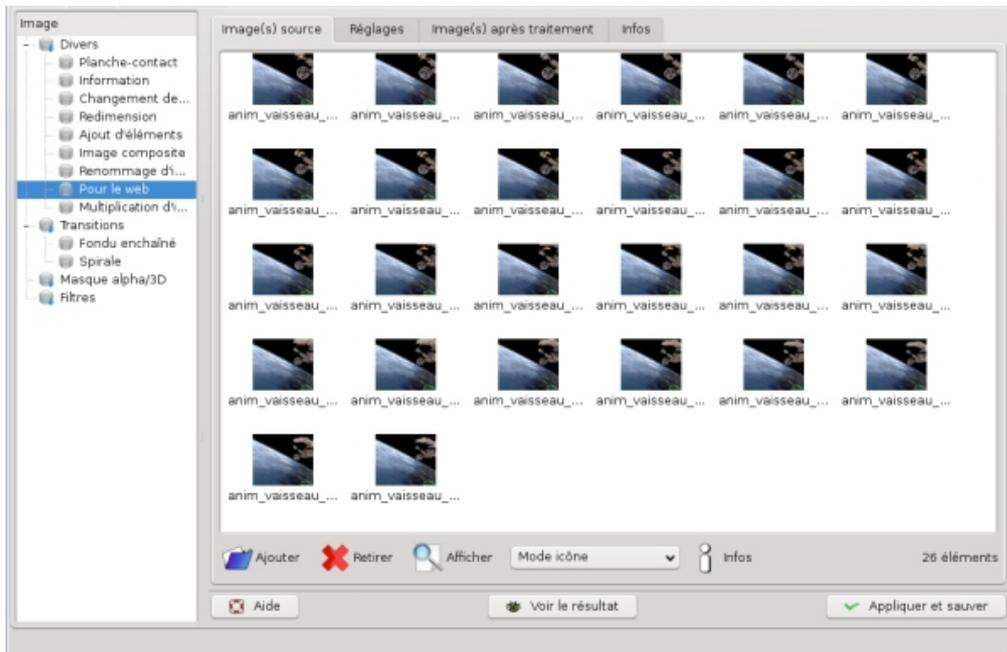
Dans l'onglet **Image(s) sources** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**.

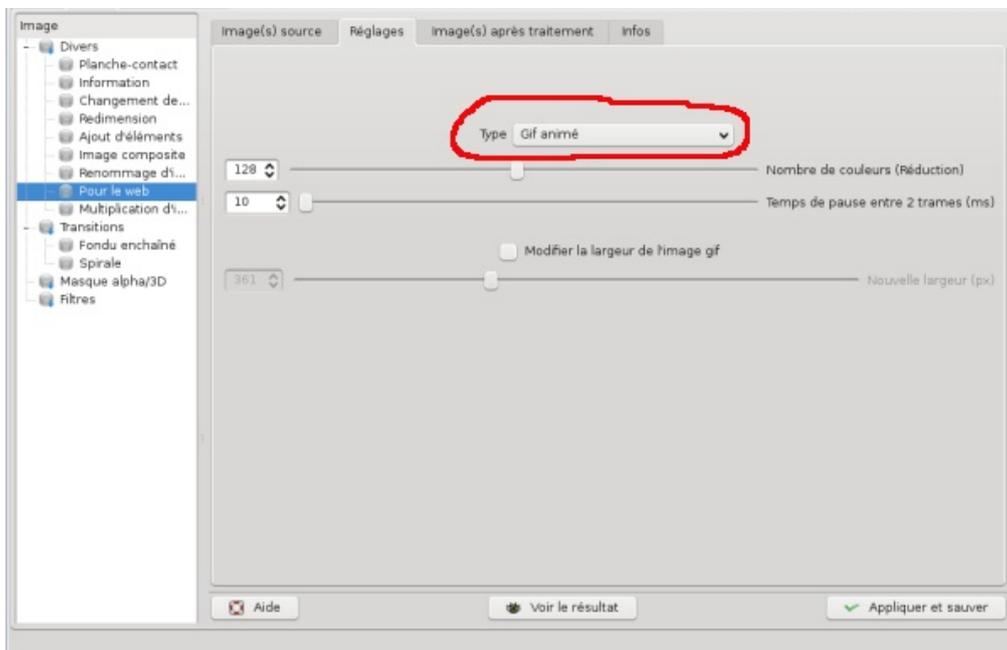


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale :



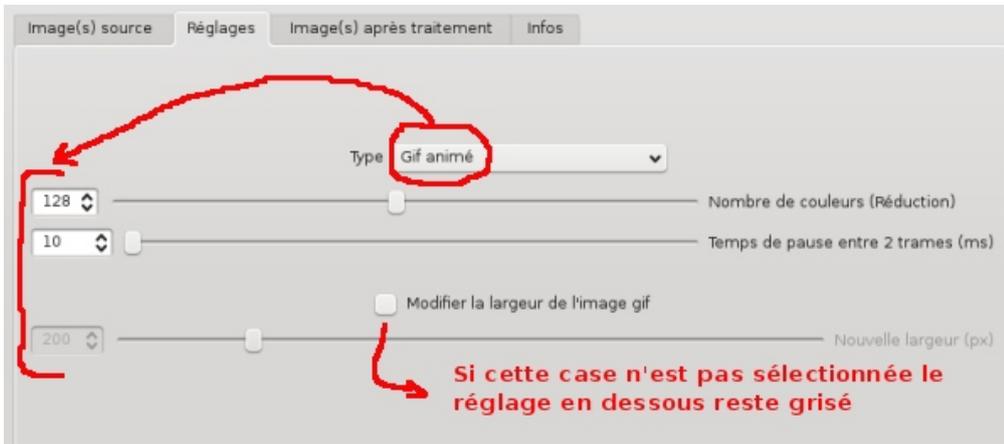
19.2.2 Réglages du gif animé

Dans l'onglet **Réglages** sélectionnez le type **Gif animé** dans la liste déroulante.

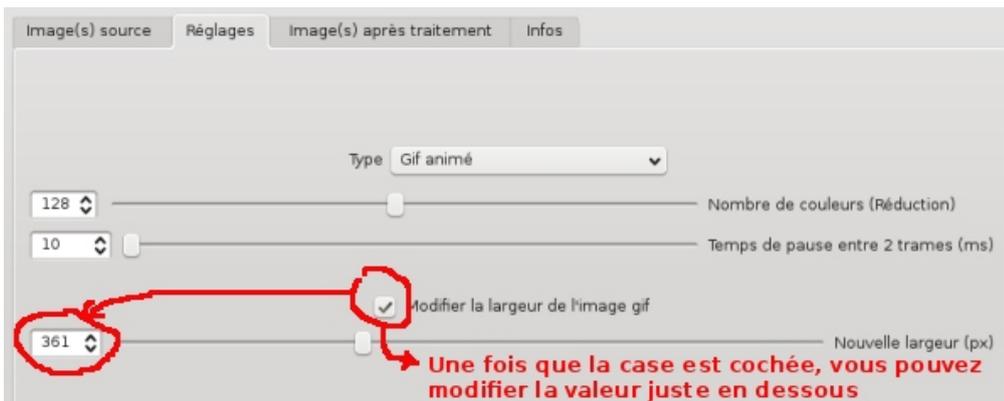


Faites les réglages du **Nombre de couleurs (Réduction)** et du **Temps de pause entre 2 trames (ms)**.

Précisions : plus le **Nombre de couleurs (Réduction)** est faible, plus le gif animé résultant sera léger (et affichable de façon très fluide dans une page web) ... mais en contrepartie la qualité sera moindre. Il faudra trouver le bon rapport qualité/poids. Concernant le **Temps de pause entre 2 trames (ms)**, il s'agit du temps (en millisecondes) entre deux images dans l'animation gif ; en fait il s'agit du temps de défilement des images (la valeur 10 par défaut permet d'avoir un temps de défilement assez rapide qui convient dans la plupart des situations, tandis qu'une valeur de 200, par exemple, nous montrera un défilement qui commencera à être réellement lent).



Cliquez sur **Modifier la largeur de l'image gif** si vous voulez dégriser (et rendre actif) **Nouvelle largeur (px)** et ainsi pouvoir assigner une valeur personnelle.

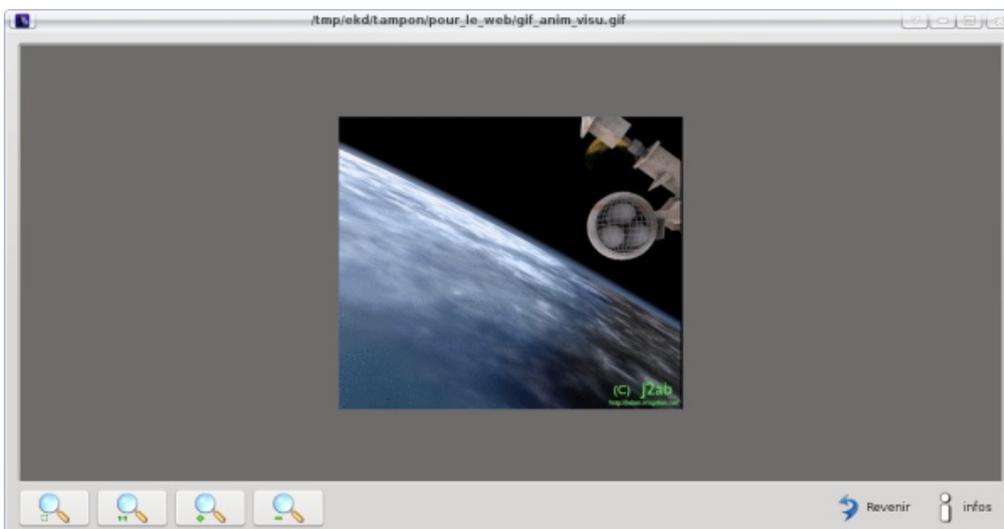


19.2.3 Voir le résultat

Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) par le bouton **Voir le résultat**.

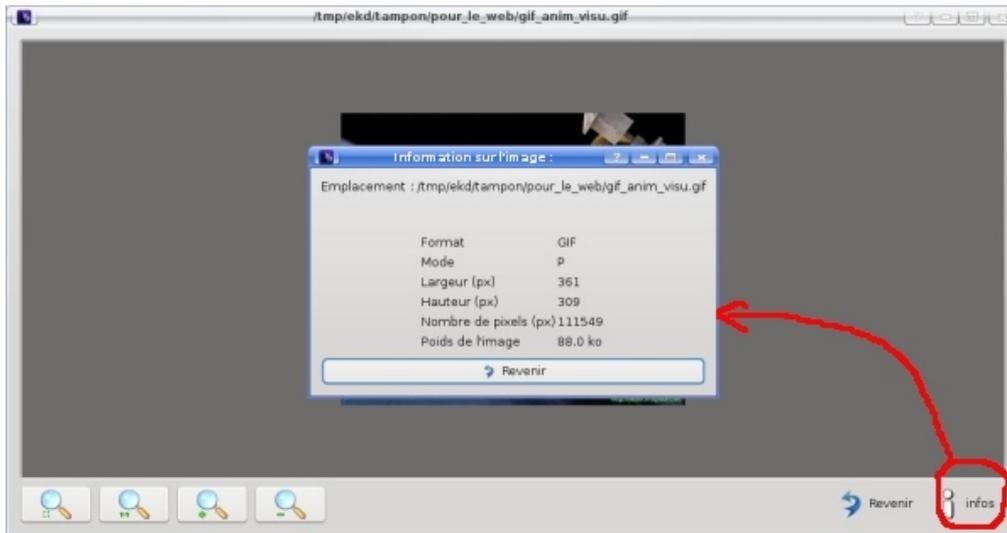


Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation (vous pouvez voir l'animation gif résultante) ...



19.2.4 Informations sur l'image sélectionnée

Pour obtenir des informations sur le gif animé, cliquez sur **Infos**, ensuite cliquez tour à tour sur le bouton **Revenir** de cette fenêtre d'information, puis sur celui de la fenêtre de visualisation pour retourner dans la fenêtre principale ...

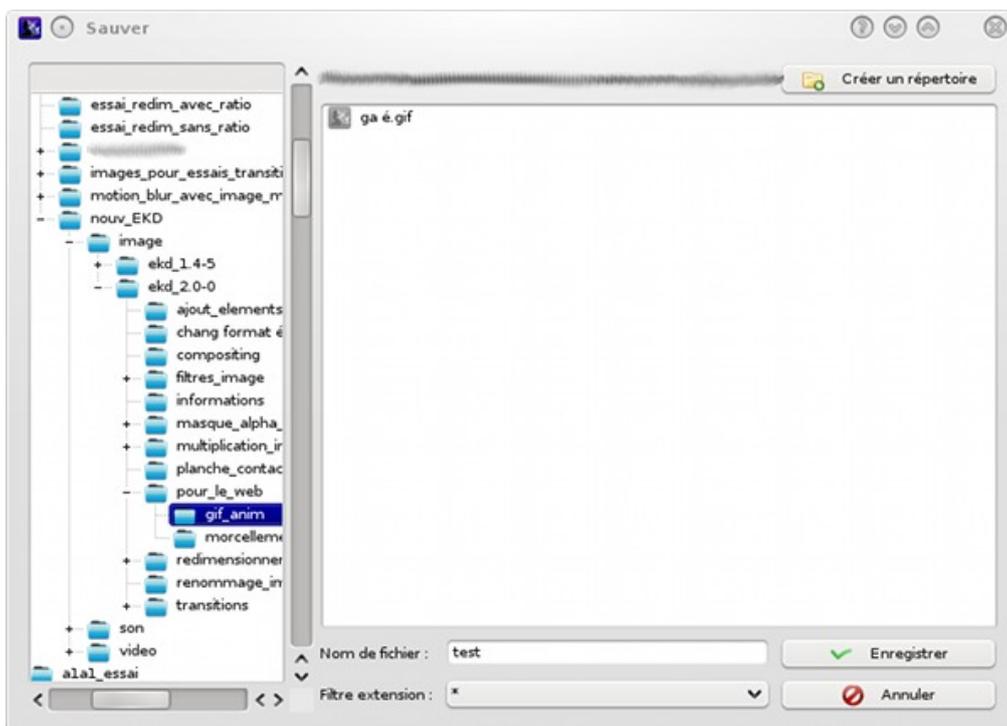


19.2.5 Traitement final du gif animé

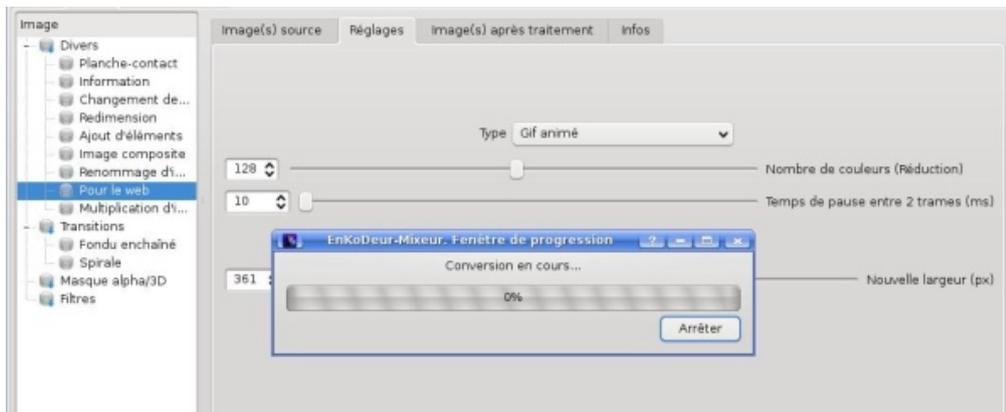
Il est maintenant temps de créer le gif animé en tant que tel, pour cela cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver**.



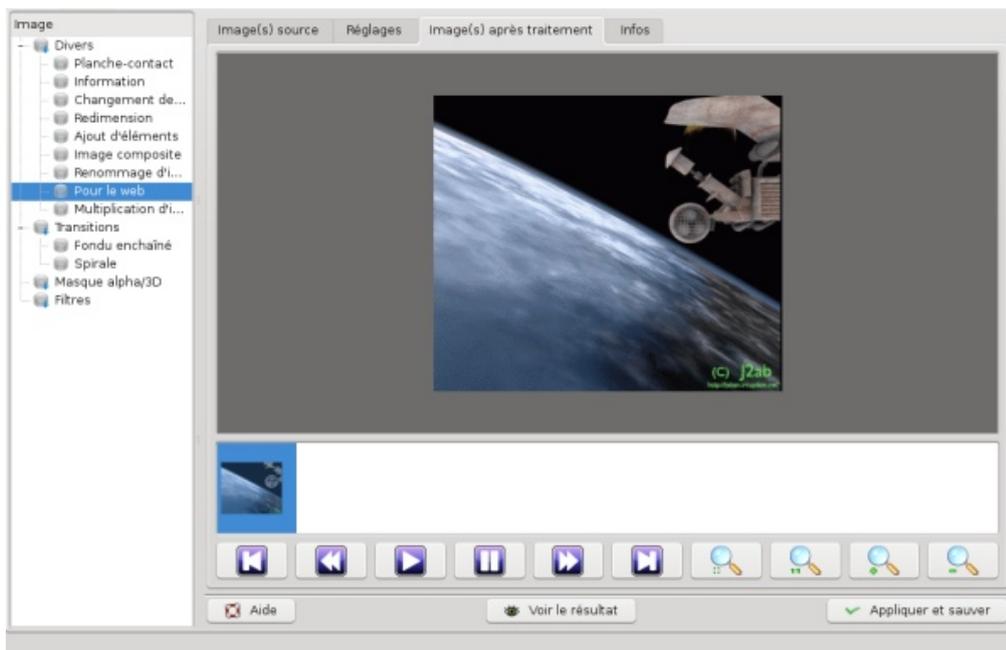
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



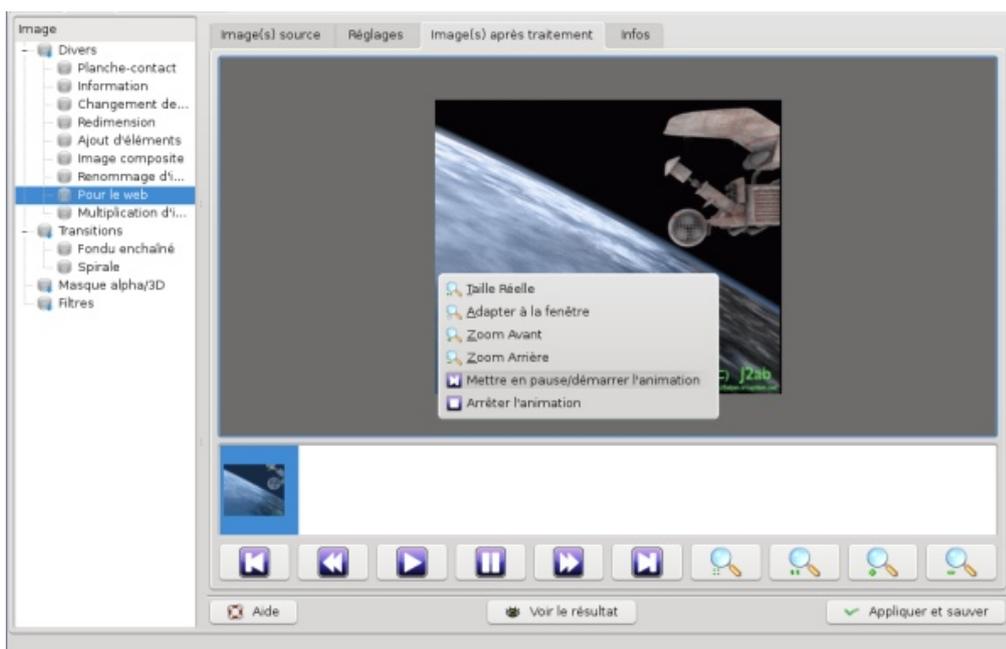
Pendant le traitement la barre de progression se met en action.



Le gif animé final apparaît dans l'onglet **Image(s) après traitement** (le gif animé est en action, ce qui n'est évidemment pas visible sur cette image fixe).

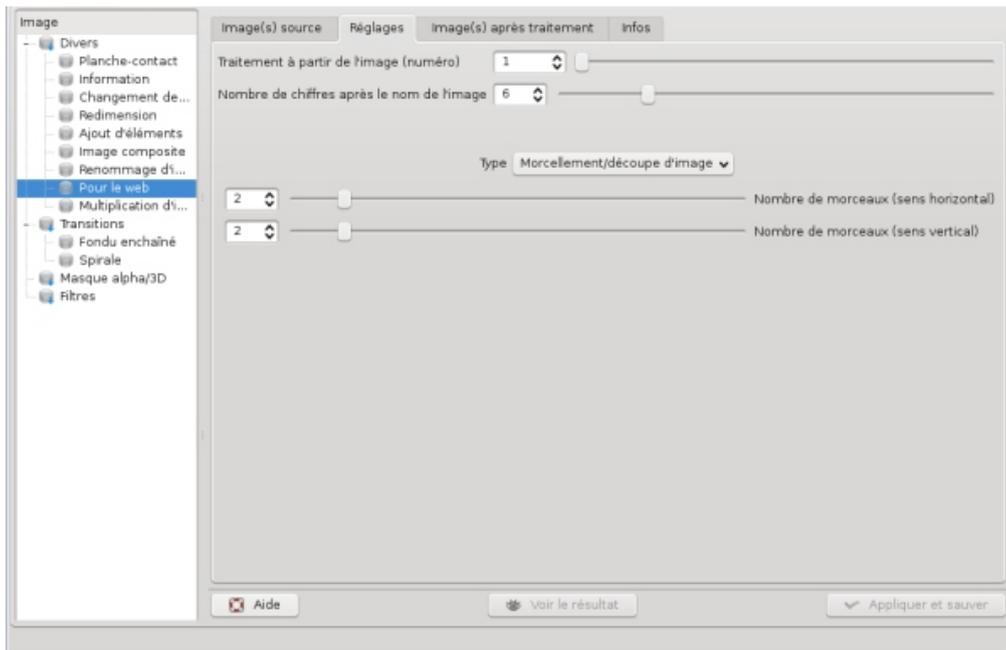


Pour mettre en pause ou reprendre l'animation du gif, faites un clic droit sur l'image et sur **Mettre en pause/démarrer l'animation**, pour stopper le gif animé, cliquez sur **Arrêter l'animation**.



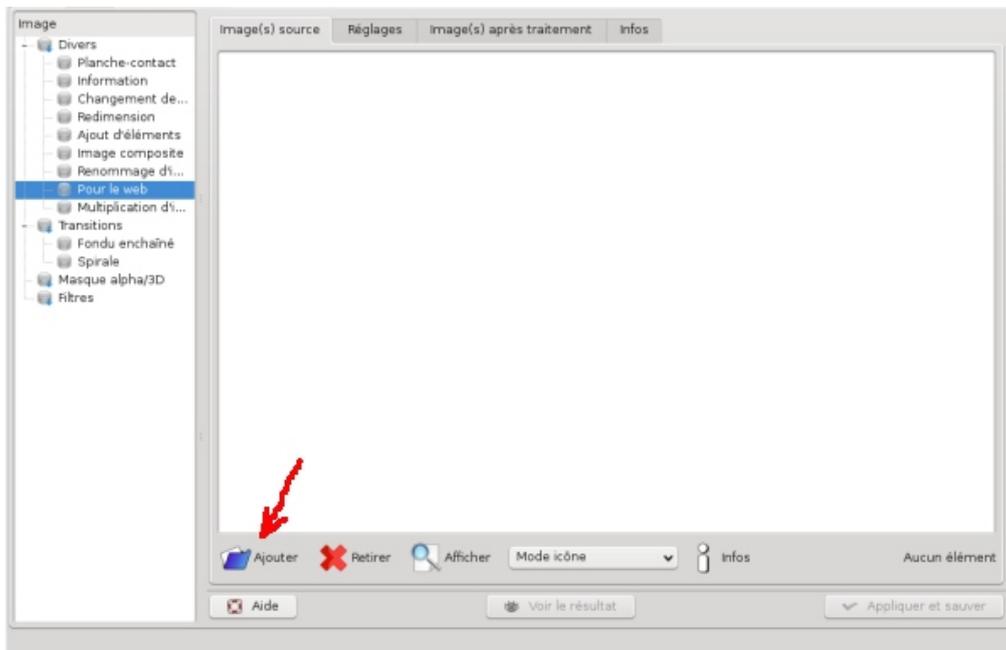
19.3 Morcellement/découpe d'image

Voici l'interface quand aucune image n'est chargée.

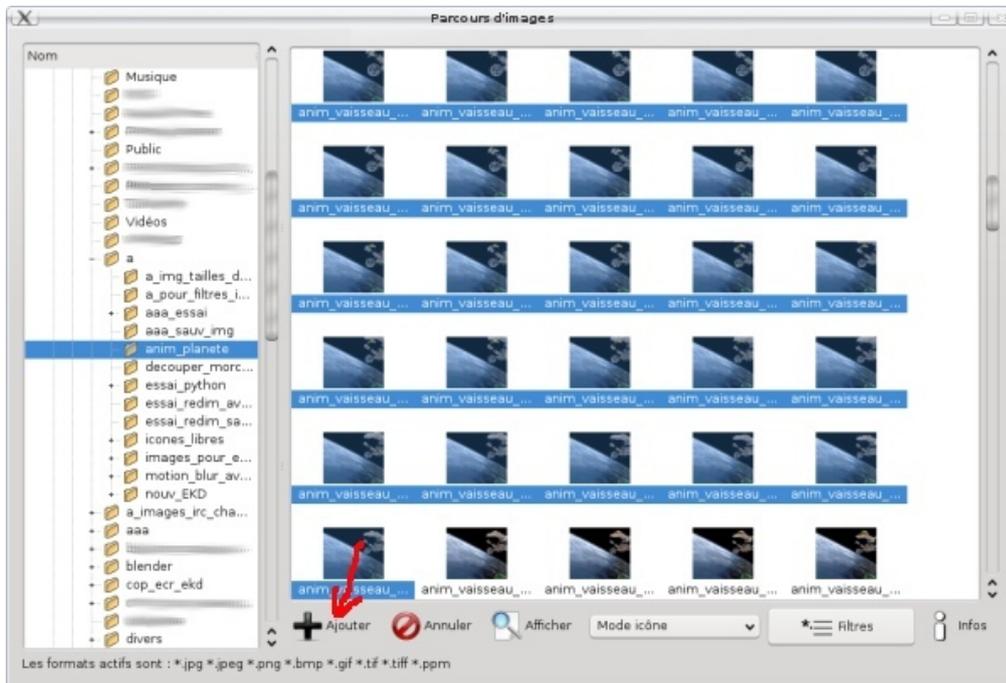


19.3.1 Chargement des images

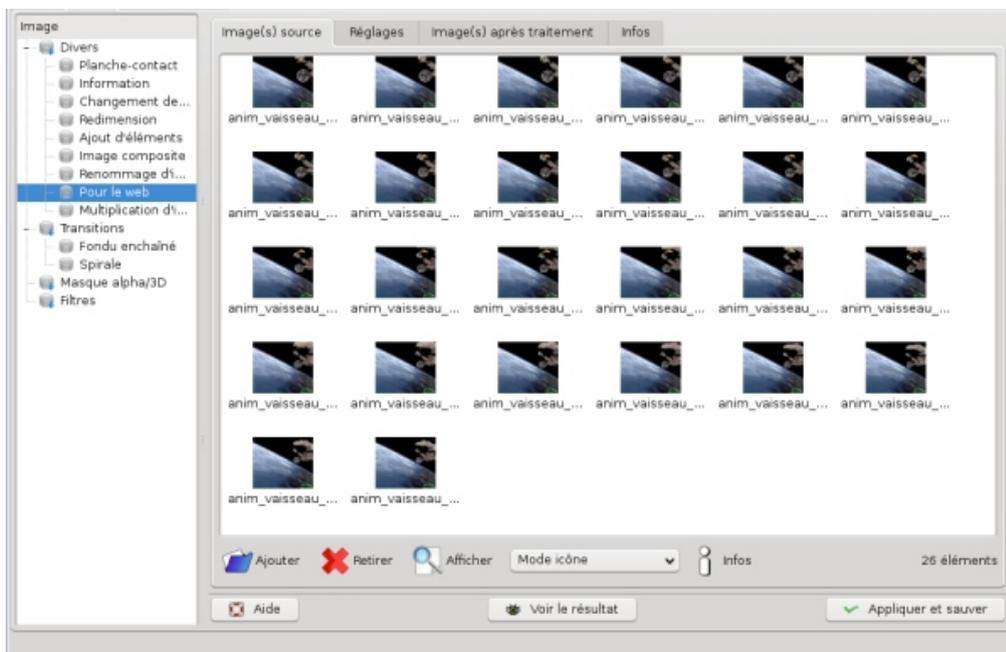
Passons maintenant à l'action; dans l'onglet **Image(s) sources** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**.

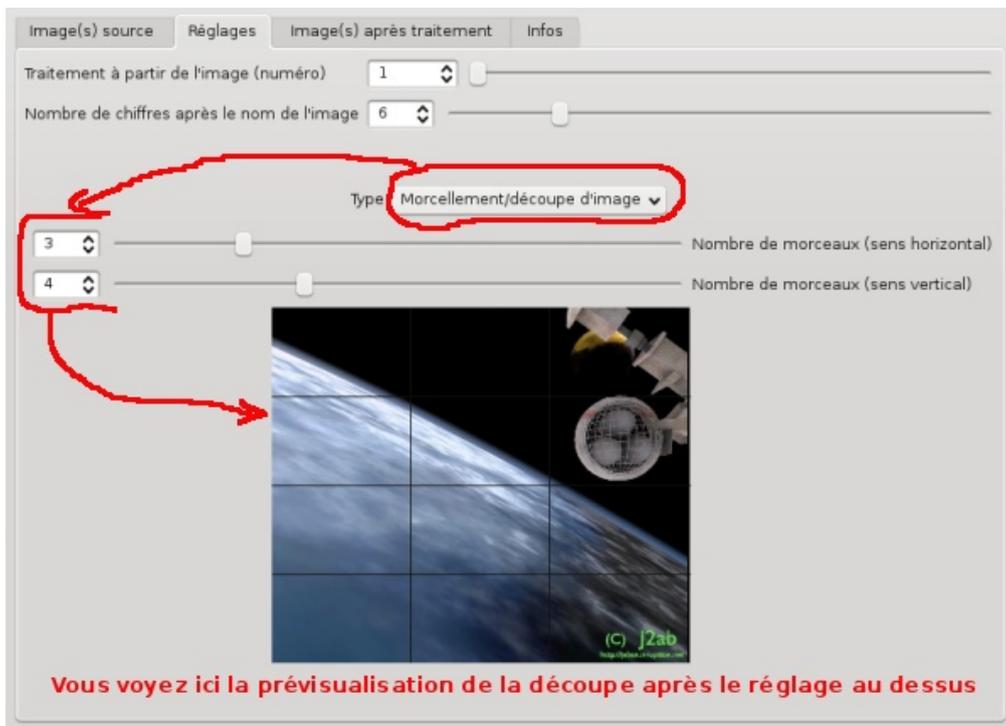


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale :



19.3.2 Réglages de la découpe

Dans l'onglet **Réglages** sélectionnez le type **Morcellement/découpe d'image** dans la liste déroulante, vous notez à ce moment là qu'une prévisualisation tenant compte des réglages de **Nombre de morceaux (sens horizontal)** et **Nombre de morceaux (sens vertical)**, devient active.



19.3.3 Voir le résultat

Vous pouvez de même visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final), dans l'onglet **Image(s) source** sélectionnez une image et cliquez sur le bouton **Voir le résultat**.

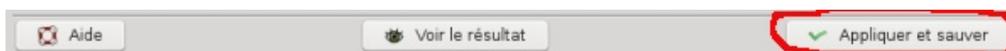


Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation (cliquez ensuite sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale) :

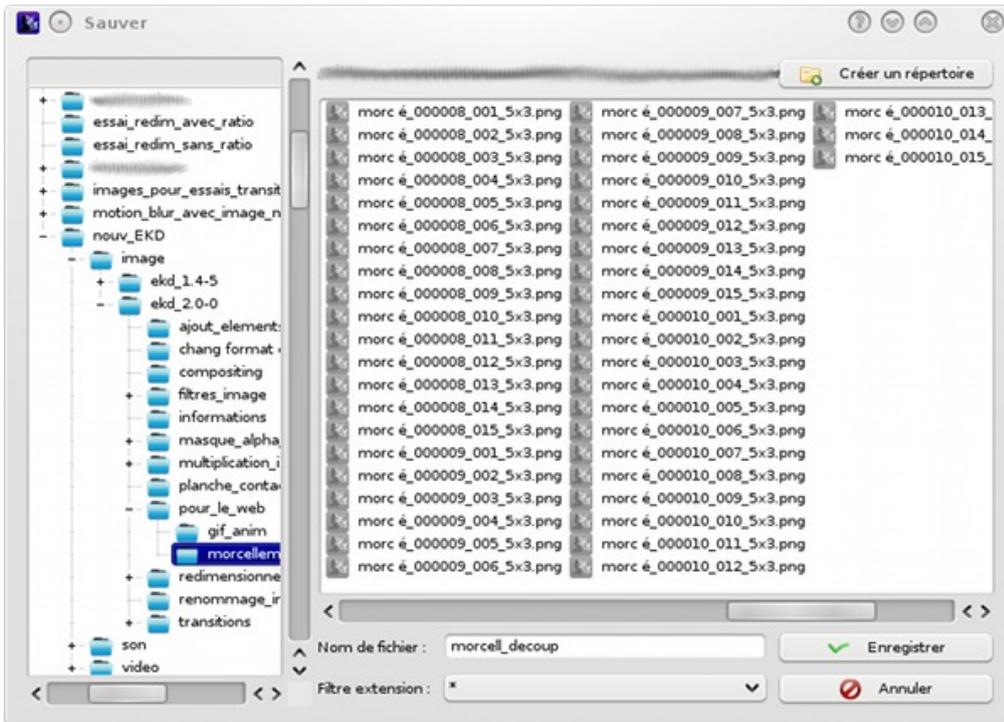


19.3.4 Traitement final de la découpe

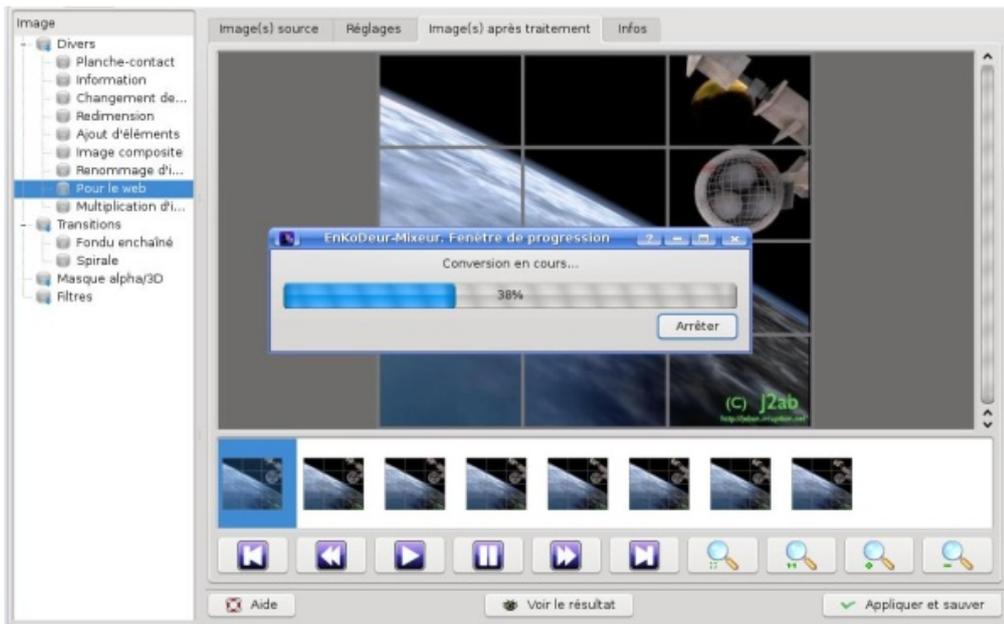
Une fois que vous être satisfait des réglages, passez à l'étape finale qui est l'application de la découpe sur le lot d'image chargé, cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver**.



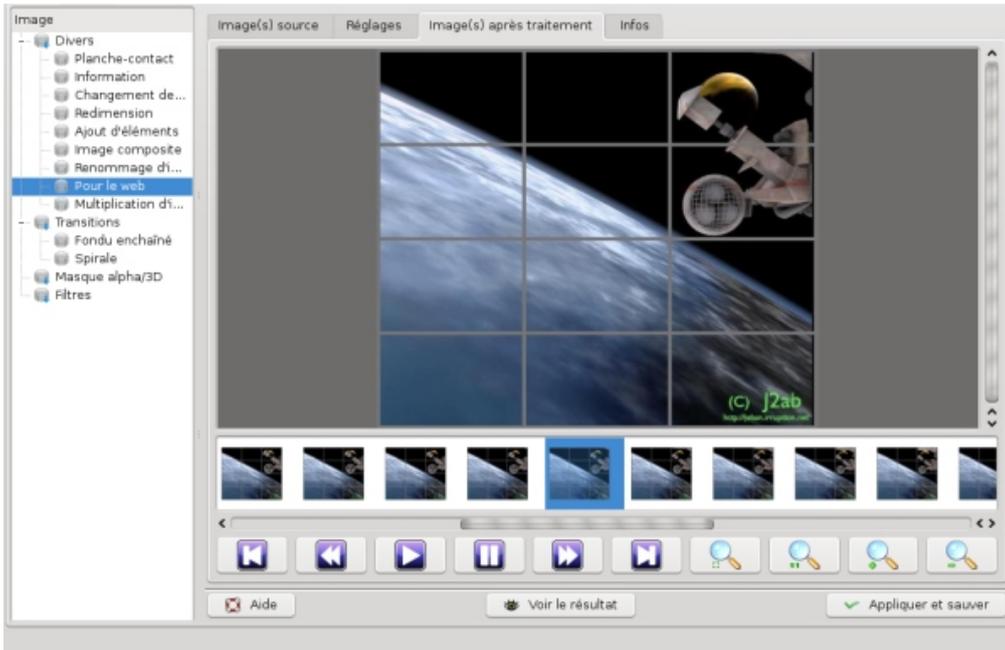
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



Pendant le traitement la barre de progression se met en action.



La découpe finale des images apparaît dans l'onglet **Image(s) après traitement**. Vous noterez (et comme vous avez pu le remarquer précédemment dans la fenêtre de visualisation) que les différentes sous-images (une fois découpées) sont séparées par des traits épais gris.



19.3.5 Numérotation des images (cas particulier pour la découpe)

Vous avez sans doute remarqué que la numérotation des images est assez différente des autres traitements. En fait vous avez deux numéros l'un à côté de l'autre pour la numérotation des images ... et deux autres numéros attachés (et séparés par x) qui sont la retranscription des réglages effectués dans l'onglet **Réglages**.

Name	Size	Date
morcell_decoup_000001_001_3x4.jpg	3.2 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_002_3x4.jpg	1.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_003_3x4.jpg	4.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_004_3x4.jpg	4.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_005_3x4.jpg	4.0 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_006_3x4.jpg	6.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_007_3x4.jpg	2.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_008_3x4.jpg	3.9 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_009_3x4.jpg	4.5 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_010_3x4.jpg	1.6 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_011_3x4.jpg	2.4 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000001_012_3x4.jpg	5.5 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_001_3x4.jpg	3.2 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_002_3x4.jpg	1.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_003_3x4.jpg	4.2 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_004_3x4.jpg	4.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_005_3x4.jpg	4.0 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_006_3x4.jpg	6.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_007_3x4.jpg	2.3 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_008_3x4.jpg	3.9 KB	2009-03-29 18:14
morcell_decoup_000002_009_3x4.jpg	4.5 KB	2009-03-29 18:14

1) Numéro de l'image en cours

2) Numéro du morceau de l'image en cours

3) Nombre de morceaux (sens horizontal) multiplié par Nombre de morceaux (sens vertical)

20 Transitions pour les images

20.1 Présentation simple

Il s'agit de transitions entre deux lots d'images. Une transition est en quelque sorte un passage entre deux vidéos (en l'occurrence EKD ne gère les transitions que sur deux séquences d'images, la séquence A et la séquence B). A la fin du traitement, vous pourrez transformer les images en question en vidéo, si vous le désirez.

Pour l'instant, deux transitions vous sont proposées au choix : **fondue enchaîné**⁴⁷ et **spirale**.

20.1.1 Fondue enchaîné

Permet de passer d'une séquence d'images A à une séquence d'images B, et ce en douceur. Les images de la séquence A, puis de la séquence B sélectionnées par l'utilisateur seront (expliqué très simplement) superposées les unes aux autres.

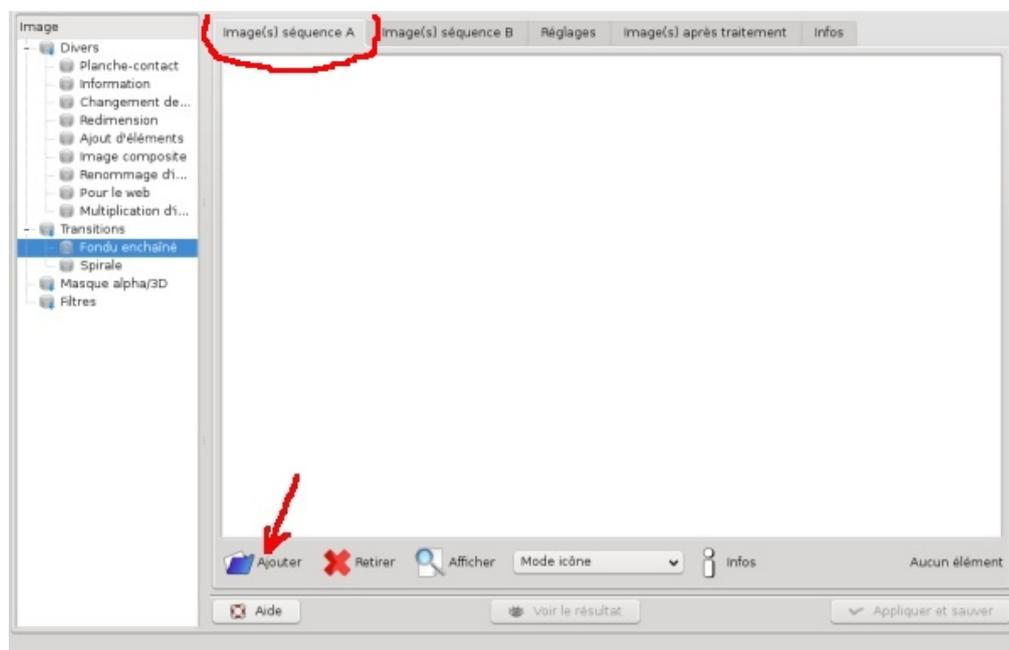
20.1.2 Spirale

Permet de passer d'une séquence d'images A à une séquence d'images B par une spirale (les deux séries d'images se rejoignent par une spirale enroulante, puis déroulante).

20.2 Cas pratique (transition fondue enchaîné)

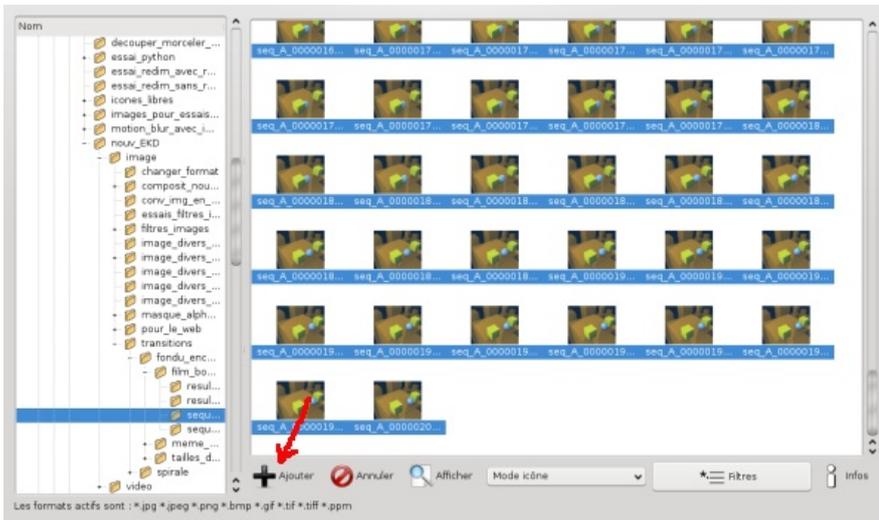
20.2.1 Chargement des images

Allez dans l'onglet **Image(s) séquence A** et cliquez sur le bouton **Ajouter**.

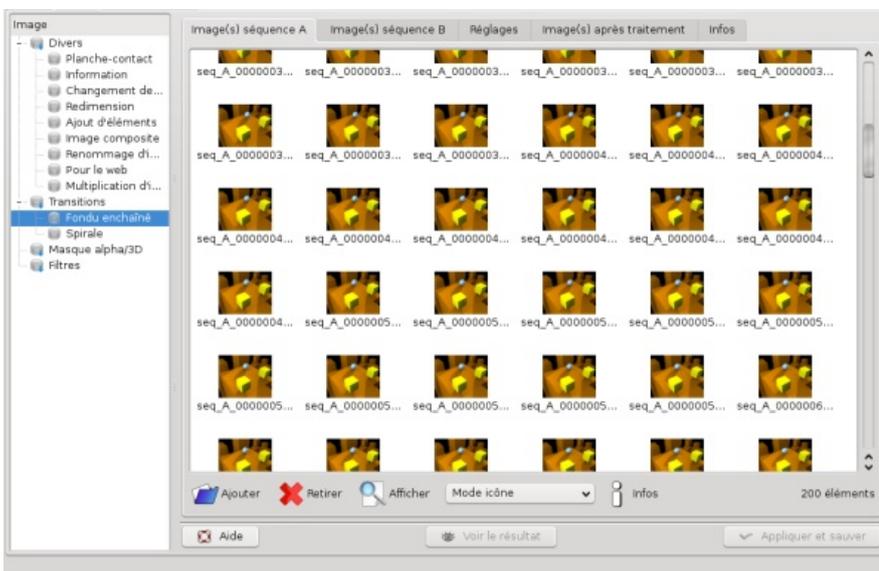


Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**.

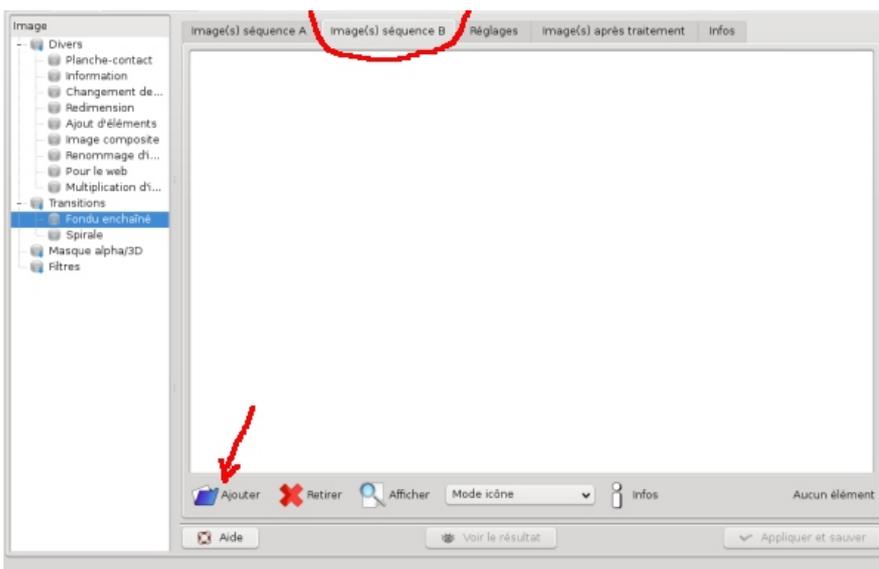
⁴⁷<http://fr.wikipedia.org/wiki/Fondue>



Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale (dans l'onglet **Image(s) séquence A**).

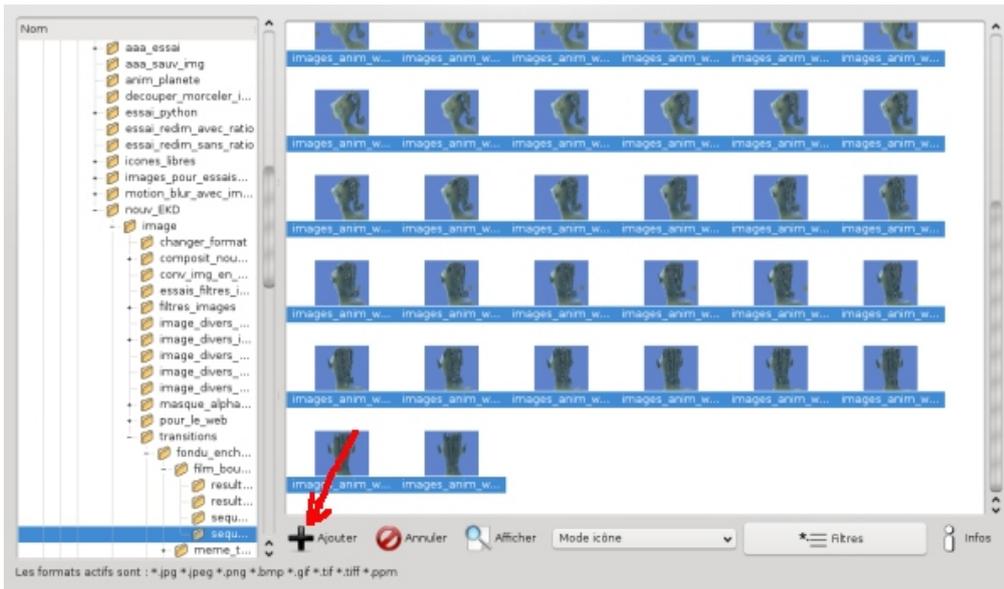


Allez maintenant dans l'onglet **Image(s) séquence B** et cliquez sur le bouton **Ajouter**.

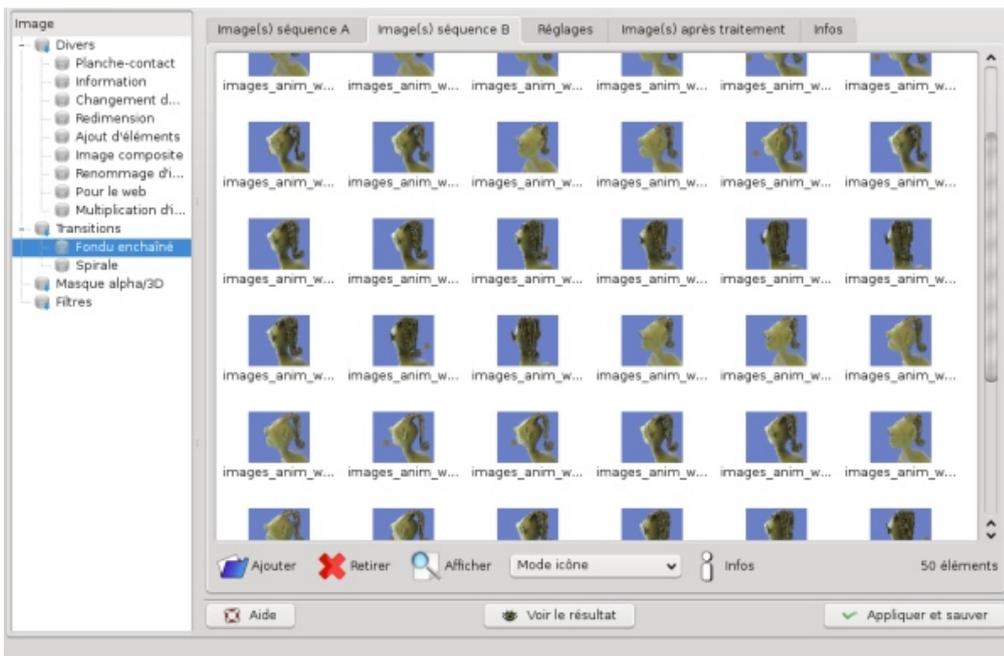


Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection

multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**.



Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale (dans l'onglet **Image(s) séquence B**).



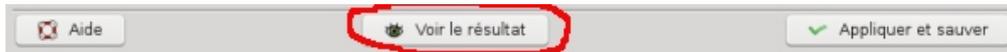
20.2.2 Réglages

Sélectionnez maintenant l'onglet **Réglages** et laissez les valeurs par défaut.

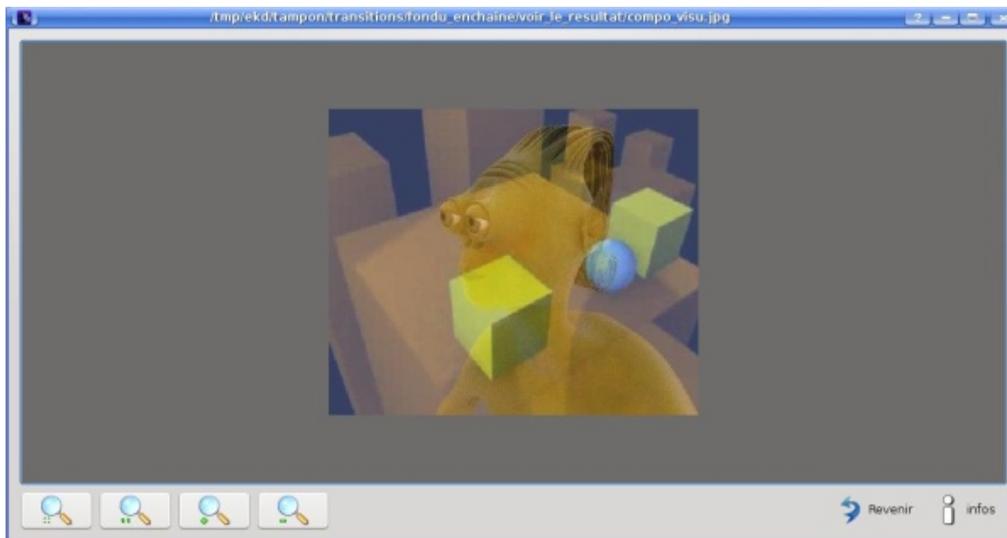


20.2.3 Voir le résultat

Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) par le bouton **Voir le résultat**.



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation (il s'agit du fondu enchaîné entre la dernière image du lot dans l'onglet **Image(s) séquence A** et la première image du lot dans l'onglet **Image(s) séquence B**), cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.

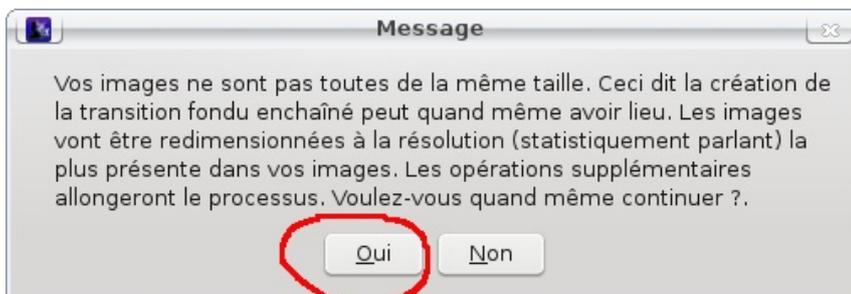


20.2.4 Traitement final (pour le fondu enchaîné)

Cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver** pour passer au traitement final.



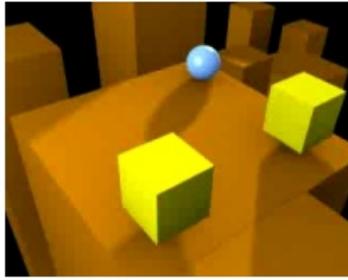
Si vos images ne sont pas toutes de la même taille, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez redimensionner vos images (il est préférable de répondre **Oui**, dans le cas contraire, le traitement n'a pas lieu).



Attention (bon à savoir) : les images de la séquence A ont (pour la plupart, et dans notre exemple) une résolution de 320 x 256 pixels, quant à celles de la séquence B, elles ont une résolution de 500 x 439 pixels. La taille finale des images pour le fondu sera celle (la taille la plus répandue) des images chargées dans l'onglet **Image(s) séquence A**.

Image séquence B --> format initial :
500 x 439

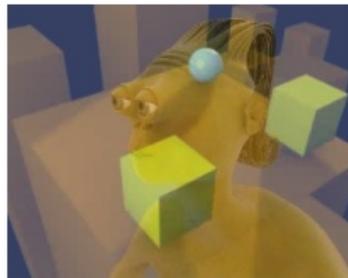
Image séquence A -->
format initial : 320 x 256



+

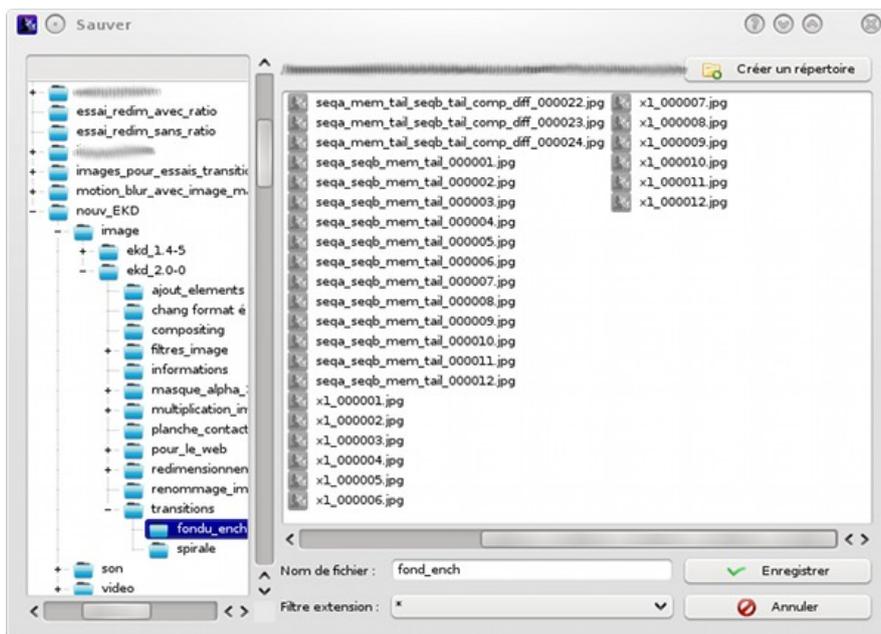


=

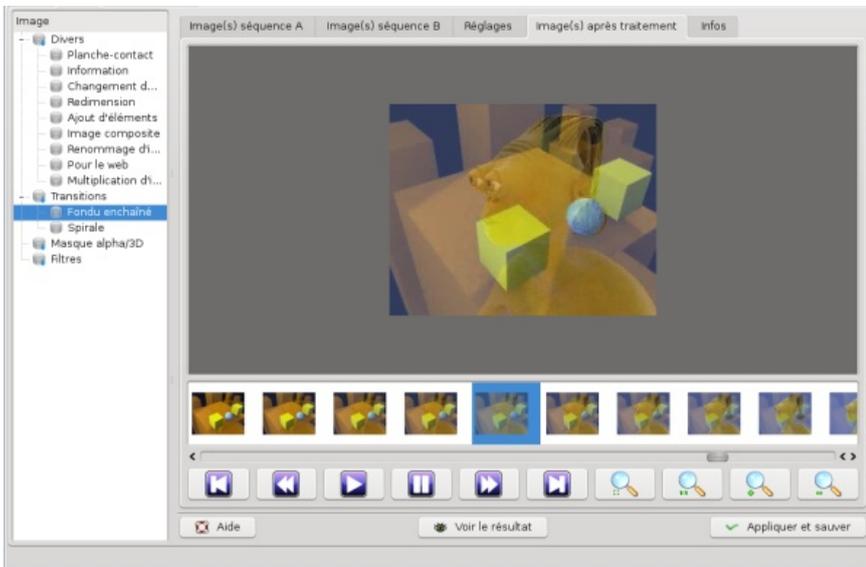


Résultat d'un fondu enchaîné
--> format final : 320 x 256

La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



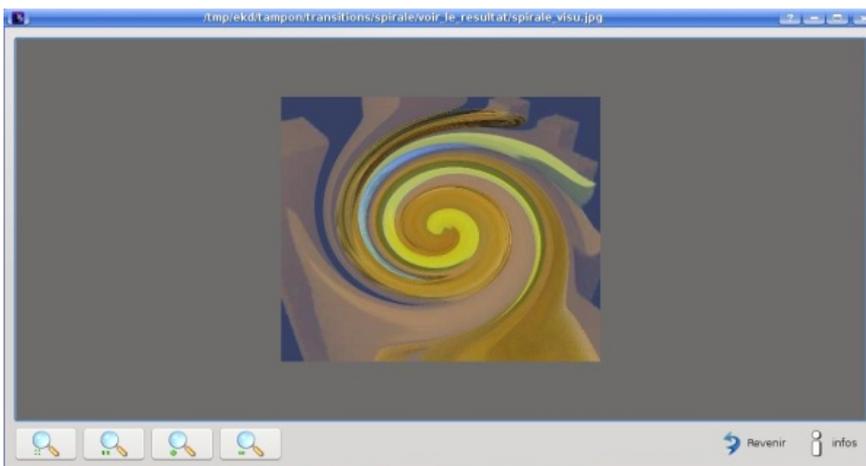
Le traitement fini (et la barre de progression s'étant mise en action), vos images (fruit du fondu enchaîné entre la séquence A et la séquence B) s'affichent dans l'onglet **Image(s) après traitement**.



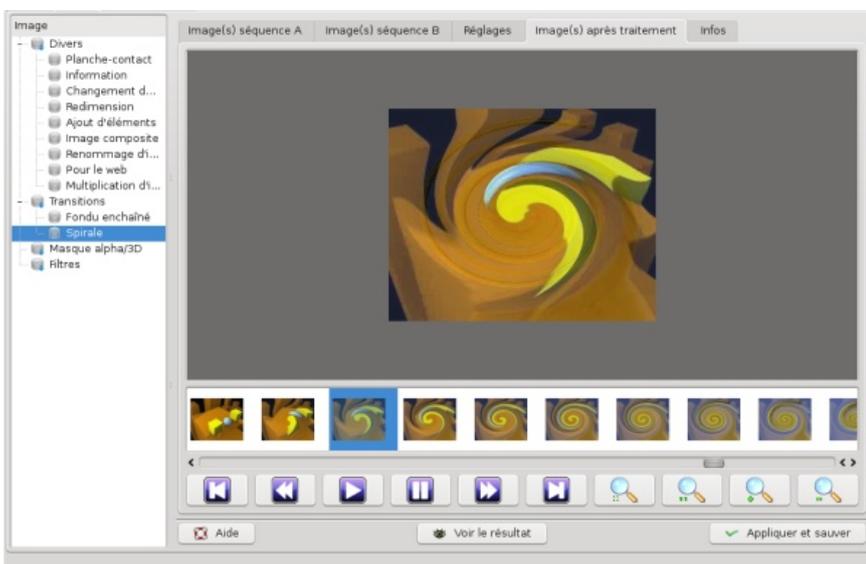
20.3 Cas pratique (transition spirale)

Si nous avons opéré une transition spirale, voilà ce qui se serait affiché (le déroulement des opération est exactement le même qu'au dessus) :

La fenêtre de prévisualisation accessible par le bouton **Voir le résultat**.



Le traitement final dans l'onglet **Image(s) après traitement**.



21 Découpe de fond uni bleu/vert (Méthode 1)

21.1 Présentation

21.1.1 A quoi ça sert (?)

Un exemple concret ; on tend un très grand drap bleu (de couleur unie) sur un mur. On dispose ensuite (devant le drap en question) un personnage et des objets (dont on aura pris soin d'y enlever toute trace de bleu, que ce soit pour les vêtements et les objets, car autrement cela risque de se confondre avec le bleu du drap). On met en action le personnage et les objets, puis on tourne une scène à l'aide d'une caméra ou d'un appareil photo numérique (attention dans le cas d'un tournage d'une vidéo, il faudra par la suite transformer cette vidéo en images, option disponible dans EKD). Une fois la scène tournée, on récupère le résultat (au besoin il faudra transformer les images en vidéo, comme indiqué au-dessus). Après découpe du fond bleu (dans EKD), toutes les parties initialement bleues auront été remplacés par un fond transparent. Pour la mise en place d'un fond bleu, consultez ce lien⁴⁸ (en bas de page).

21.1.2 Et dans EKD (?)

La découpe de fond uni, par le choix de zones de couleurs, et d'autres réglages (qui vont être expliqués par la suite), se fait relativement simplement. Voilà ce que permet de faire EKD :

- **Masque alpha** : il s'agit d'une option servant (pour résumer très grossièrement) à la découpe de fond uni vert ou bleu⁴⁹.
- **Masque 3D** : produit des images (le fond vert ou bleu devient entièrement blanc et le sujet ou personnage devient entièrement noir, ou le contraire ... au choix de l'utilisateur dans l'interface) pouvant ensuite être importées (les images) dans un logiciel d'image de synthèse (tel que Blender⁵⁰) et de pouvoir intégrer/incruster le tout (le/le(s) personnage(s) initialement filmés sur fond bleu, par exemple) dans un décor en 3D.

EKD propose la découpe par deux méthodes au choix de l'utilisateur. La Méthode 1 est une méthode de calcul (globalement) efficace (aussi bien au niveau du temps de calcul, que de la qualité de découpe). Il est conseillé de faire des tests entre la méthode 1 et 2 pour savoir laquelle sera la plus efficace par rapport à ce que vous voulez faire. Les temps de calcul sont plus rapides dans la méthode 1, mais étant donné qu'elle se base sur une découpe par un calcul en HSV⁵¹, la découpe en question sera un peu plus grossière que celle de la Méthode 2 ... ainsi si vous avez (par exemple) un personnage ayant les cheveux en bataille, filmé/pris en photo sur un fond uni bleu (ou vert), la découpe finale aura pas mal rogné les cheveux rebelles (et le personnage se retrouvera avec une coupe de cheveux beaucoup plus lisse qu'avant).

21.2 Les réglages

Teinte (début et fin) : La teinte est la représentation de la couleur (elle se calcule en degrés), par exemple : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet, dont on peut apprécier son appartenance selon qu'elle est proche ou éloignée d'une autre couleur⁵². Dans EKD, et ce pour la découpe de fond uni bleu, les valeurs par défaut de la Teinte (début et fin) sont entre 176 et 298. Ce qui signifie que les réglages sont à faire entre 176 et 298. Si on avait eu un fond uni vert, les réglages auraient été à faire entre 76 et 175. Pour le réglage des différentes teintes de couleurs, consultez le cercle chromatique (ou roue chromatique) de l'image juste en-dessous (source ici⁵³). Les réglages possibles vont de 0 à 360 .

⁴⁸http://www.lunerouge.org/spip/article.php3?id_article=592

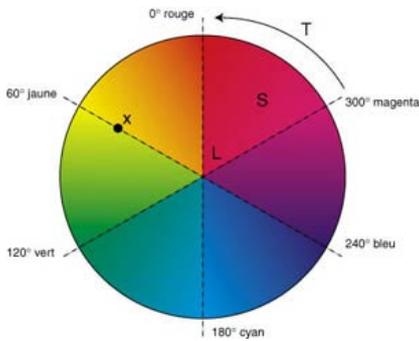
⁴⁹<http://en.wikipedia.org/wiki/Bluescreen>

⁵⁰<http://www.blender3d.com>

⁵¹http://en.wikipedia.org/wiki/HSV_color_space

⁵²<http://www.sikkens.com/fr/Couleurs/teinte.htm>

⁵³http://www.colorimetrie.be/details_cours_35.htm



Saturation (début et fin) : La saturation décrit combien pure est la teinte par rapport à une référence blanche. Par exemple, une couleur qui est entièrement rouge et sans aucun blanc, est entièrement saturée. Si nous ajoutons un peu blanc au rouge, le résultat devient plus pastel, et la couleur se décale de rouge vers rose. La teinte est toujours rouge mais elle est devenue moins saturée. La saturation est un pourcentage qui s'étend de 0 à 100 (ou des valeurs entre 0 et 1). Un rouge pur qui n'a aucun blanc est 100% saturé. Donc dans cet exemple ici, la saturation va du blanc au rouge pur. Transposons cela dans un exemple avec un personnage sur un fond uni bleu, et imaginons qu'on ait pris une photo d'une femme maquillée (un léger maquillage bleu) sur un fond uni bleu, et bien grâce à ce réglage de la saturation, nous pouvons faire en sorte que le maquillage bleu ne soit pas découpé en même temps que le fond. Voilà une petite image montrant ce qu'est la saturation (exemple avec la couleur rouge) :



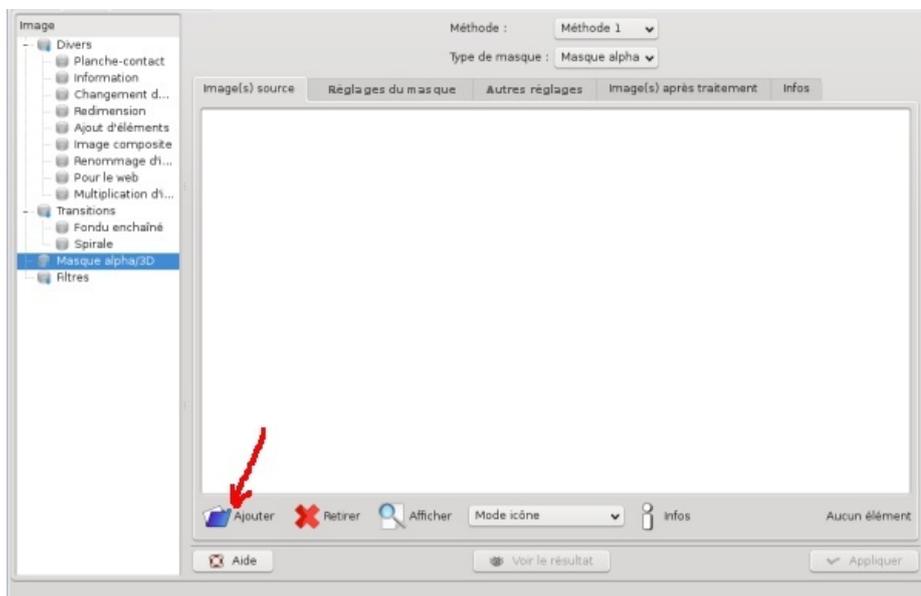
Luminosité : Une couleur a également un éclat/brightness. C'est une description relative de combien de lumière provient de la couleur. Si la couleur réfléchit beaucoup de lumière, nous dirions qu'elle est lumineuse. Imaginez voir une voiture de sport rouge en plein jour. Sa couleur semble lumineuse. Comparez ceci à la perception de la voiture quand la nuit tombe. Nous pouvons voir que la voiture est rouge mais elle semble plus mate parce que l'illumination ambiante réfléchit moins de lumière dans l'oeil. Moins de lumière signifie la couleur semble plus foncée. Ce sont des valeurs qui vont de 0 à 256 (ou un pourcentage entre 0 et 100). Cet intervalle peut être considéré comme la quantité de lumière que répand une couleur. Par exemple, quand la teinte est rouge et la valeur est élevée, la couleur semble brillante/lumineuse. Quand la valeur est basse, elle semble foncée. Donc ici la valeur va du rouge très foncé (voir pratiquement noir) au rouge le plus lumineux. Voilà une petite image montrant ce qu'est la luminosité (exemple avec la couleur rouge) :



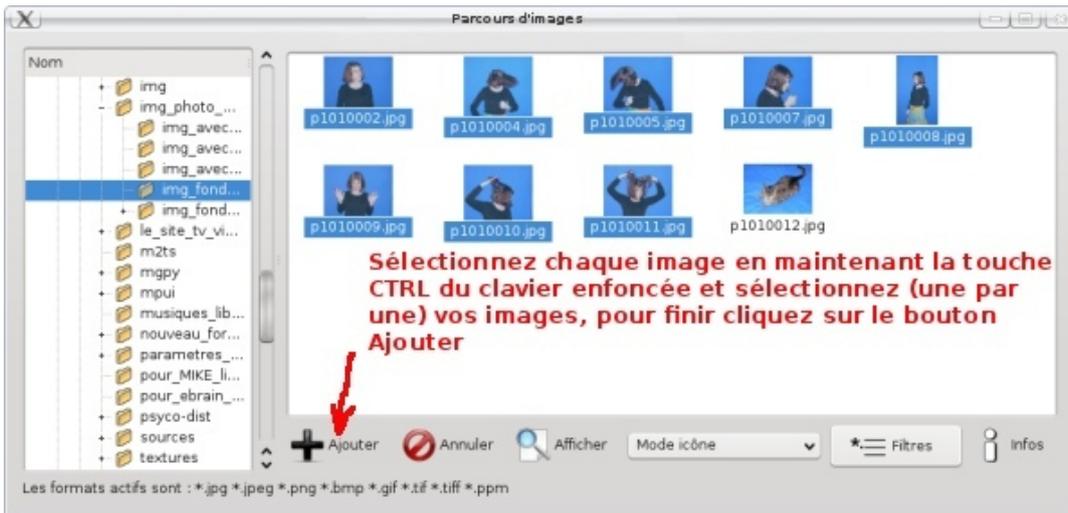
21.3 Masque alpha

21.3.1 Chargement des images

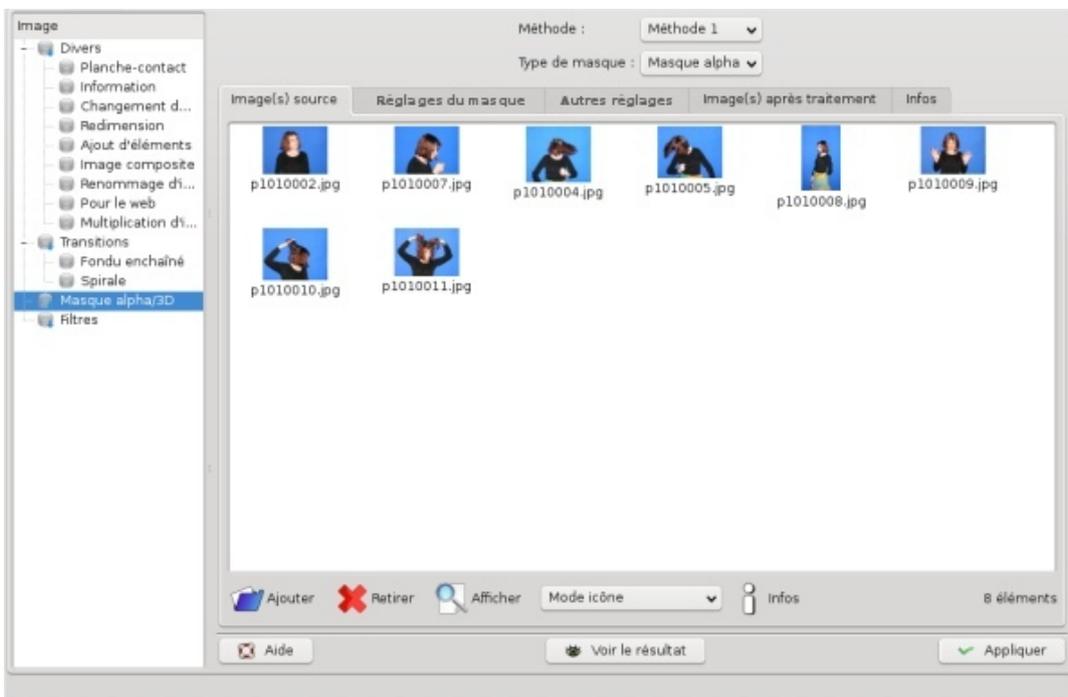
Dans l'onglet **Image(s) source** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection individuelle des images, sélectionnez la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **CTRL** du clavier enfoncée cliquez sur chaque image dont vous avez fait le choix, pour finir cliquez sur **Ajouter**.



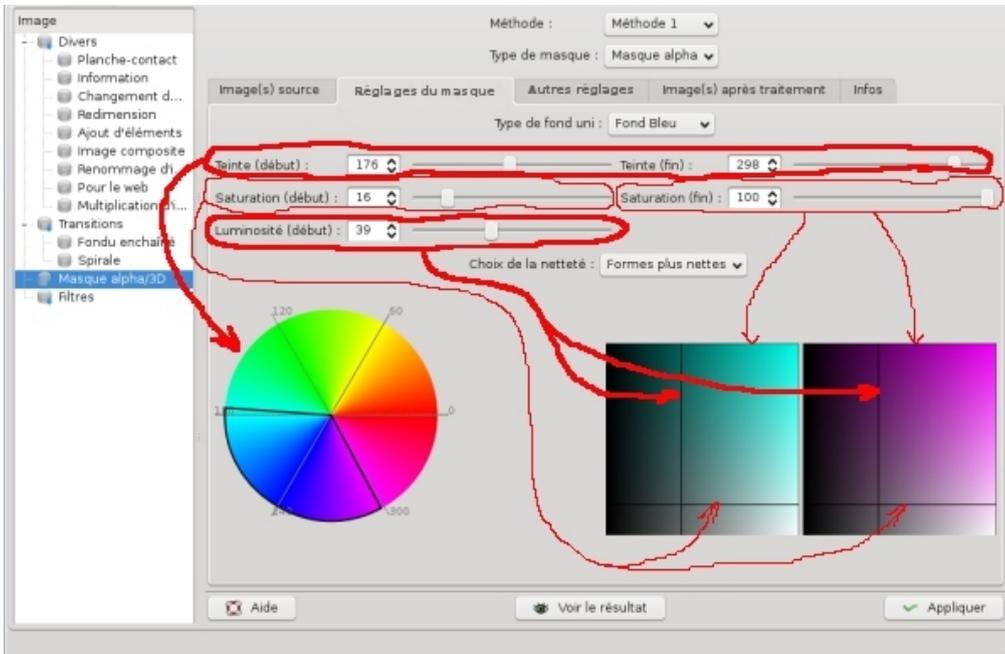
Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale.



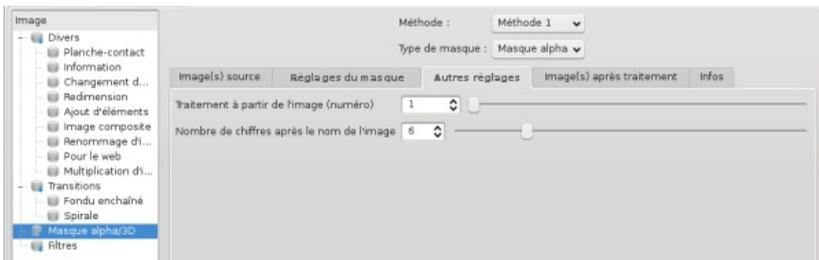
Sélectionnez votre **Méthode** dans la liste déroulante (**Méthode 1**), puis votre **Type de Masque** (**Masque alpha**).

21.3.2 Application et affichage des réglages

Dans l'onglet **Réglages du masque** choisissez votre **Type de fond Uni** (en ce qui nous concerne on va choisir **Fond bleu** car ce sont des images avec un fond bleu qui ont été chargées), pour continuer on peut faire les réglages de **Teinte (début)**, **Teinte (fin)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans la roue chromatique (et de façon visible), puis on peut faire les réglages de **Saturation (début)**, **Saturation (fin)**, **Luminosité (début)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans les deux carrés juste à droite de la roue chromatique (pour notre exemple bien précis, nous avons choisi les valeurs par défaut données par le **Fond bleu de Type de fond Uni**) ... pour finir faites le **Choix de la netteté**, en sélectionnant **Formes plus nettes**.



Sélectionnez maintenant l'onglet **Autres réglages** et laissez les valeurs par défaut.

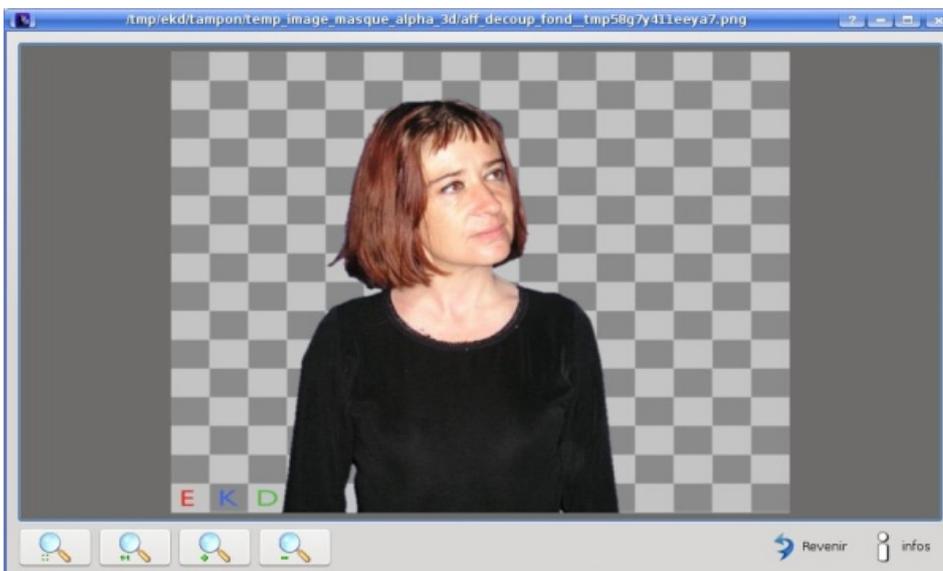


21.3.3 Voir le résultat

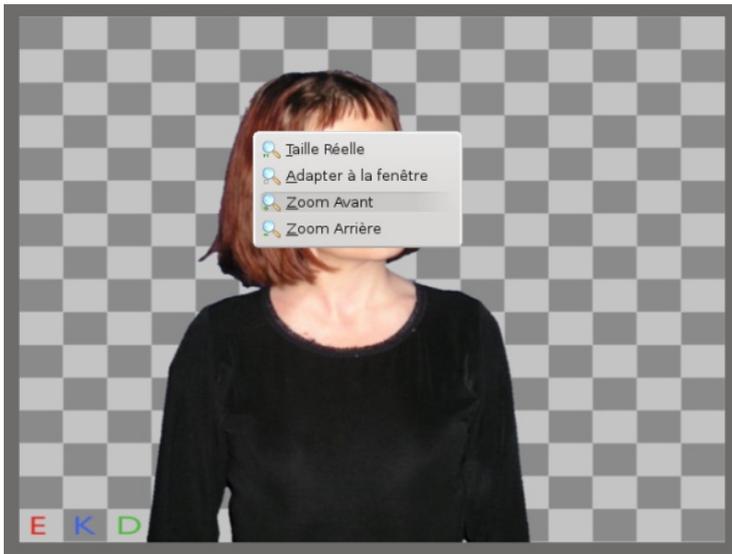
Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) pour ce faire retournez dans l'onglet **Image(s) source** et sélectionnez l'image dont vous voulez voir le fond uni (bleu, en l'occurrence) découpé, cliquez sur le bouton **Voir le résultat**.



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation. Le fond quadrillé représente le fond uni bleu découpé et qui a laissé la place à un fond transparent, cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.



Si vous faites un clic droit sur l'image, vous avez accès à la possibilité, notamment, d'afficher l'image en **Taille réelle**, de procéder à un **Zoom avant**, à un **Zoom arrière**, n'hésitez pas (!!!), le but est tout de même de voir si les réglages que vous avez effectués dans l'onglet **Réglages du masque** vous permettent d'obtenir des images dont le fond bleu a bel et bien disparu (mais aussi de voir de près si le découpage n'a pas trop rogné sur les pixels non identifiés comme faisant partie de la teinte bleue, donc du fond).



Vous pouvez aussi le faire avec les boutons en bas de la fenêtre.

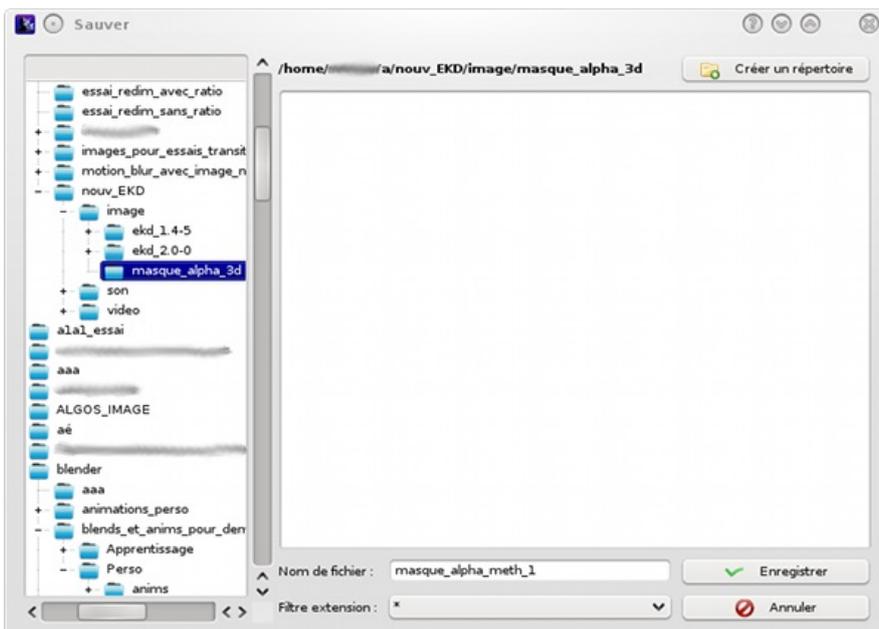


21.3.4 Le traitement final

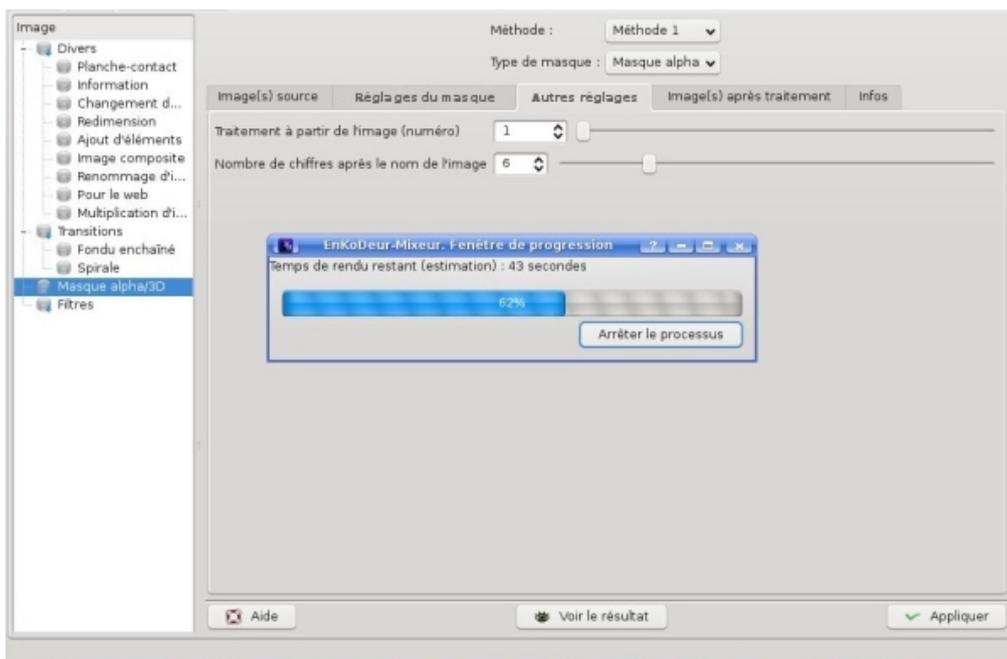
Dès que tout est opérationnel et que les réglages vous conviennent, vous pouvez passer au traitement final, cliquez alors sur le bouton **Appliquer et sauver**.



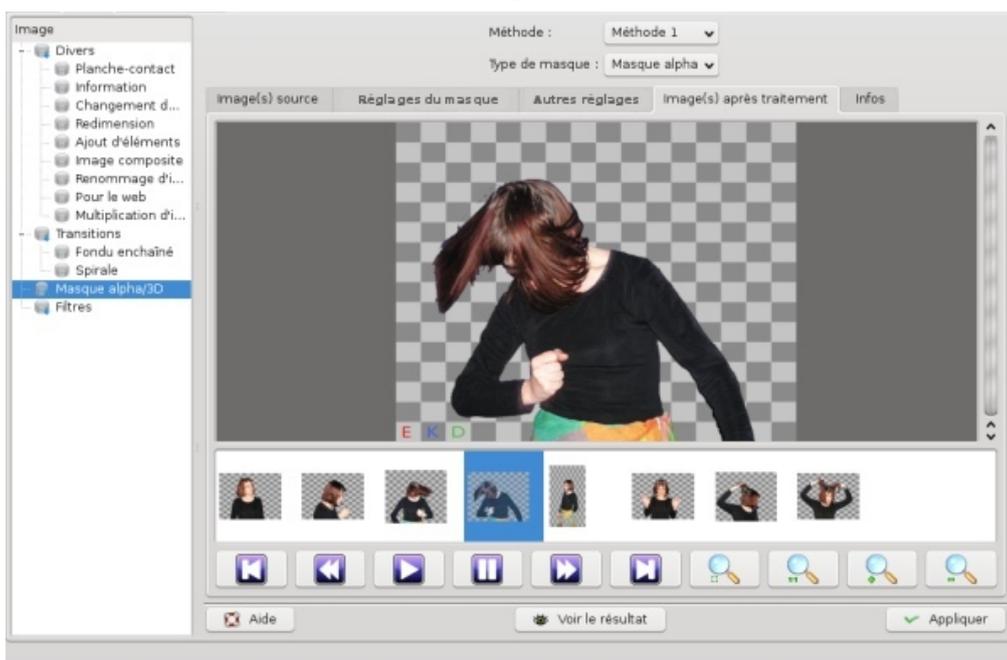
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



La barre de progression se met immédiatement à l'oeuvre. Au bout d'un certain moment (lors du traitement de la deuxième image du lot) une estimation du **Temps de rendu restant** vous est montré.

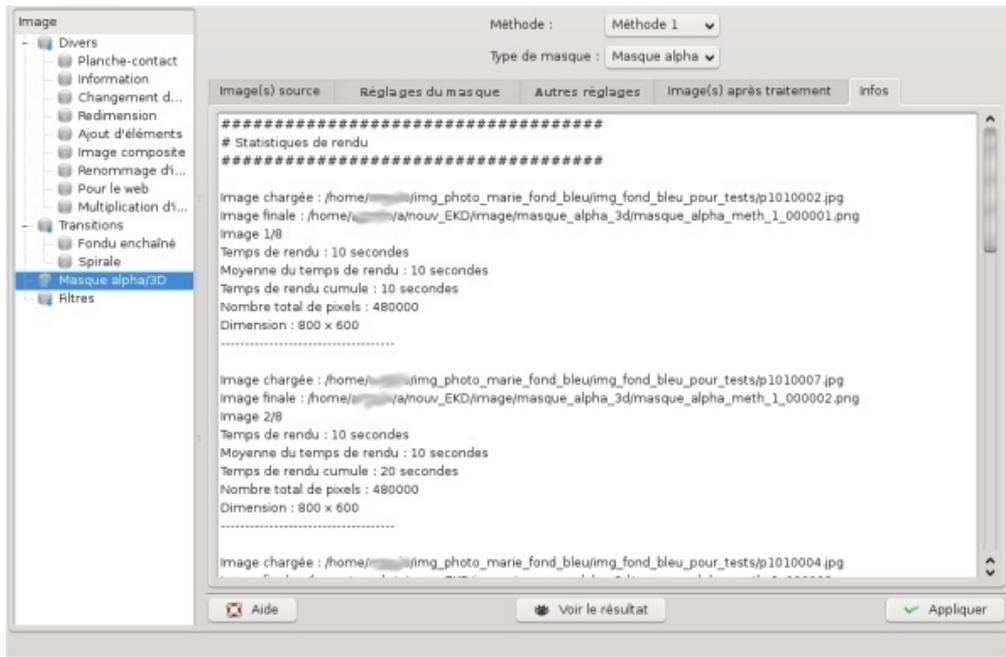


A la fin du traitement, les images dont le fond uni a été découpé deviennent visibles dans l'onglet **Images après traitement** et sont accessibles par leurs vignettes.



21.3.5 Informations complètes

Si vous allez dans l'onglet **Info**, vous pourrez voir des statistiques (assez détaillées) de rendu.



21.3.6 Fichier de statistiques de rendu

A chaque traitement (images enregistrées) un fichier texte est créé ; ce fichier contient des statistiques de rendu (la date et l'heure de l'opération, la numérotation des images, le temps de rendu, la moyenne du temps de rendu et le temps de rendu cumulé) :

```

#####
Le 29/3/2009 a 21:32:42
-----
Image 1/8
Temps de rendu : 10 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 10 secondes

#####
Le 29/3/2009 a 21:32:52
-----
Image 2/8
Temps de rendu : 10 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 20 secondes

#####
Le 29/3/2009 a 21:33:5
-----
Image 3/8
Temps de rendu : 13 secondes
Moyenne du temps de rendu : 11 secondes
Temps de rendu cumulé : 33 secondes

#####
Le 29/3/2009 a 21:33:16
-----
Image 4/8
Temps de rendu : 11 secondes
Moyenne du temps de rendu : 11 secondes
Temps de rendu cumulé : 44 secondes

#####
Le 29/3/2009 a 21:33:24
-----
Image 5/8
Temps de rendu : 8 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 52 secondes

#####
Le 29/3/2009 a 21:33:34
-----
Image 6/8
Temps de rendu : 10 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 0 h 1 min

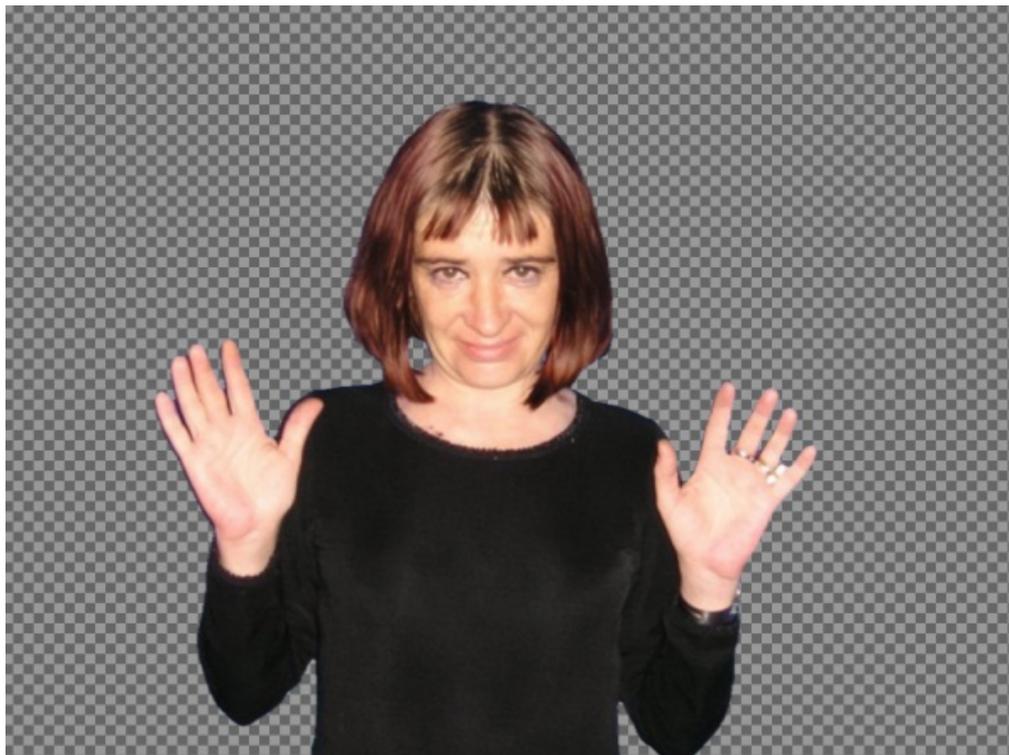
#####
Le 29/3/2009 a 21:33:45
-----
Image 7/8
Temps de rendu : 11 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 0 h 1 min

#####
Le 29/3/2009 a 21:33:55
-----
Image 8/8
Temps de rendu : 10 secondes
Moyenne du temps de rendu : 10 secondes
Temps de rendu cumulé : 0 h 1 min

```

21.3.7 Image résultat

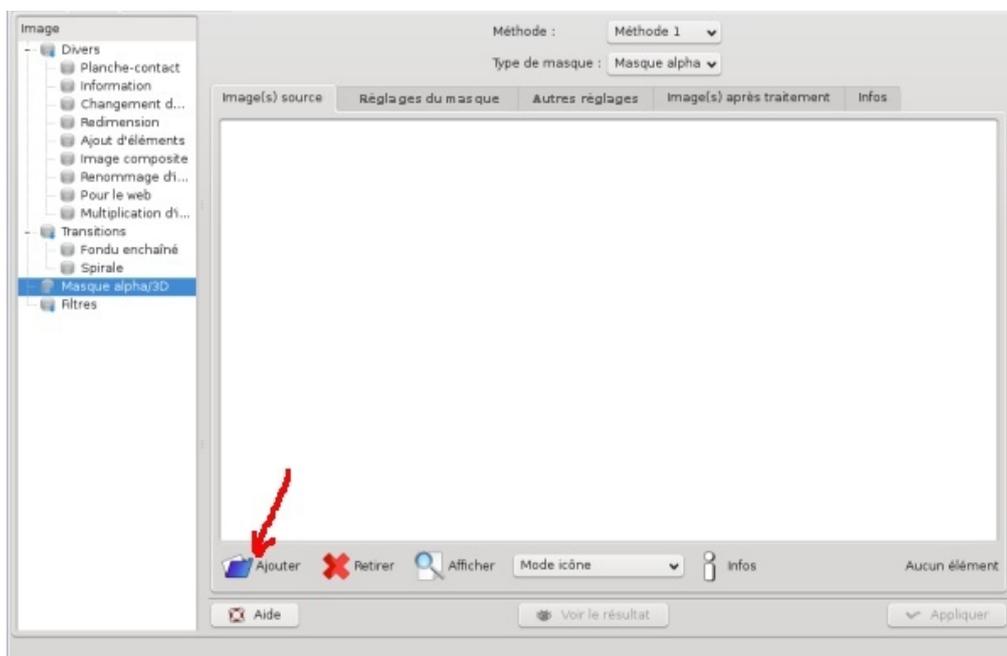
Voilà une des images après la découpe du fond bleu dans EKD et ce avec la **Méthode 1**.



21.4 Masque 3D

21.4.1 Chargement des images

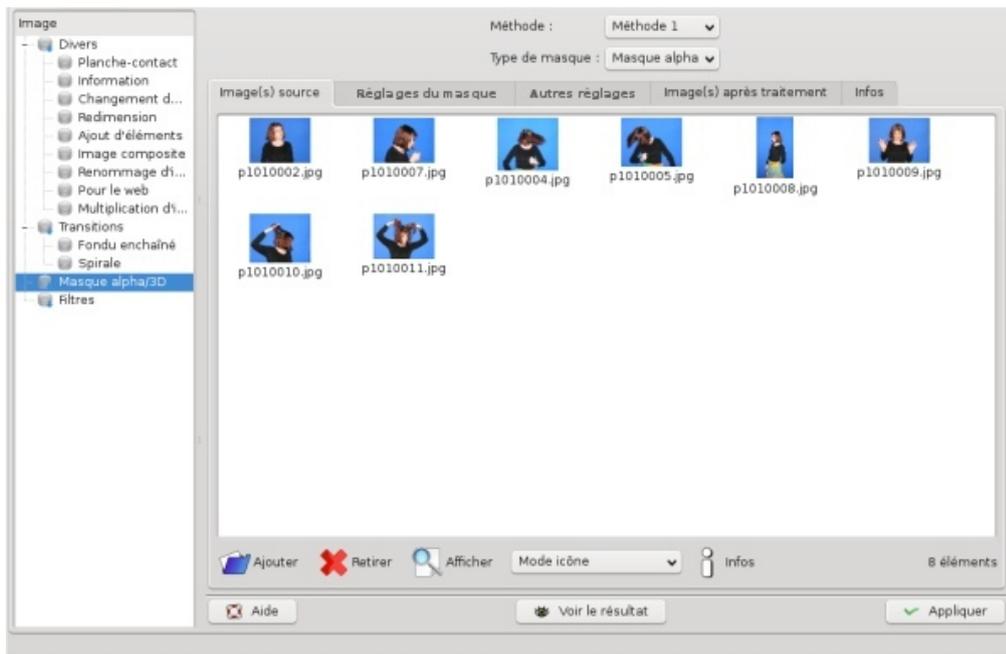
Dans l'onglet **Image(s) source** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection individuelle des images, sélectionnez la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **CTRL** du clavier enfoncée cliquez sur chaque image dont vous avez fait le choix, pour finir cliquez sur **Ajouter**.

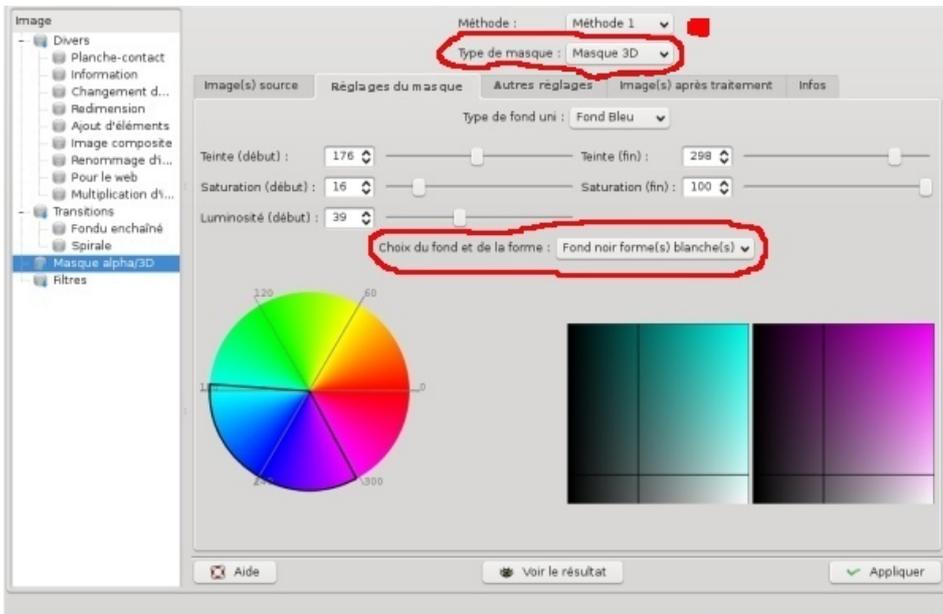


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale.

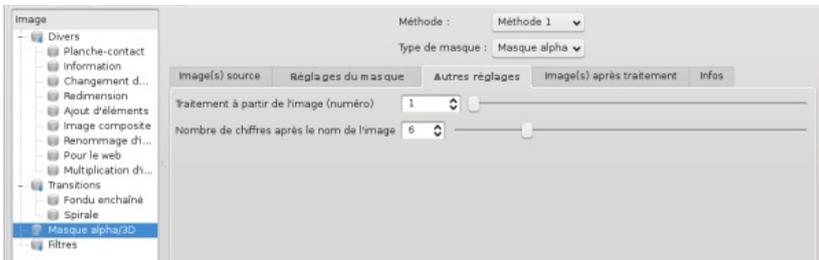


21.4.2 Application et affichage des réglages

Sélectionnez votre **Méthode** dans la liste déroulante (**Méthode 1**), puis votre **Type de Masque** (**Masque 3D**), ensuite dans l'onglet **Réglages du masque** choisissez votre **Type de fond Uni** (en ce qui nous concerne on va choisir **Fond bleu** car ce sont des images avec un fond bleu qui ont été chargées), pour continuer on peut faire les réglages de **Teinte (début)**, **Teinte (fin)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans la roue chromatique (et de façon visible), puis on peut faire les réglages de **Saturation (début)**, **Saturation (fin)**, **Luminosité (début)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans les deux carrés juste à droite de la roue chromatique (pour notre exemple bien précis, nous avons choisi les valeurs par défaut données par le **Fond bleu de Type de fond Uni**) ... pour finir faites le **Choix du fond et de la forme**, en sélectionnant **Fond noir forme(s) blanche(s)**.



Sélectionnez maintenant l'onglet **Autres Réglages** et laissez les valeurs par défaut.

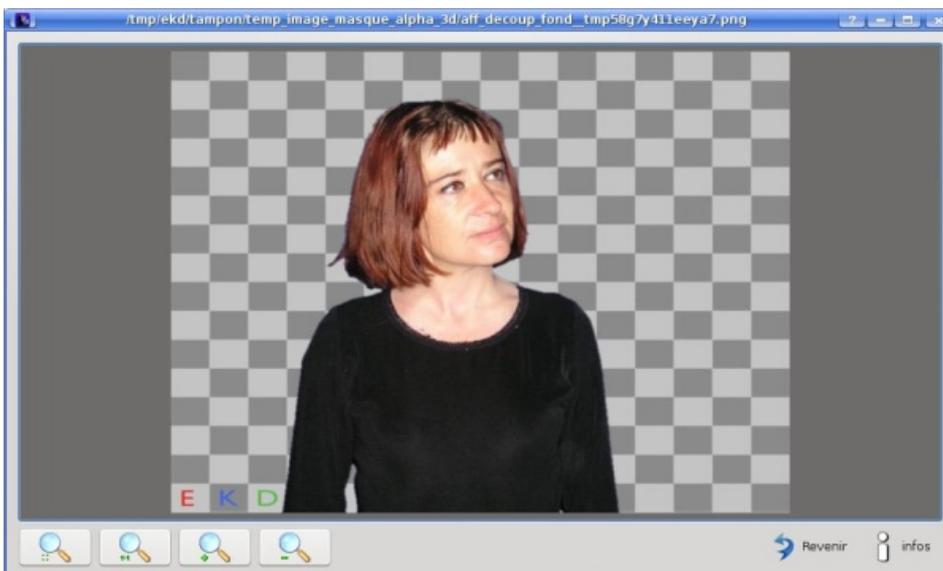


21.4.3 Voir le résultat

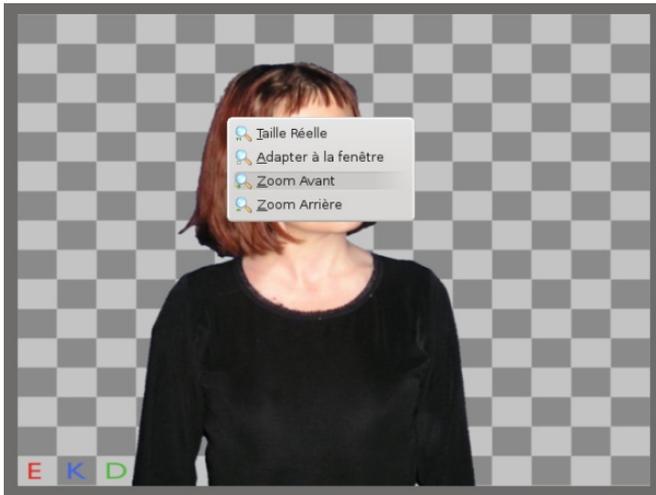
Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) pour ce faire retournez dans l'onglet **Image(s) source** et sélectionnez l'image dont vous voulez voir le fond uni (bleu, en l'occurrence) découpé, cliquez sur le bouton **Voir le résultat**. Ce qui vous est montré dans cette fenêtre ce n'est pas le masque 3D mais le masque alpha (pour que vous rendiez mieux compte de la découpe).



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation. Le fond quadrillé représente le fond uni bleu découpé et qui a laissé la place à un fond transparent, cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.



Si vous faites un clic droit sur l'image, vous avez accès à la possibilité, notamment, d'afficher l'image en **Taille réelle**, de procéder à un **Zoom avant**, à un **Zoom arrière**, n'hésitez pas (!!!), le but est tout de même de voir si les réglages que vous avez effectués dans l'onglet **Réglages du masque** vous permettent d'obtenir des images dont le fond bleu a bel et bien disparu (mais aussi de voir de près si le découpage n'a pas trop rogné sur les pixels non identifiés comme faisant partie de la teinte bleue, donc du fond).



Vous pouvez aussi le faire avec les boutons en bas de la fenêtre.

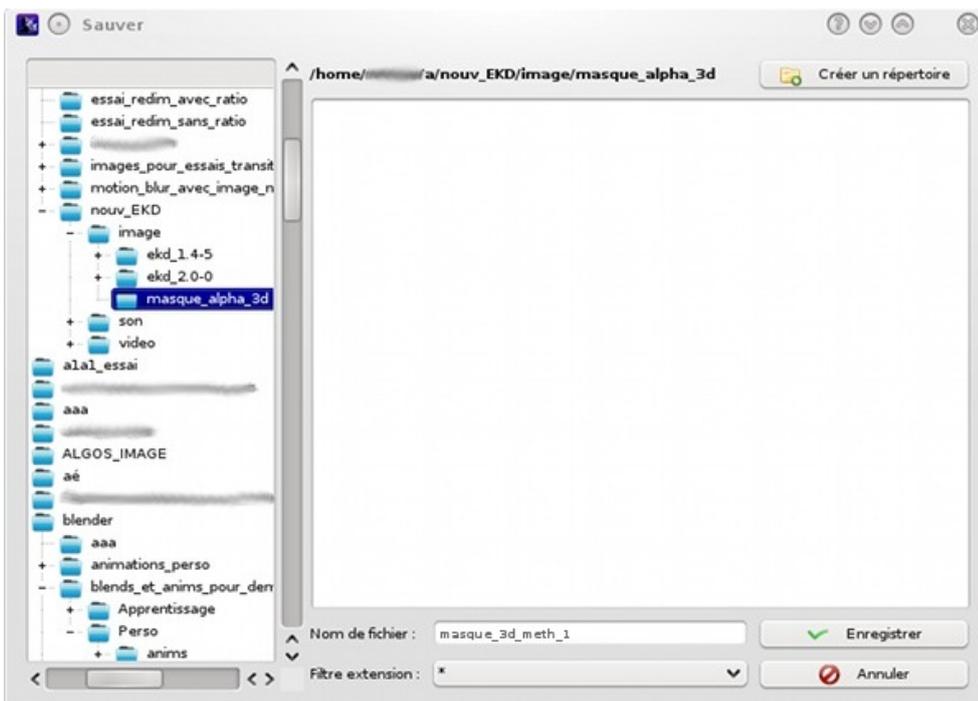


21.4.4 Le traitement final

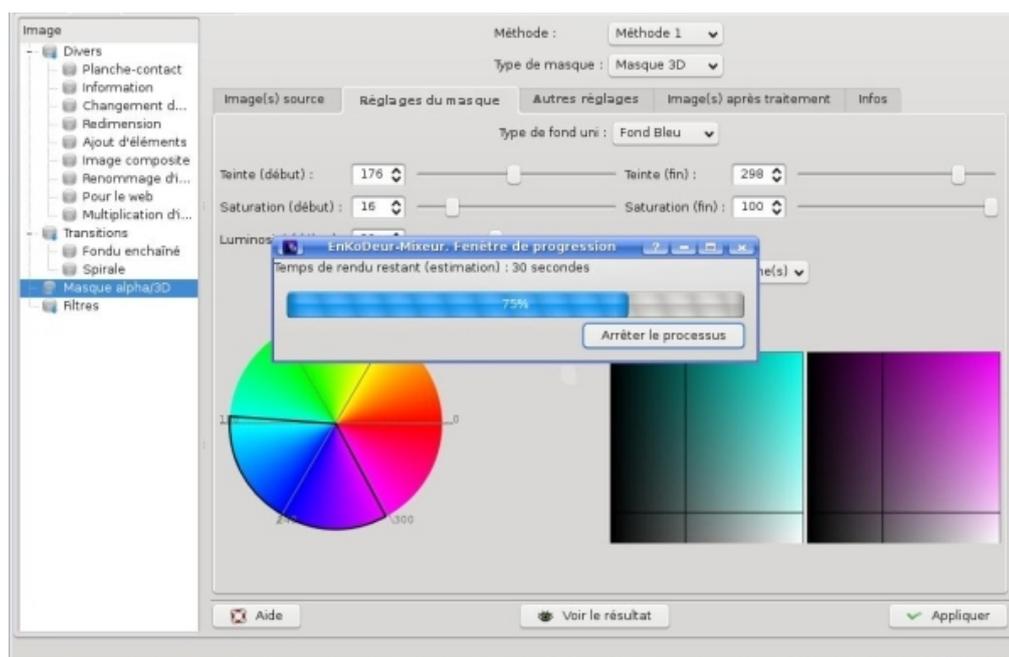
Dès que tout est opérationnel et que les réglages vous conviennent, vous pouvez passer au traitement final, cliquez alors sur le bouton **Appliquer et sauve**.



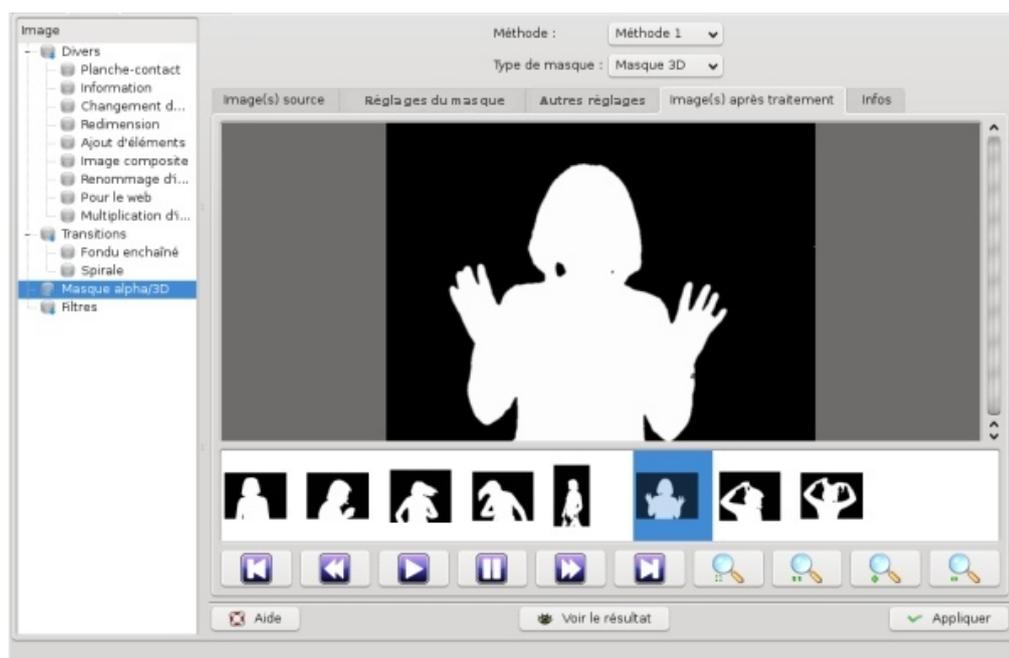
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



La barre de progression se met immédiatement à l'oeuvre. Au bout d'un certain moment (lors du traitement de la deuxième image du lot) une estimation du **Temps de rendu restant** vous est montré.



A la fin du traitement, les images dont le fond uni a été transformé en noir et les formes sont devenues blanches (suivant notre exemple), deviennent visibles dans l'onglet **Images après traitement** et sont accessibles par leurs vignettes.



21.4.5 Informations complètes

Tout comme pour le masque alpha, si vous allez dans l'onglet **Infos**, vous pourrez voir des statistiques (assez détaillées) de rendu ... de même ici à chaque traitement (images enregistrées) un fichier texte est créé; ce fichier contient des statistiques de rendu (la date et l'heure de l'opération, la numérotation des images, le temps de rendu, la moyenne du temps de rendu et le temps de rendu cumulé).

21.4.6 Image résultat

Voilà une des images après le traitement **Masque 3D** dans EKD et ce avec la **Méthode 1**.



22 Découpe de fond uni bleu/vert (Méthode 2)

22.1 Présentation

Un exemple concret ; on tend un très grand drap bleu (de couleur unie) sur un mur. On dispose ensuite (devant le drap en question) un personnage et des objets (dont on aura pris soin d'y enlever toute trace de bleu, que ce soit pour les vêtements et les objets, car autrement cela risque de se confondre avec le bleu du drap). On met en action le personnage et les objets, puis on tourne une scène à l'aide d'une caméra ou d'un appareil photo numérique (attention dans le cas d'un tournage d'une vidéo, il faudra par la suite transformer cette vidéo en images, option disponible dans EKD). Une fois la scène tournée, on récupère le résultat (au besoin il faudra transformer les images en vidéo, comme indiqué au-dessus). Après découpe du fond bleu (dans EKD), toutes les parties initialement bleues auront été remplacés par un fond transparent. Pour la mise en place d'un fond bleu, consultez ce lien⁵⁴ (en bas de page).

22.1.1 Et dans EKD (?)

La découpe de fond uni, par le choix de zones de couleurs, et d'autres réglages (qui vont être expliqués par la suite), se fait relativement simplement. Voilà ce que permet de faire EKD :

- **Masque alpha** : il s'agit d'une option servant (pour résumer très grossièrement) à la découpe de fond uni vert ou bleu⁵⁵.
- **Masque 3D** : produit des images (le fond vert ou bleu devient entièrement blanc et le sujet ou personnage devient entièrement noir, ou le contraire ... au choix de l'utilisateur dans l'interface) pouvant ensuite être importées (les images) dans un logiciel d'image de synthèse (tel que Blender⁵⁶) et de pouvoir intégrer/incruster le tout (le/le(s) personnage(s) initialement filmés sur fond bleu, par exemple) dans un décor en 3D.

La Méthode 2 est une méthode de calcul efficace (surtout au niveau de la qualité de découpe, mais les temps de calcul sont au moins 2 fois supérieurs à la méthode 1, mais restent quand même raisonnables). Il est conseillé de faire des tests entre la méthode 1 et 2 pour savoir laquelle sera la plus efficace par rapport à ce que vous voulez faire.

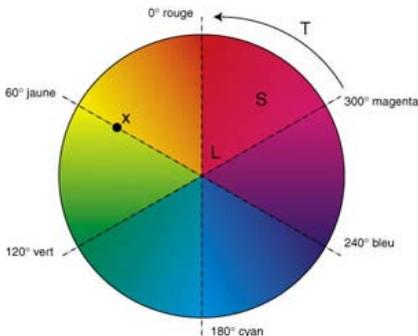
⁵⁴http://www.lunerouge.org/spip/article.php3?id_article=592

⁵⁵<http://en.wikipedia.org/wiki/Bluescreen>

⁵⁶<http://www.blender3d.com>

22.2 Les réglages

Teinte (début et fin) : La teinte est la représentation de la couleur (elle se calcule en degrés), par exemple : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet, dont on peut apprécier son appartenance selon qu'elle est proche ou éloignée d'une autre couleur⁵⁷. Dans EKD, et ce pour la découpe de fond uni bleu, les valeurs par défaut de la Teinte (début et fin) sont entre 176 et 298. Ce qui signifie que les réglages sont à faire entre 176 et 298. Si on avait eu un fond uni vert, les réglages auraient été à faire entre 76 et 175. Pour le réglage des différentes teintes de couleurs, consultez le cercle chromatique (ou roue chromatique⁵⁸) de l'image juste en-dessous. Les réglages possibles vont de 0 à 360 .



Saturation (début et fin) : La saturation décrit combien pure est la teinte par rapport à une référence blanche. Par exemple, une couleur qui est entièrement rouge et sans aucun blanc, est entièrement saturée. Si nous ajoutons un peu blanc au rouge, le résultat devient plus pastel, et la couleur se décale de rouge vers rose. La teinte est toujours rouge mais elle est devenue moins saturée. La saturation est un pourcentage qui s'étend de 0 à 100 (ou des valeurs entre 0 et 1). Un rouge pur qui n'a aucun blanc est 100% saturé. Donc dans cet exemple ici, la saturation va du blanc au rouge pur. Transposons cela dans un exemple avec un personnage sur un fond uni bleu, et imaginons qu'on ait pris une photo d'une femme maquillée (un léger maquillage bleu) sur un fond uni bleu, et bien grâce à ce réglage de la saturation, nous pouvons faire en sorte que le maquillage bleu ne soit pas découpé en même temps que le fond. Voilà une petite image montrant ce qu'est la saturation (exemple avec la couleur rouge) :



Luminosité : Une couleur a également un éclat/brightness. C'est une description relative de combien de lumière provient de la couleur. Si la couleur réfléchit beaucoup de lumière, nous dirions qu'elle est lumineuse. Imaginez voir une voiture de sport rouge en plein jour. Sa couleur semble lumineuse. Comparez ceci à la perception de la voiture quand la nuit tombe. Nous pouvons voir que la voiture est rouge mais elle semble plus mate parce que l'illumination ambiante réfléchit moins de lumière dans l'œil. Moins de lumière signifie la couleur semble plus foncée. Ce sont des valeurs qui vont de 0 à 256 (ou un pourcentage entre 0 et 100). Cet intervalle peut être considéré comme la quantité de lumière que répand une couleur. Par exemple, quand la teinte est rouge et la valeur est élevée, la couleur semble brillante/lumineuse. Quand la valeur est basse, elle semble foncée. Donc ici la valeur va du rouge très foncé (voir pratiquement noir) au rouge le plus lumineux. Voilà une petite image montrant ce qu'est la luminosité (exemple avec la couleur rouge) :



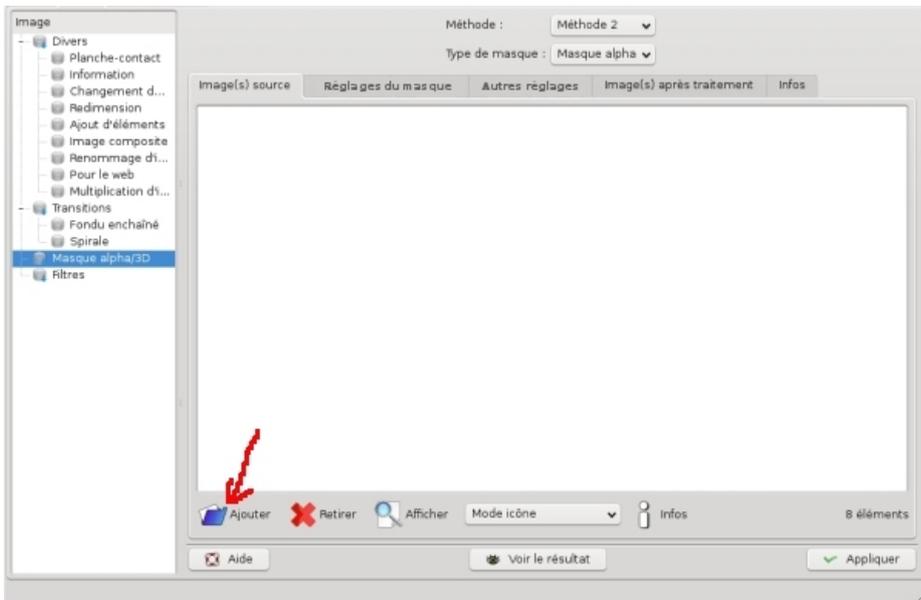
22.3 Masque alpha

22.3.1 Chargement des images

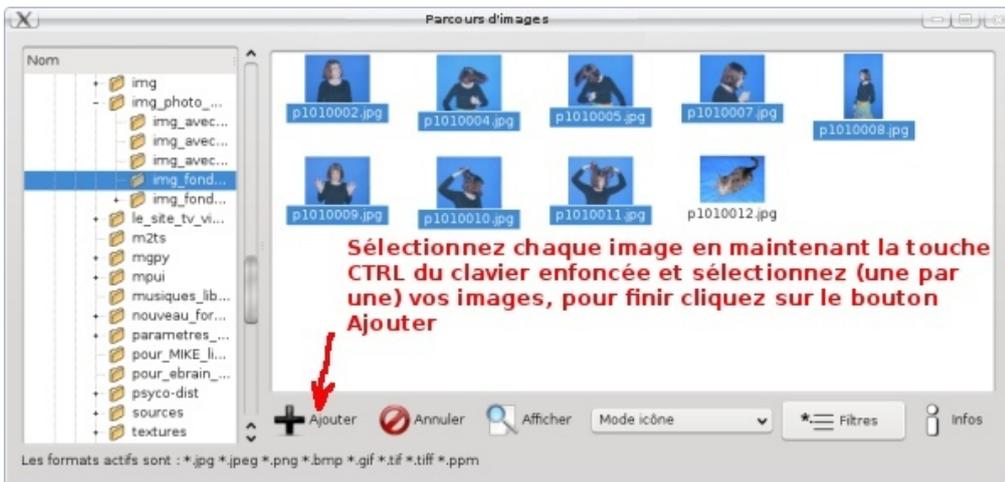
Dans l'onglet **Image(s) source** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.

⁵⁷<http://www.sikkens.com.fr/fr/Couleurs/teinte.htm>

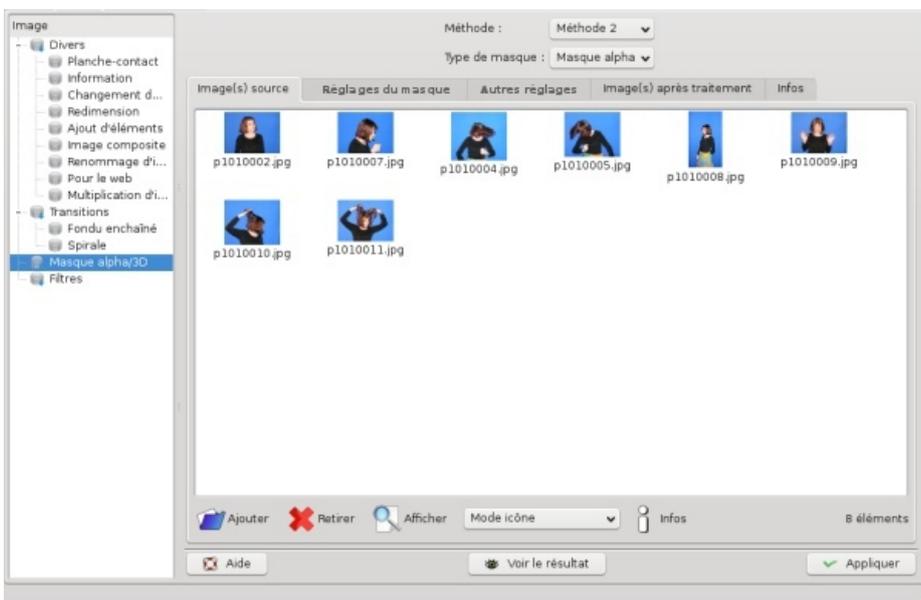
⁵⁸http://www.colorimetrie.be/details_cours_35.htm



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection individuelle des images, sélectionnez la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **CTRL** du clavier enfoncée cliquez sur chaque image dont vous avez fait le choix, pour finir cliquez sur **Ajouter**.



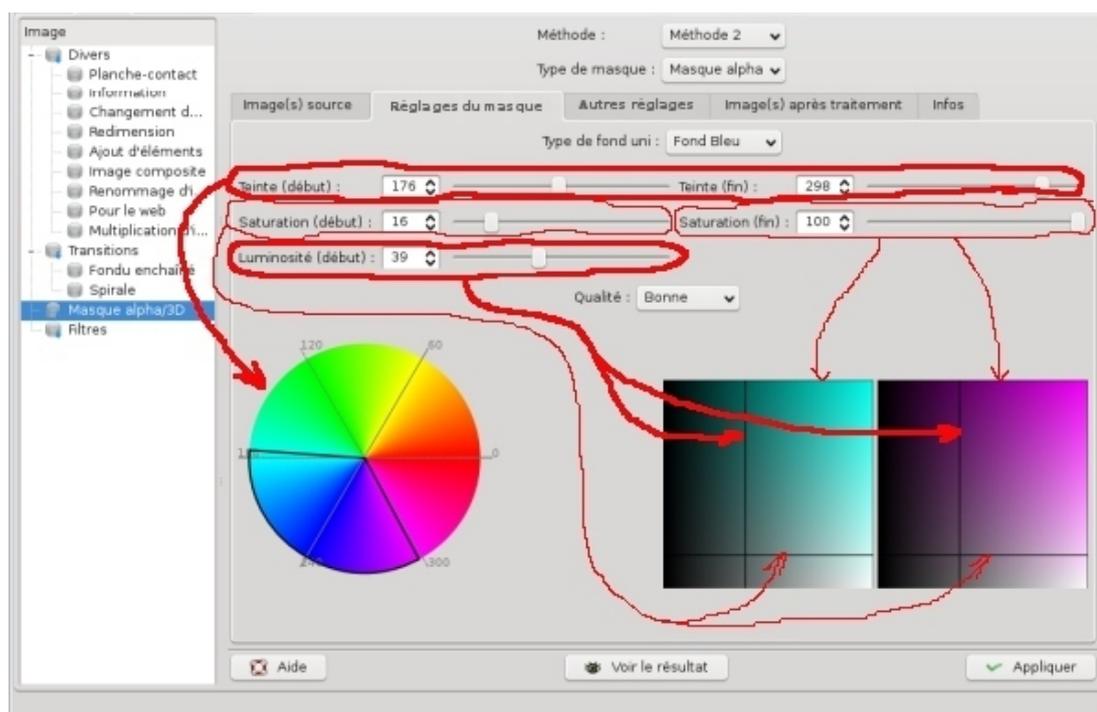
Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale.



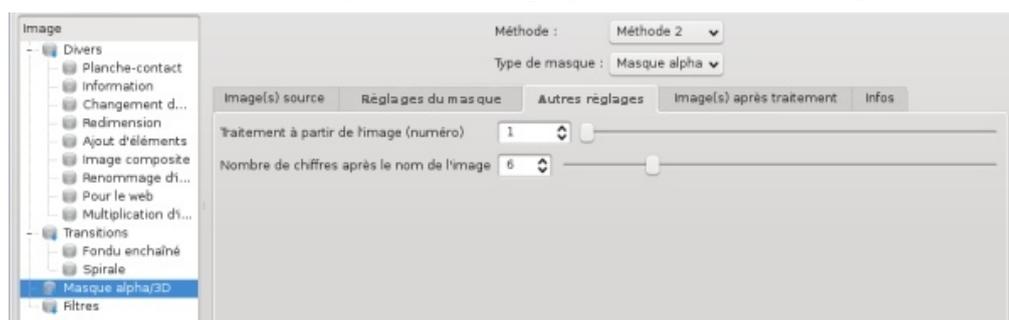
Sélectionnez votre **Méthode** dans la liste déroulante (**Méthode 2**), puis votre **Type de Masque** (**Masque alpha**).

22.3.2 Application et affichage des réglages

Dans l'onglet **Réglages du masque** choisissez votre **Type de fond Uni** (en ce qui nous concerne on va choisir **Fond bleu** car ce sont des images avec un fond bleu qui ont été chargées), pour continuer on peut faire les réglages de **Teinte (début)**, **Teinte (fin)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans la roue chromatique (et de façon visible), puis on peut faire les réglages de **Saturation (début)**, **Saturation (fin)**, **Luminosité (début)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans les deux carrés juste à droite de la roue chromatique (pour notre exemple bien précis, nous avons choisi les valeurs par défaut données par le **Fond bleu de Type de fond Uni**) ... pour finir faites le choix de la **Qualité**, en sélectionnant **Bonne** (vous avez le choix entre Moyenne, Bonne, Très bonne et Excellente ; évidemment plus la qualité s'améliore, plus le temps de rendu devient long).



Sélectionnez maintenant l'onglet **Autres réglages** et laissez les valeurs par défaut.

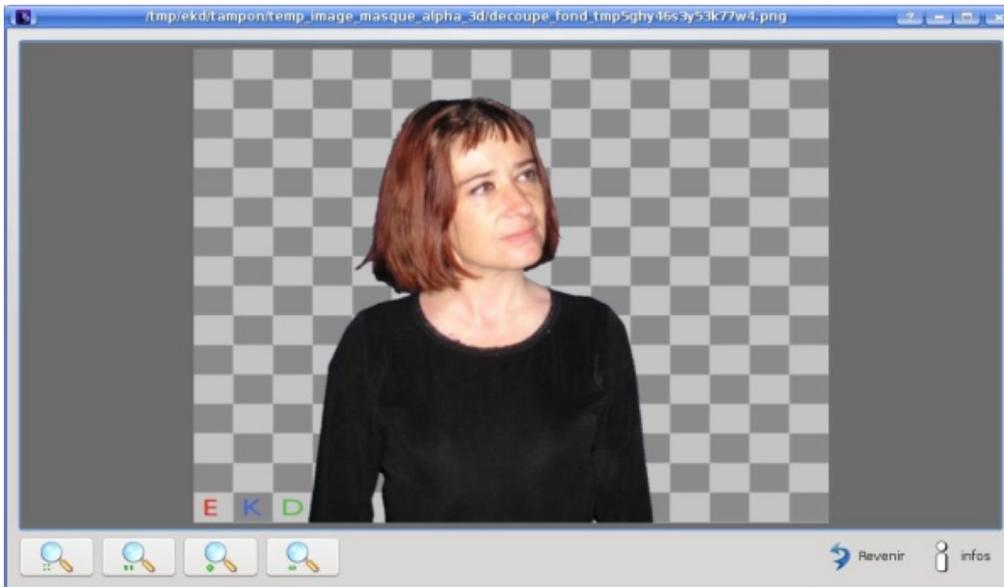


22.3.3 Voir le résultat

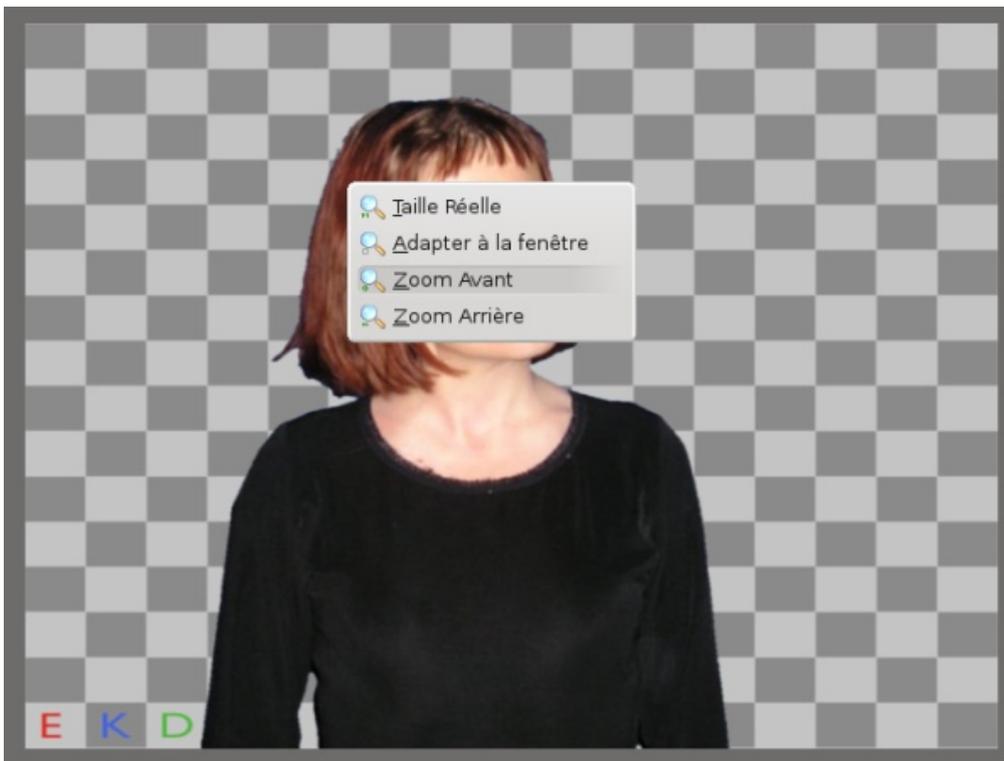
Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) pour ce faire retournez dans l'onglet **Image(s) source** et sélectionnez l'image dont vous voulez voir le fond uni (bleu, en l'occurrence) découpé, cliquez sur le bouton **Voir le résultat**.



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation. Le fond quadrillé représente le fond uni bleu découpé et qui a laissé la place à un fond transparent, cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.



Si vous faites un clic droit sur l'image, vous avez accès à la possibilité, notamment, d'afficher l'image en **Taille réelle**, de procéder à un **Zoom avant**, à un **Zoom arrière**, n'hésitez pas (!!!), le but est tout de même de voir si les réglages que vous avez effectués dans l'onglet **Réglages du masque** vous permettent d'obtenir des images dont le fond bleu a bel et bien disparu (mais aussi de voir de près si le découpage n'a pas trop rogné sur les pixels non identifiés comme faisant partie de la teinte bleue, donc du fond).



Vous pouvez aussi le faire avec les boutons en bas de la fenêtre.

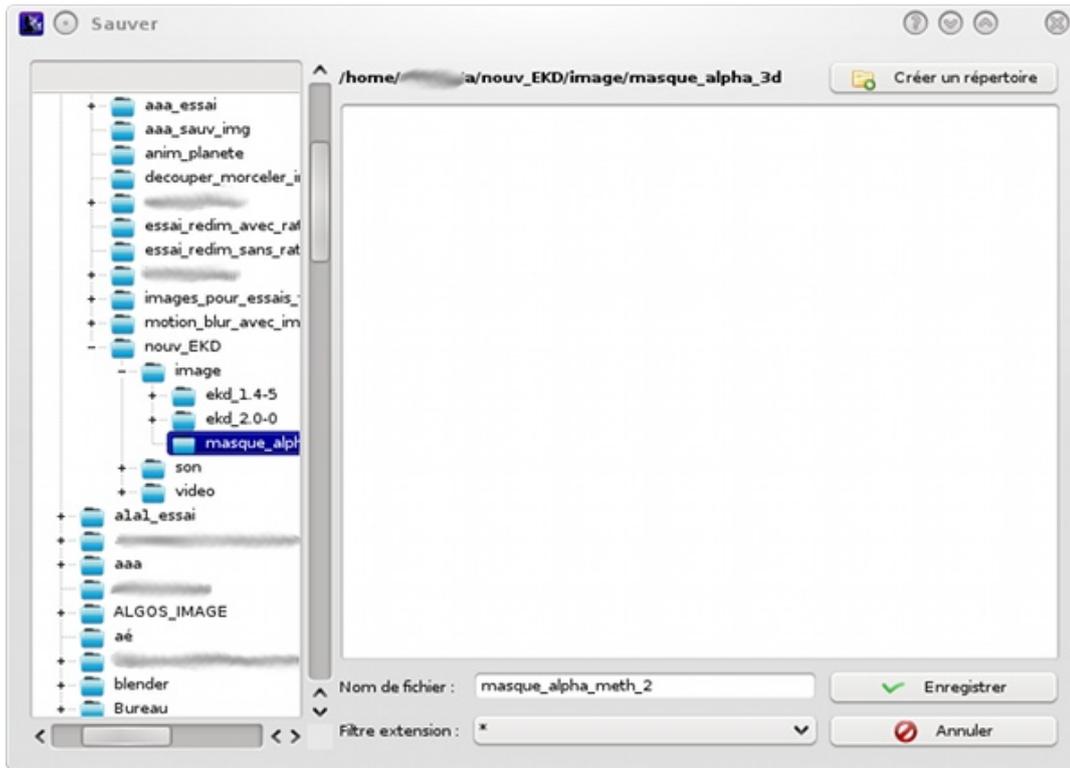


22.3.4 Le traitement final

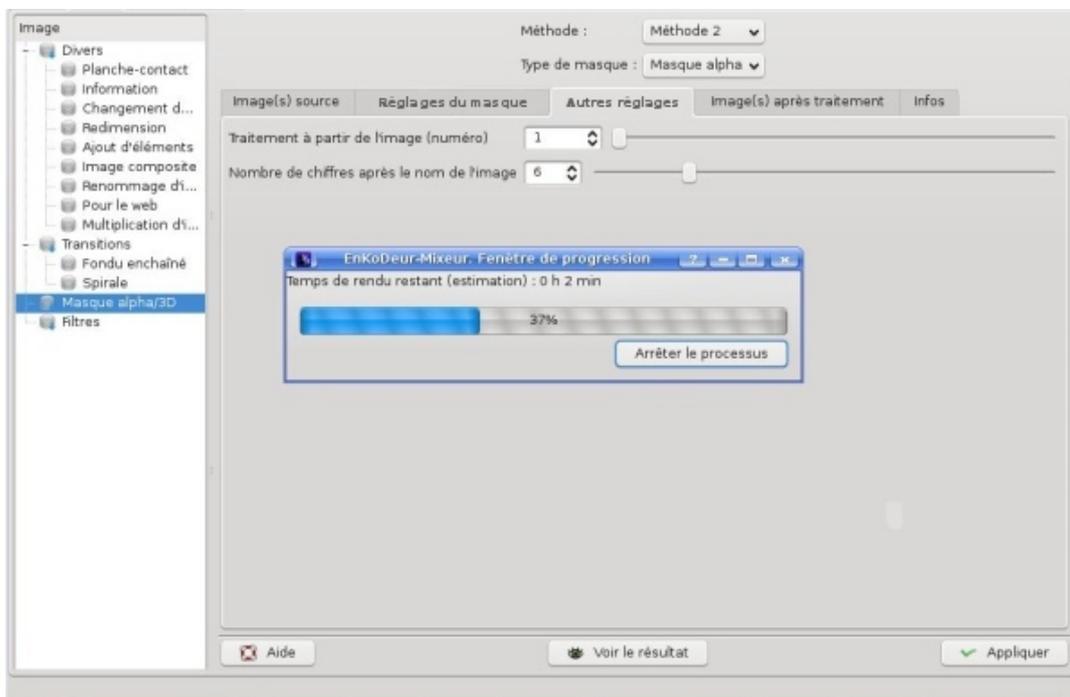
Dès que tout est opérationnel et que les réglages vous conviennent, vous pouvez passer au traitement final, cliquez alors sur le bouton **Appliquer et sauver**.



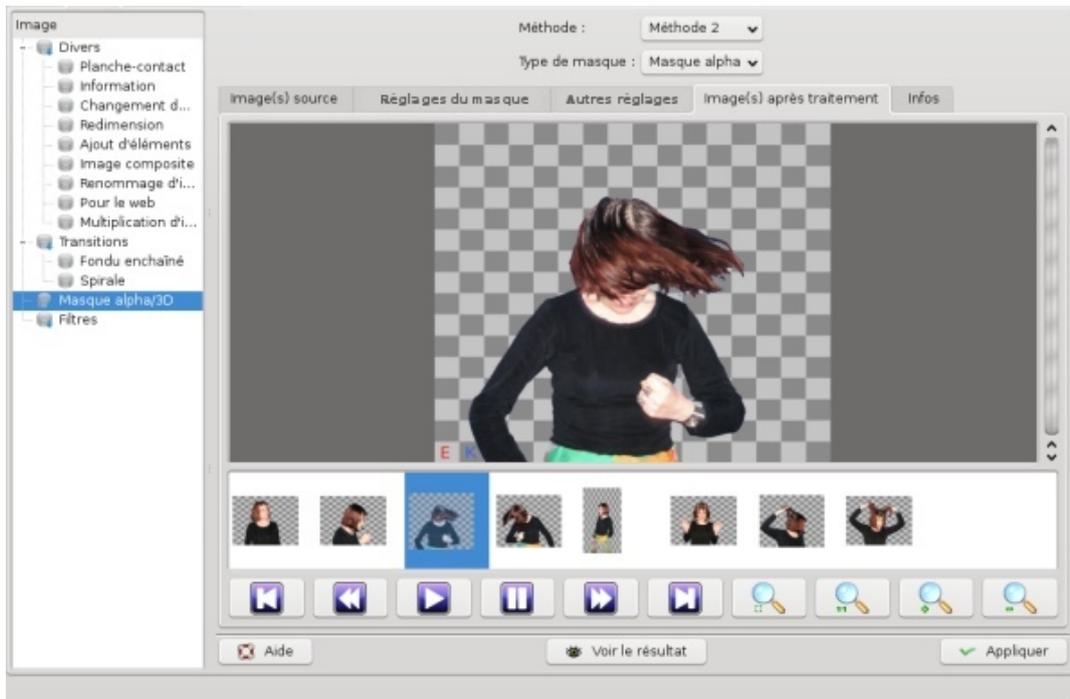
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



La barre de progression se met immédiatement à l'oeuvre. Au bout d'un certain moment (lors du traitement de la deuxième image du lot) une estimation du **Temps de rendu restant** vous est montré.

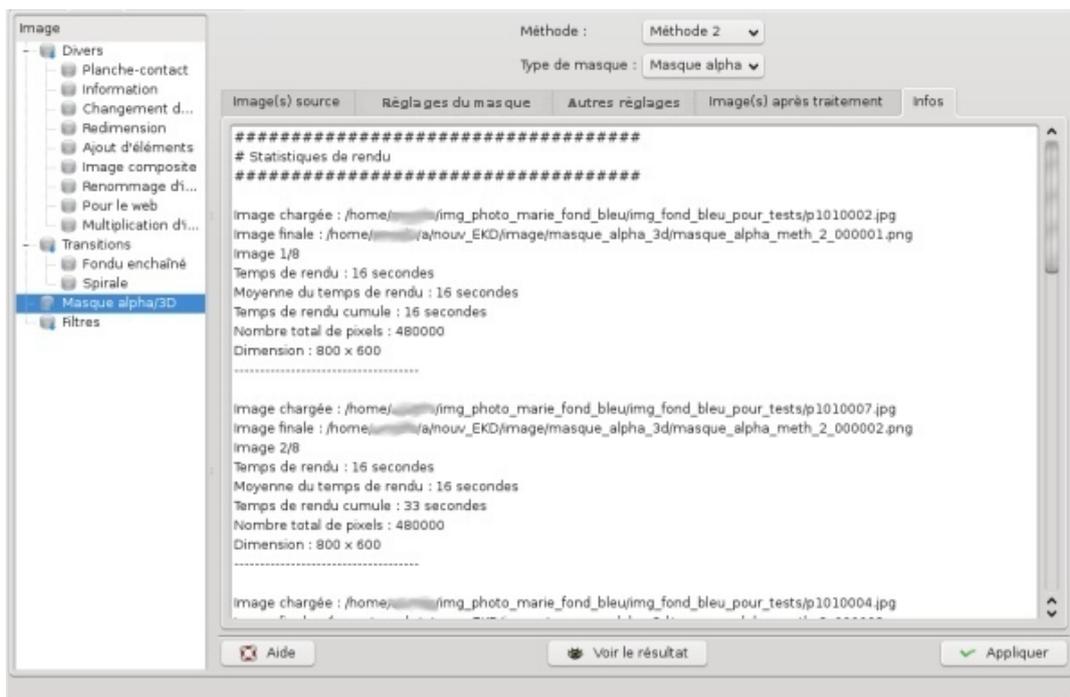


A la fin du traitement, les images dont le fond uni a été découpé deviennent visibles dans l'onglet **Images après traitement** et sont accessibles par leurs vignettes.



22.3.5 Informations complètes

Si vous allez dans l'onglet **Infos**, vous pourrez voir des statistiques (assez détaillées) de rendu.



22.3.6 Fichier de statistiques de rendu

A chaque traitement (images enregistrées) un fichier texte est créé ; ce fichier contient des statistiques de rendu (la date et l'heure de l'opération, la numérotation des images, le temps de rendu, la moyenne du temps de rendu et le temps de rendu cumulé) :

```
-----
Le 29/3/2009 a 22:42:22
-----
Image 1/8
Temps de rendu : 16 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 16 secondes

-----
Le 29/3/2009 a 22:42:39
-----
Image 2/8
Temps de rendu : 16 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 33 secondes

-----
Le 29/3/2009 a 22:42:58
-----
Image 3/8
Temps de rendu : 19 secondes
Moyenne du temps de rendu : 17 secondes
Temps de rendu cumule : 52 secondes

-----
Le 29/3/2009 a 22:43:16
-----
Image 4/8
Temps de rendu : 17 secondes
Moyenne du temps de rendu : 17 secondes
Temps de rendu cumule : 0 h 1 min

-----
Le 29/3/2009 a 22:43:28
-----
Image 5/8
Temps de rendu : 12 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 0 h 1 min

-----
Le 29/3/2009 a 22:43:43
-----
Image 6/8
Temps de rendu : 15 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 0 h 2 min

-----
Le 29/3/2009 a 22:44:0
-----
Image 7/8
Temps de rendu : 17 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 0 h 2 min

-----
Le 29/3/2009 a 22:44:17
-----
Image 8/8
Temps de rendu : 16 secondes
Moyenne du temps de rendu : 16 secondes
Temps de rendu cumule : 0 h 2 min
```

22.3.7 Image résultat

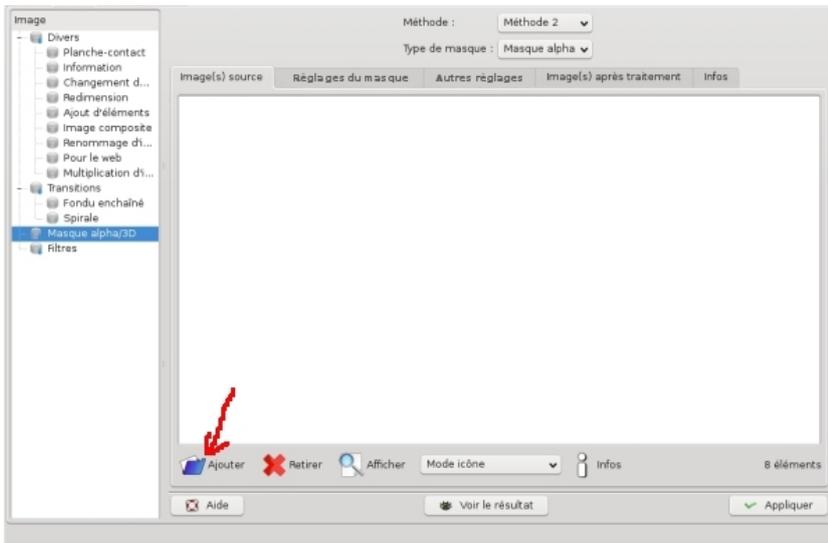
Voilà une des images après la découpe du fond bleu dans EKD et ce avec la **Méthode 2**.



22.4 Masque 3D

22.4.1 Chargement des images

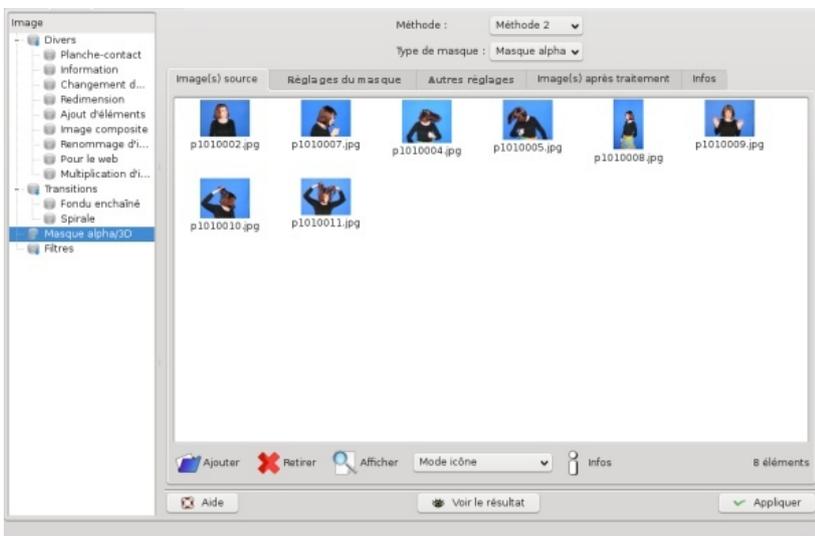
Dans l'onglet **Image(s) source** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection individuelle des images, sélectionnez la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **CTRL** du clavier enfoncée cliquez sur chaque image dont vous avez fait le choix, pour finir cliquez sur **Ajouter**.

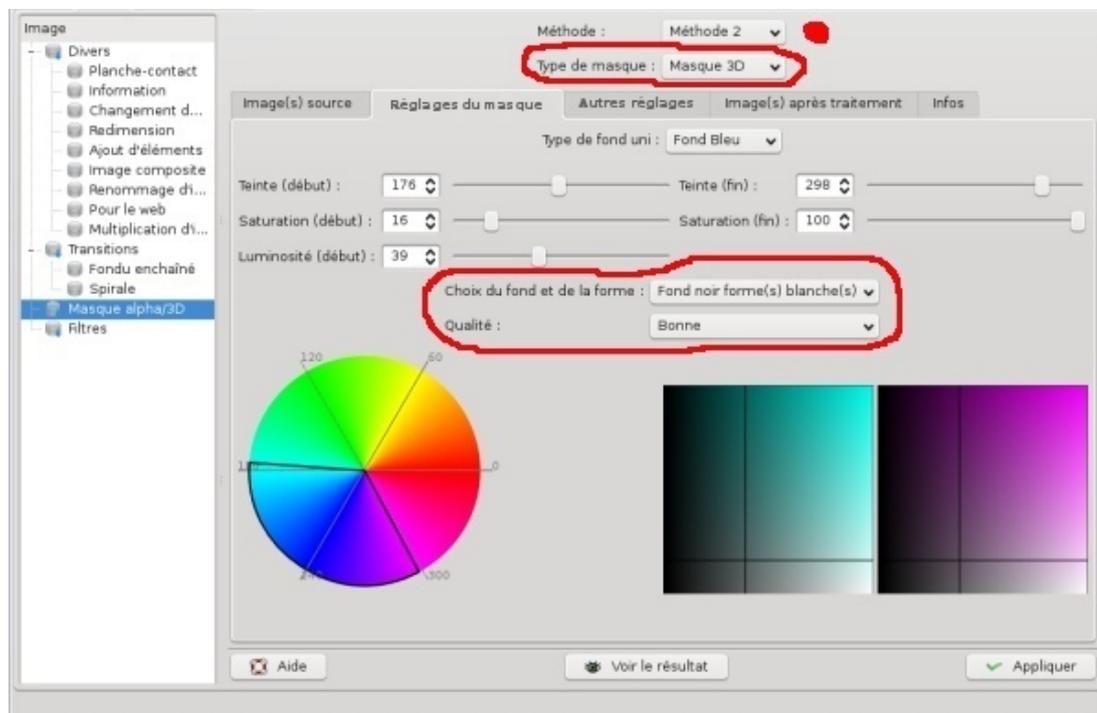


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale.

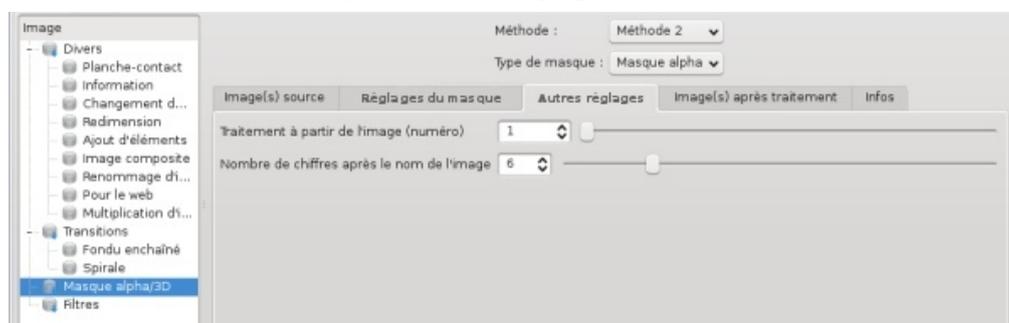


Sélectionnez votre **Méthode** dans la liste déroulante (**Méthode 2**), puis votre **Type de Masque** (**Masque 3D**),

ensuite dans l'onglet **Réglages du masque** choisissez votre **Type de fond Uni** (en ce qui nous concerne on va choisir **Fond bleu** car ce sont des images avec un fond bleu qui ont été chargées), pour continuer on peut faire les réglages de **Teinte (début)**, **Teinte (fin)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans la roue chromatique (et de façon visible), puis on peut faire les réglages de **Saturation (début)**, **Saturation (fin)**, **Luminosité (début)**, les résultats de ces réglages s'affichent dans les deux carrés juste à droite de la roue chromatique (pour notre exemple bien précis, nous avons choisi les valeurs par défaut données par le **Fond bleu de Type de fond Uni**) ... faites le **Choix du fond et de la forme**, en sélectionnant **Fond noir forme(s) blanche(s)** ... pour finir faites le choix de la **Qualité**, en sélectionnant **Bonne** (vous avez le choix entre Moyenne, Bonne, Très bonne et Excellente ; évidemment plus la qualité s'améliore, plus le temps de rendu devient long).

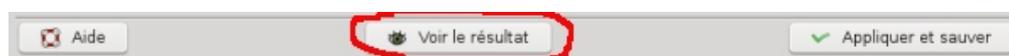


Sélectionnez maintenant l'onglet **Autres Réglages** et laissez les valeurs par défaut.

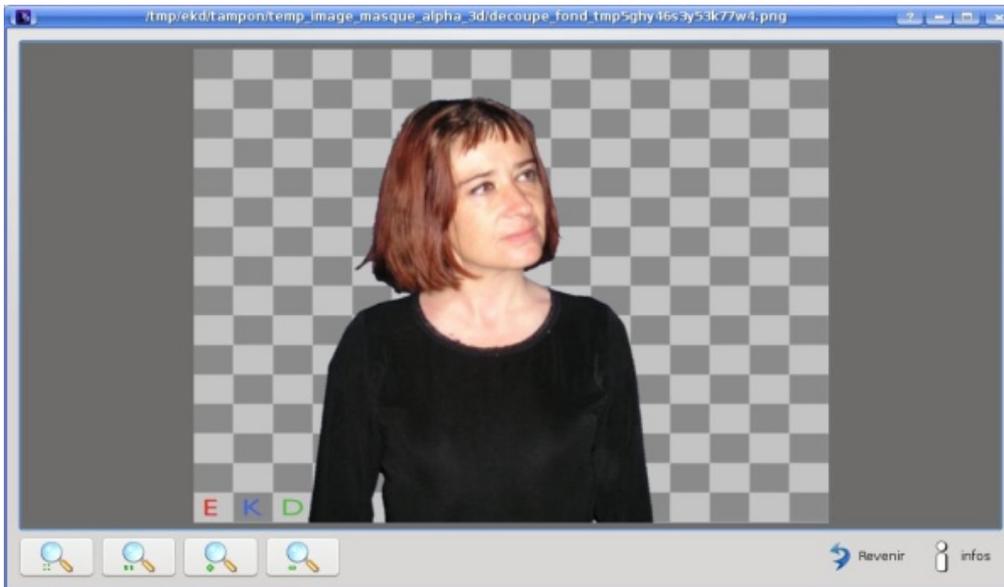


22.4.2 Voir le résultat

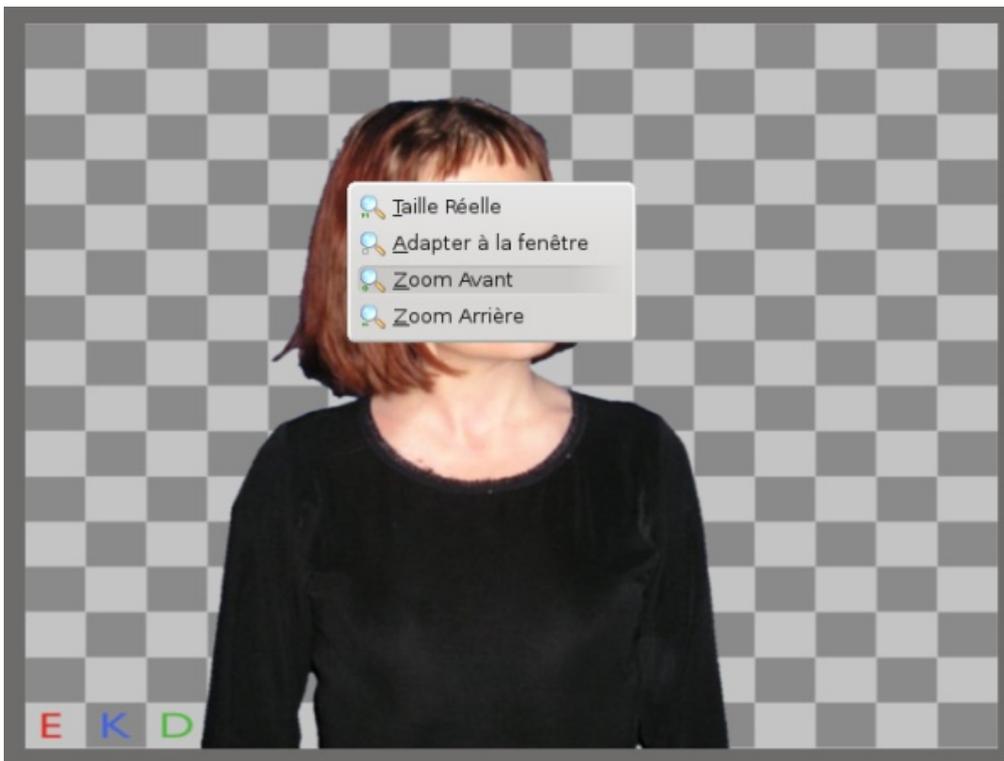
Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) pour ce faire retournez dans l'onglet **Image(s) source** et sélectionnez l'image dont vous voulez voir le fond uni (bleu, en l'occurrence) découpé, cliquez sur le bouton **Voir le résultat**. Ce qui vous est montré dans cette fenêtre ce n'est pas le masque 3D mais le masque alpha (pour que vous rendiez mieux compte de la découpe).



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation. Le fond quadrillé représente le fond uni bleu découpé et qui a laissé la place à un fond transparent, cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.



Si vous faites un clic droit sur l'image, vous avez accès à la possibilité, notamment, d'afficher l'image en **Taille réelle**, de procéder à un **Zoom avant**, à un **Zoom arrière**, n'hésitez pas (!!!), le but est tout de même de voir si les réglages que vous avez effectués dans l'onglet **Réglages du masque** vous permettent d'obtenir des images dont le fond bleu a bel et bien disparu (mais aussi de voir de près si le découpage n'a pas trop rogné sur les pixels non identifiés comme faisant partie de la teinte bleue, donc du fond).



Vous pouvez aussi le faire avec les boutons en bas de la fenêtre.

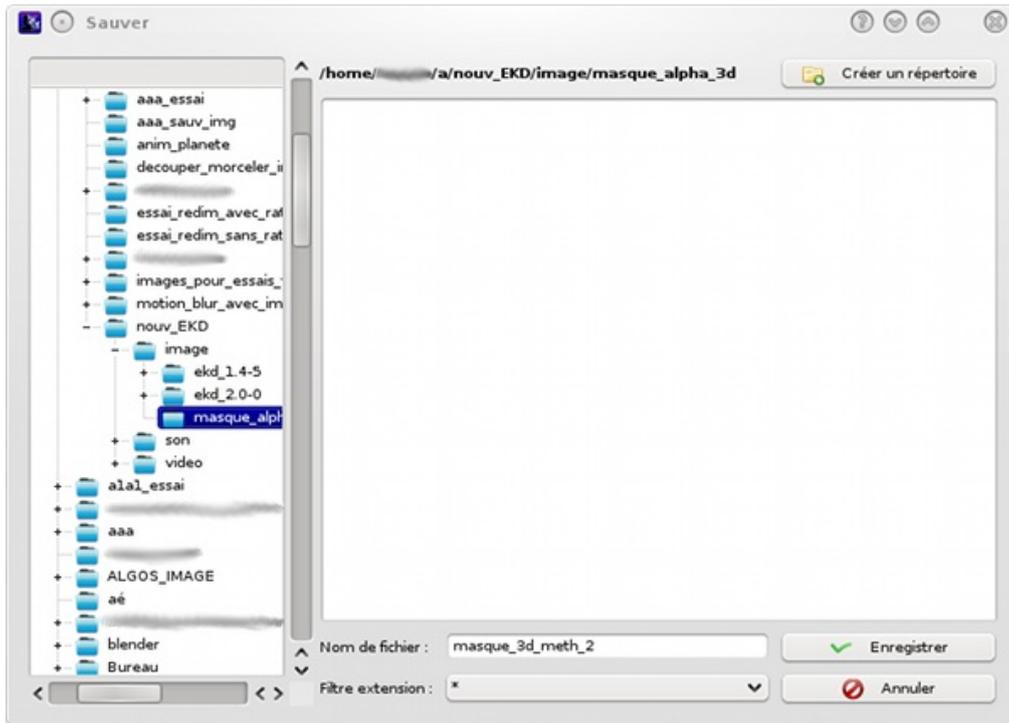


22.4.3 Le traitement final

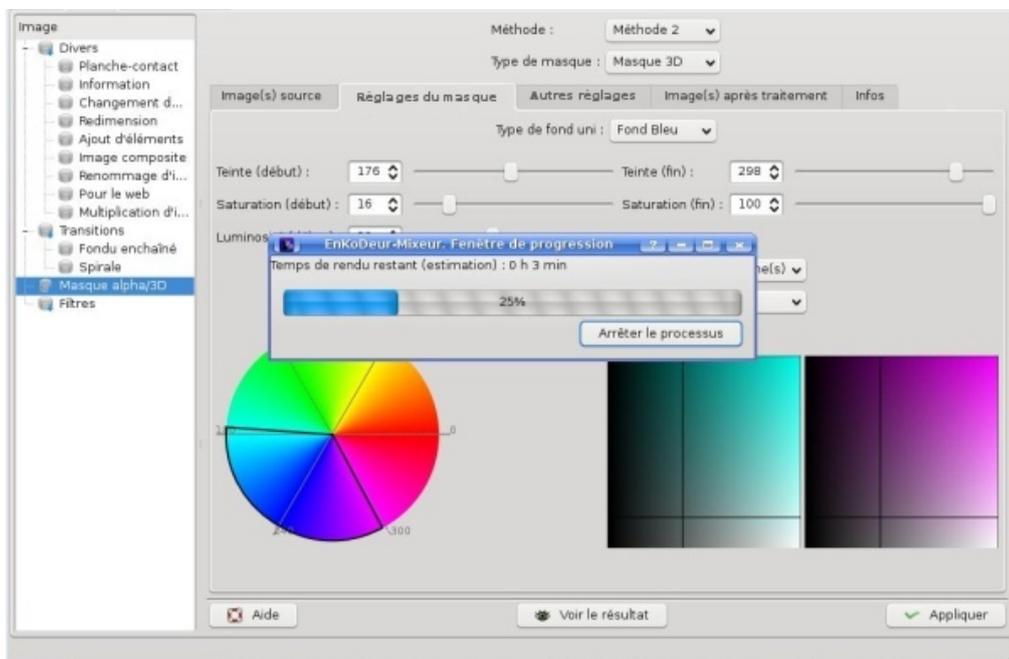
Dès que tout est opérationnel et que les réglages vous conviennent, vous pouvez passer au traitement final, cliquez alors sur le bouton **Appliquer et sauver**.



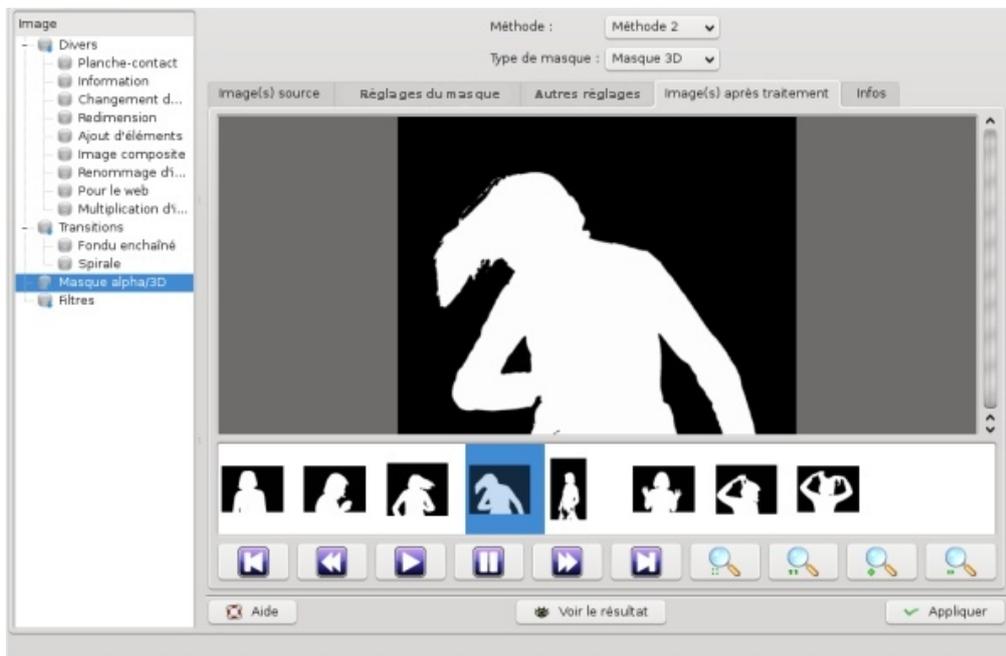
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



La barre de progression se met immédiatement à l'oeuvre. Au bout d'un certain moment (lors du traitement de la deuxième image du lot) une estimation du **Temps de rendu restant** vous est montré.



A la fin du traitement, les images dont le fond uni a été transformé en noir et les formes sont devenues blanches (suivant notre exemple), deviennent visibles dans l'onglet **Images après traitement** et sont accessibles par leurs vignettes.



22.4.4 Informations complètes

Tout comme pour le masque alpha, si vous allez dans l'onglet **Infos**, vous pourrez voir des statistiques (assez détaillées) de rendu ... de même ici à chaque traitement (images enregistrées) un fichier texte est créé; ce fichier contient des statistiques de rendu (la date et l'heure de l'opération, la numérotation des images, le temps de rendu, la moyenne du temps de rendu et le temps de rendu cumulé).

22.4.5 Image résultat

Voilà une des images après le traitement **Masque 3D** dans EKD et ce avec la **Méthode 2**.



23 Faire du compositing

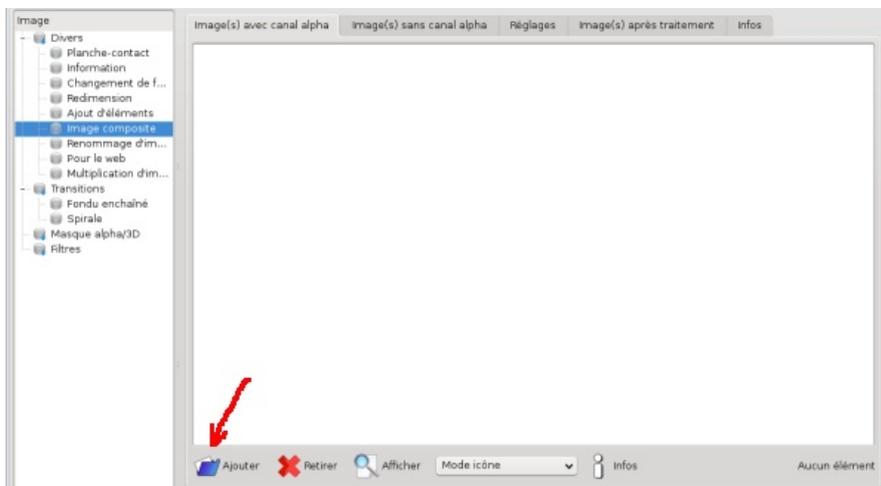
23.1 Présentation simple

Vous pouvez faire, par l'intermédiaire de ce cadre du compositing⁵⁹ entre deux images (ou deux lots d'images). Le compositing est la possibilité de superposer deux images et ainsi en former une seule; une image (qui sert de fond -> en quelque sorte d'arrière-plan et qui ne comporte pas de canal alpha, c'est à dire de transparence) et une autre (qui peut servir de premier plan, qui comporte généralement un canal alpha, c'est à dire une image dont l'arrière-plan peut être transparent). Vous avez la possibilité dans EKD de travailler sur un lot d'images formant le fond (en cas de mouvement) ou sur une seule image (en cas de fond fixe -> caméra fixe).

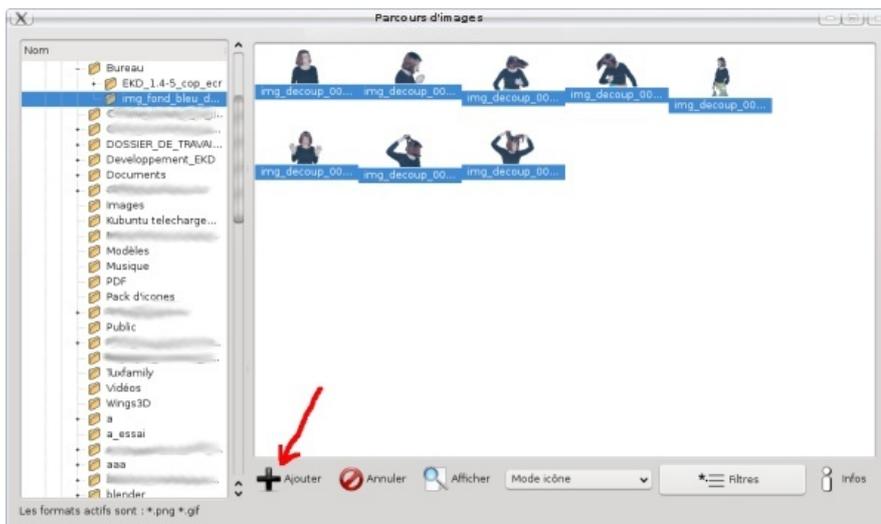
Le compositing peut être d'une utilité redoutable si par exemple on veut enlever un personnage en action précédemment filmé sur un fond uni bleu (et passé dans EKD par **Image > Masque alpha/3D**) de son contexte (le décontextualiser) et le coller sur d'autres images (voir le cas décrit plus bas).

23.2 Chargement des images avec canal alpha

Allez dans l'onglet **Image(s) avec canal alpha** et cliquez sur le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**. **Dans cette boîte de dialogue ce sont les images qui doivent venir au premier plan que vous chargez.**



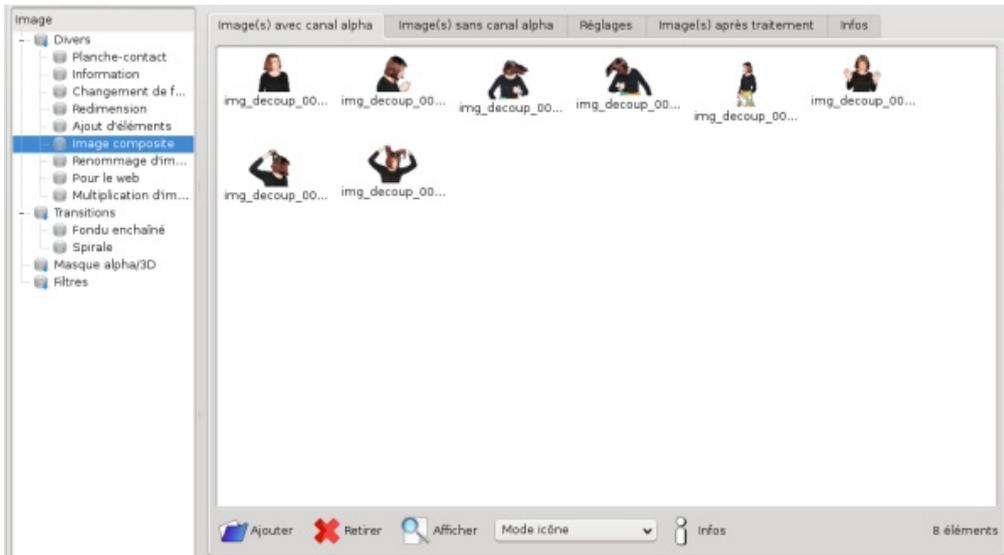
Pour information; dans l'onglet **Image(s) avec canal alpha**, on ne peut charger que des images PNG ou GIF, vous

⁵⁹<http://fr.wikipedia.org/wiki/Compositing>

pouvez le vérifier en cliquant sur le bouton **Filtres** (les images avec extension .png et/ou .gif comportent un canal alpha, c'est à dire de la transparence ... et sont en mode RGBA).

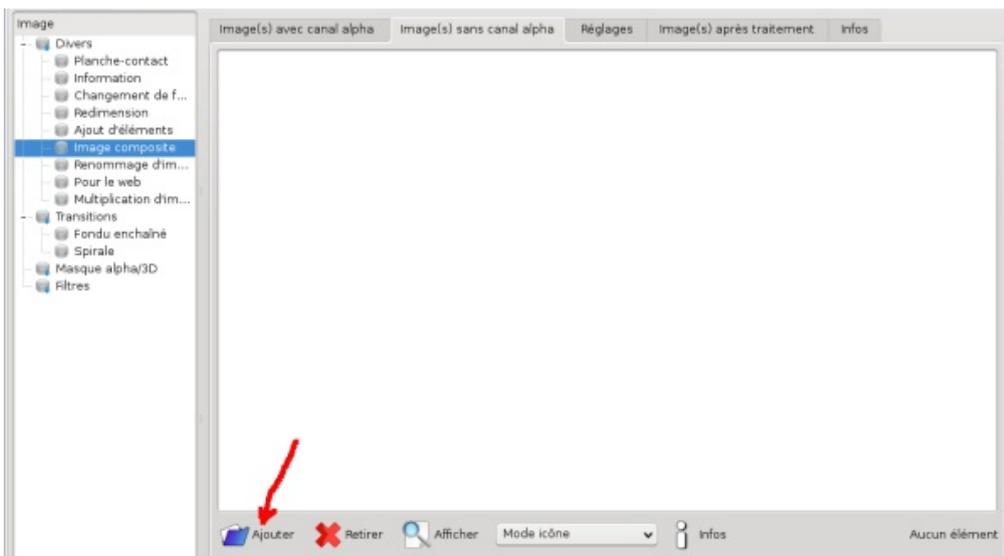


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale (dans l'onglet **Image(s) avec canal alpha**).

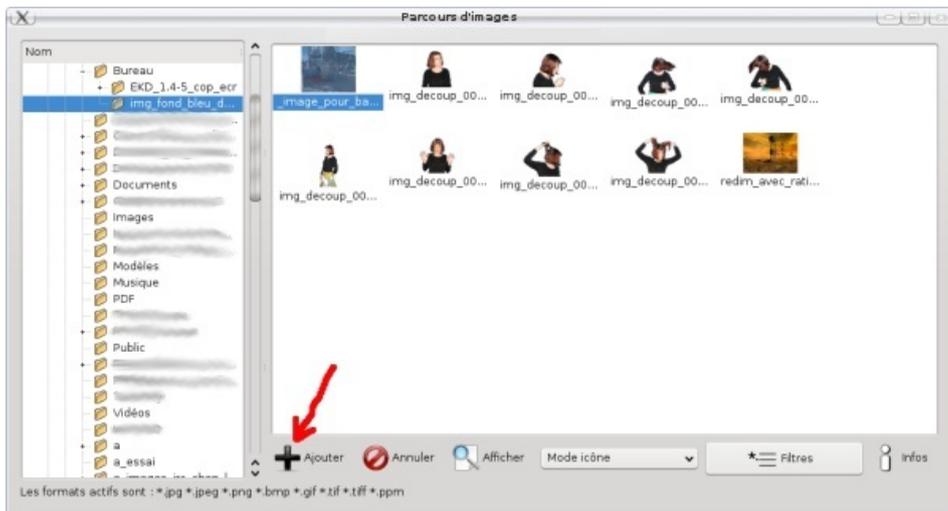


23.3 Chargement des images sans canal alpha

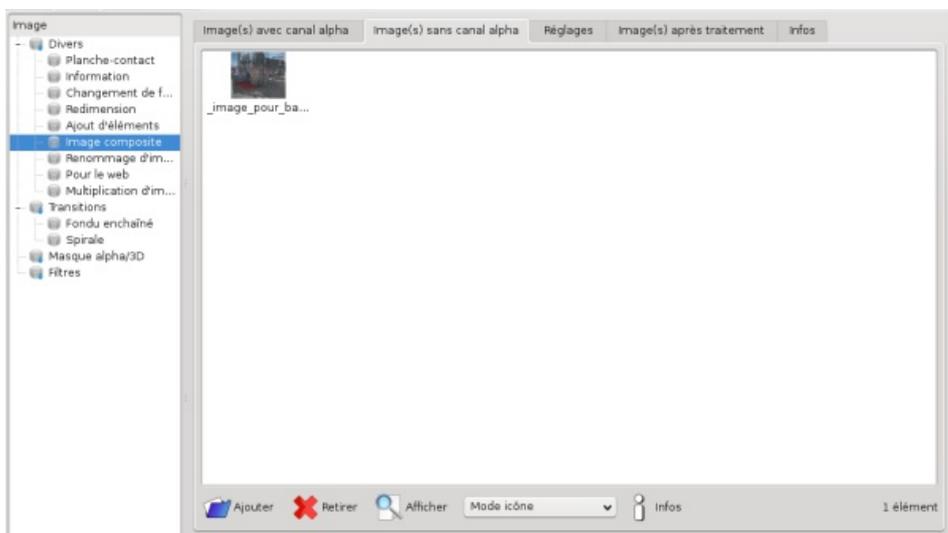
Allez maintenant dans l'onglet **Image(s) sans canal alpha** et cliquez sur le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Dans notre exemple nous n'avons chargé qu'une seule image, il suffit donc simplement de la sélectionner et de cliquer ensuite sur **Ajouter**. **Dans cette boîte de dialogue ce sont les images qui doivent venir à l'arrière-plan que vous chargez** (nous n'avons choisi ici qu'une seule image pour l'arrière-plan).

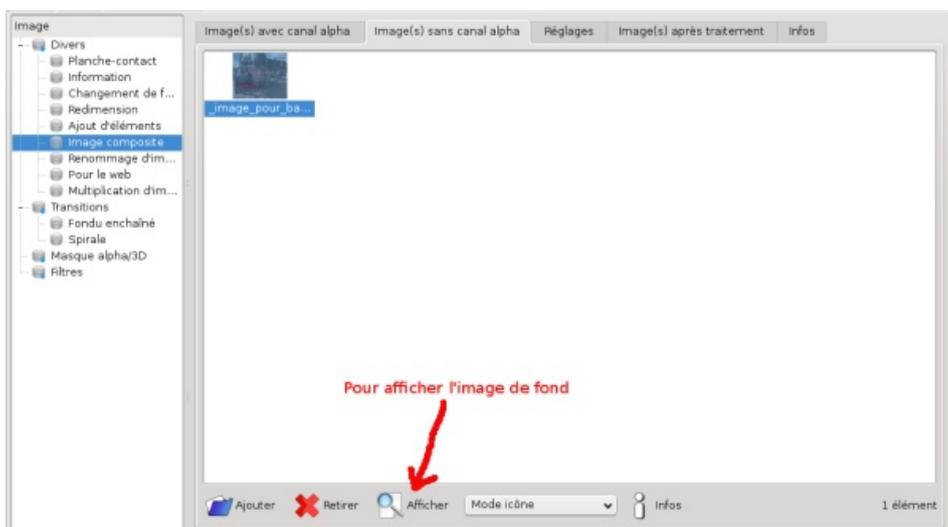


Voici l'image (représentées par sa vignette) une fois dans la fenêtre principale (dans l'onglet **Image(s) sans canal alpha**).



23.4 Affichage intermédiaire

Nous allons maintenant afficher l'image de l'arrière-plan afin que vous compariez cette image avec une de celles que nous allons obtenir à l'étape finale du compositing, sélectionnez la vignette et cliquez sur **Afficher**.



Une fois cela fait, l'image est affichée dans une nouvelle fenêtre (cliquez sur **Revenir** pour retourner dans la fenêtre

principale.



23.5 Réglages

Allez maintenant dans l'onglet Réglages et laissez les valeurs par défaut.



23.6 Voir le résultat

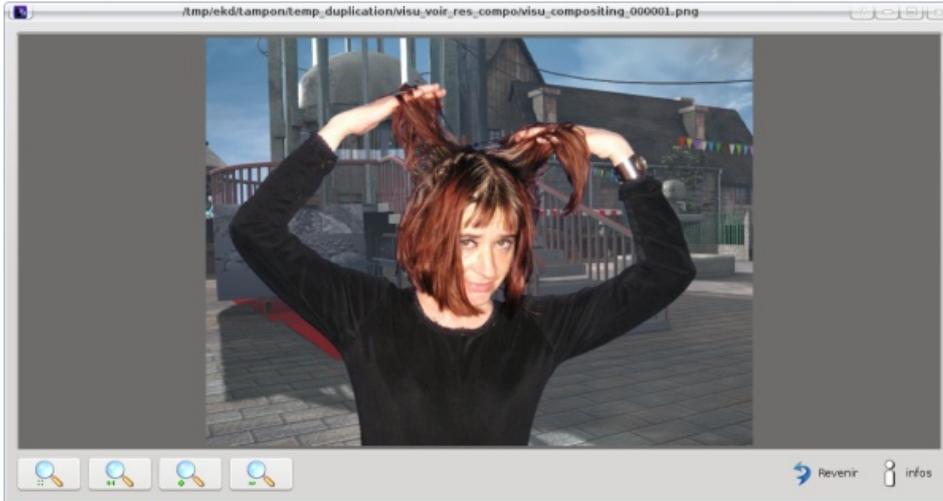
Vous pouvez visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) par le bouton **Voir le résultat**.



Si vos images ne sont pas toutes de la même taille, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez redimensionner vos images (il est préférable de répondre **Oui**, dans le cas contraire, le traitement n'a pas lieu).



Voilà le résultat dans la fenêtre de visualisation (il s'agit du compositing entre la dernière image du lot dans l'onglet **Image(s) avec canal alpha** et la première image du lot dans l'onglet **Image(s) sans canal alpha**), cliquez sur le bouton **Revenir** pour retourner dans la fenêtre principale.

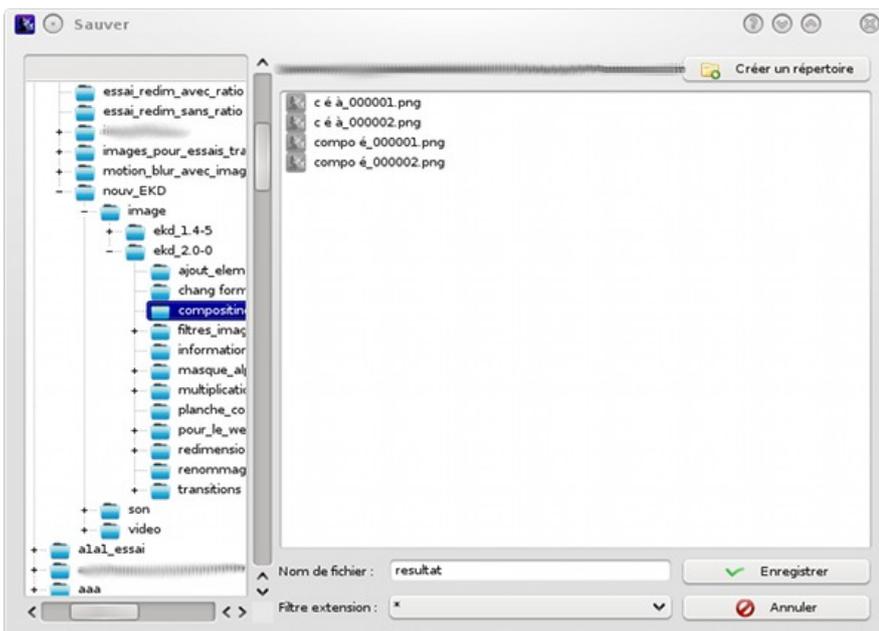


23.7 Traitement final

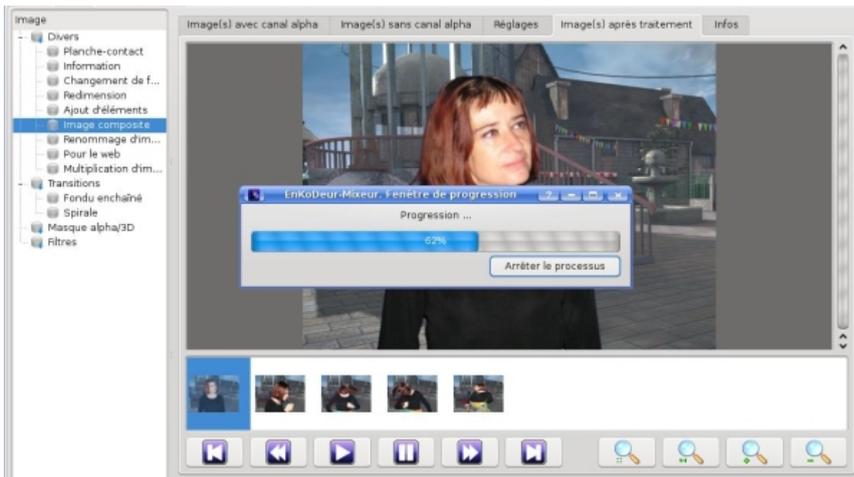
Il est maintenant temps de passer au traitement final, pour cela cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver**.



Si vos images ne sont pas toutes de la même taille, la boîte de dialogue déjà vue précédemment vous demande si vous voulez redimensionner vos images (il est préférable de répondre **Oui**, dans le cas contraire, le traitement n'a pas lieu). La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin dépliez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier** : et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

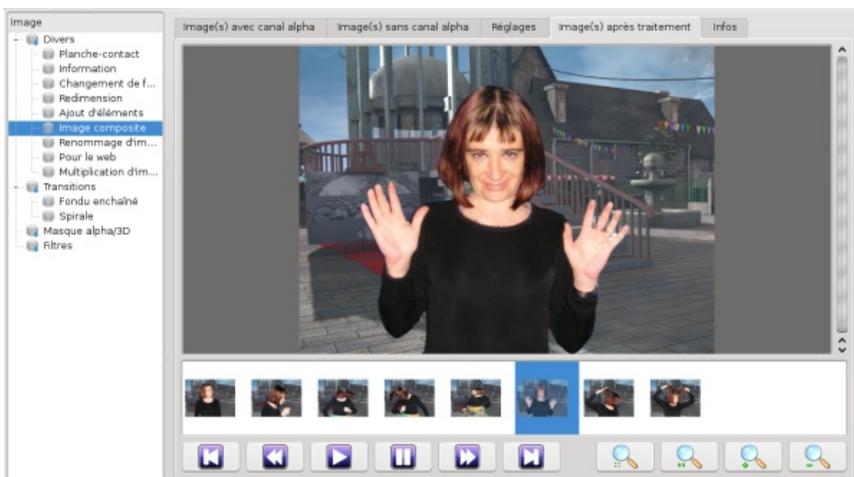


Pendant le traitement la barre de progression se met en action.



23.8 Affichage final

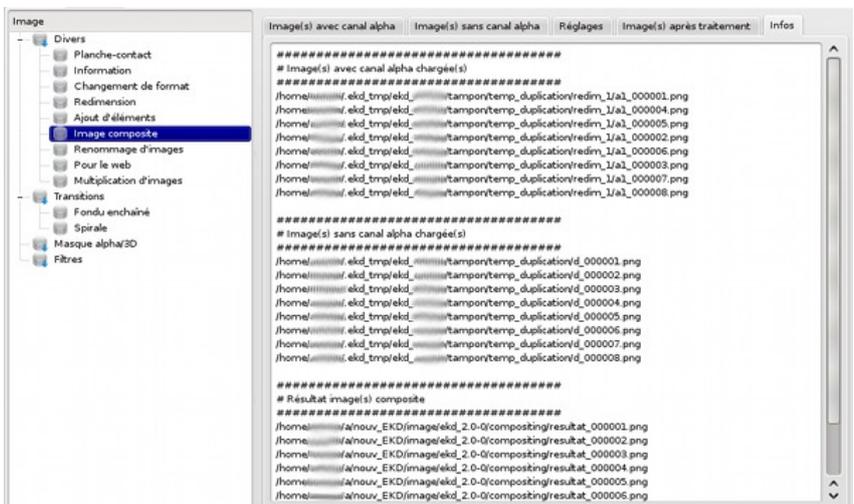
A la fin du traitement vos images s'affichent dans l'onglet **Image(s) après traitement**.



Dans cet onglet, vous pouvez voir les images (résultat du compositing) en sélectionnant les vignettes, vous pouvez aussi lancer le diaporama, afficher les images en taille réelle, zoomer dessus.

23.9 Information sur les chemins

Pour finir passez dans l'onglet **Infos**, pour voir le chemin des images avant et après traitement.



23.10 Résultat en image

Voilà une des images résultant du compositing (superposition des images).



24 Les différents filtres image

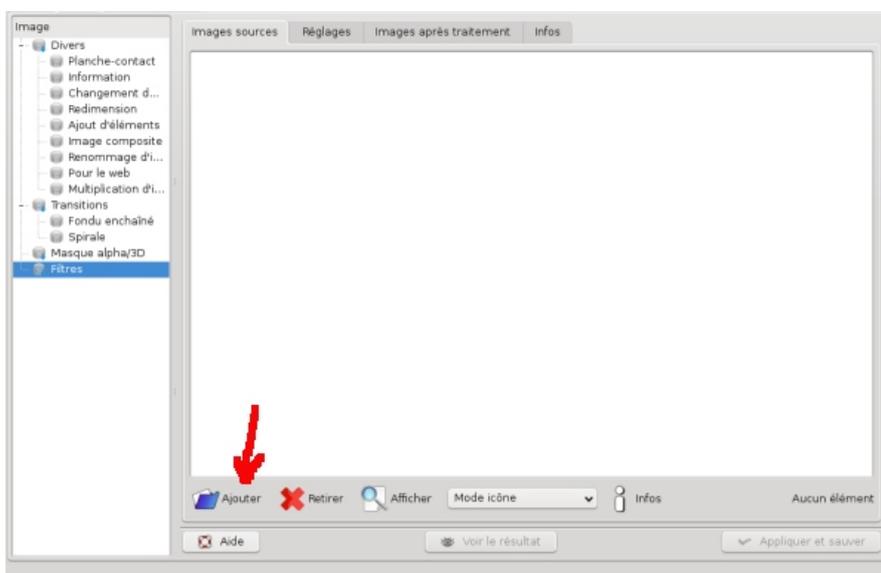
24.1 Cas pratique (application d'un filtre)

24.1.1 Présentation

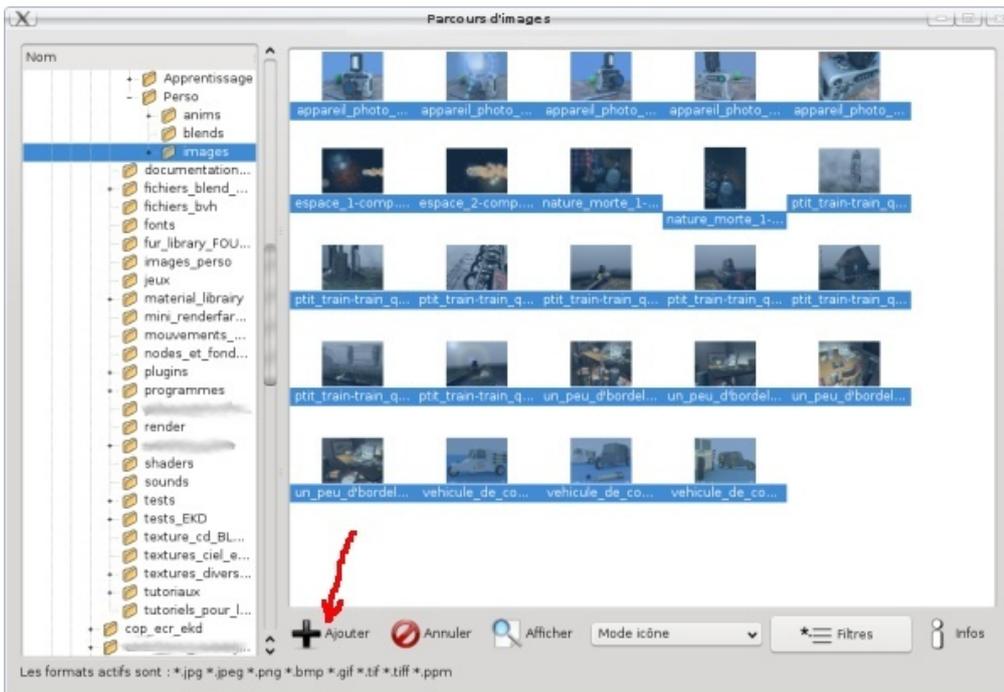
EKD comporte un certain nombre de filtres pour les images, ceux-ci permettent tout un tas de traitements assez différents les uns des autres. Dans l'exemple ci-dessous, nous allons convertir une série d'images avec le filtre **Ombre et lumière à la couleur**. C'est parti!.

24.1.2 Chargement des images

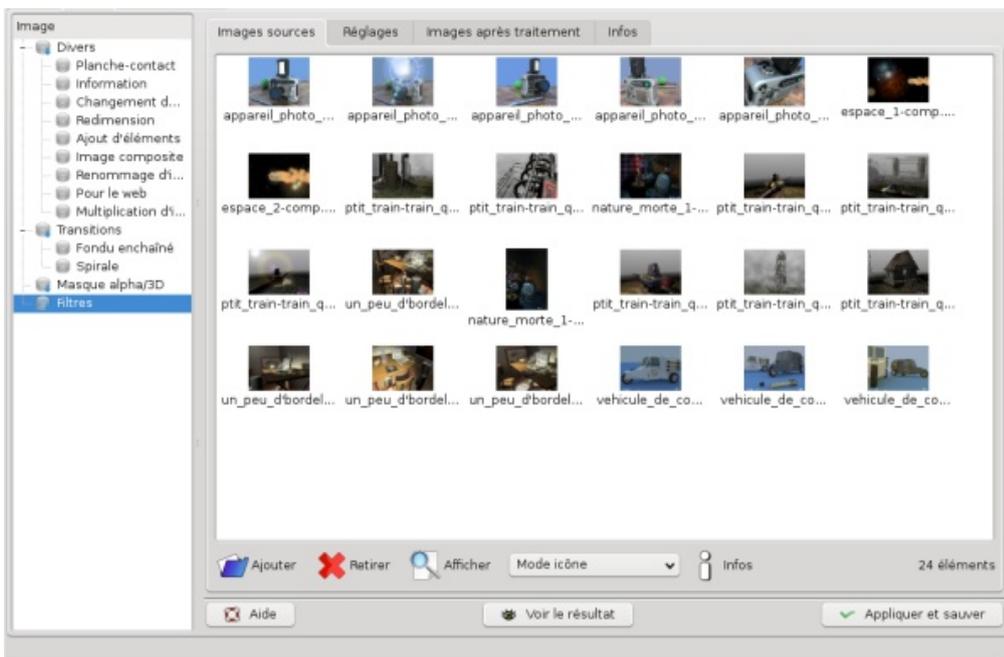
Dans l'onglet **Images sources** chargez vos images par le bouton **Ajouter**.



Une boîte de dialogue apparaît, dans celle-ci déployez et sélectionnez le répertoire dans lequel se trouvent les images (sur la partie gauche), vos images apparaissent sous forme de vignettes (par défaut) dans la partie droite. Pour une sélection multiple des images, cliquez sur la première vignette, ensuite tout en maintenant la touche **SHIFT** du clavier enfoncée cliquez sur la dernière vignette, cliquez ensuite sur **Ajouter**.

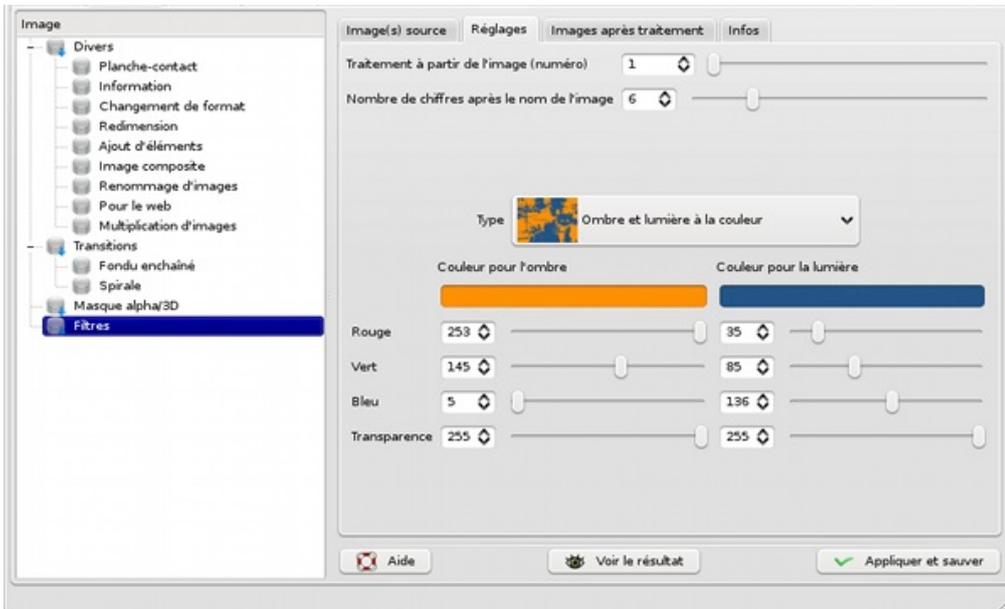


Voici les images (représentées par les vignettes) une fois dans la fenêtre principale.



24.1.3 Réglages

Allez dans l'onglet **Réglages** et choisissez le Type **Ombre et lumière à la couleur** dans la liste déroulante, vous pouvez par là même faire les réglages que vous désirez dans la **Couleur pour l'ombre** et la **Couleur pour la lumière** (dans notre exemple ce sont les couleurs par défaut qui ont été choisies).

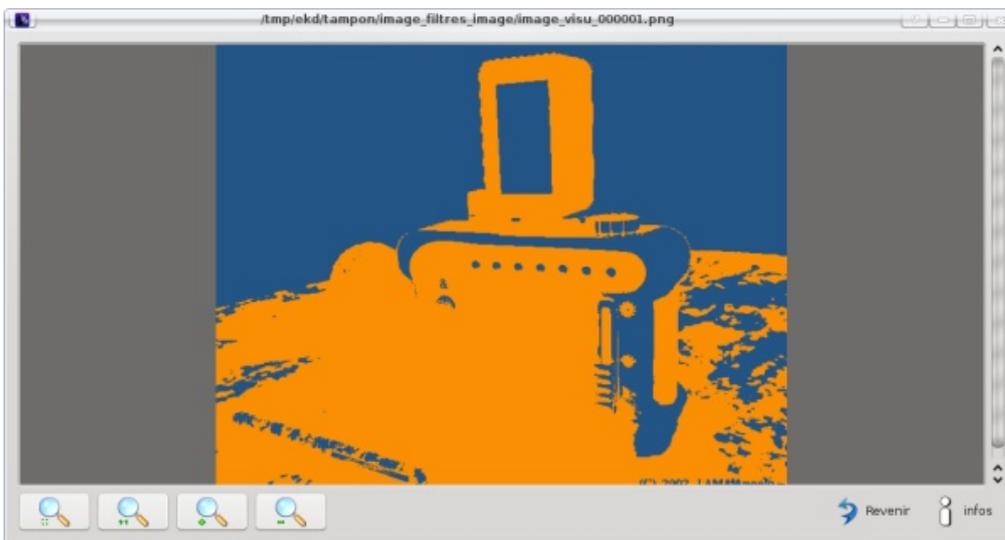


24.1.4 Voir le résultat

Vous pouvez à présent visualiser le résultat en image dans une nouvelle fenêtre (et avant le traitement final) par le bouton **Voir le résultat**.



Voilà ce que cela donne dans la fenêtre de visualisation.

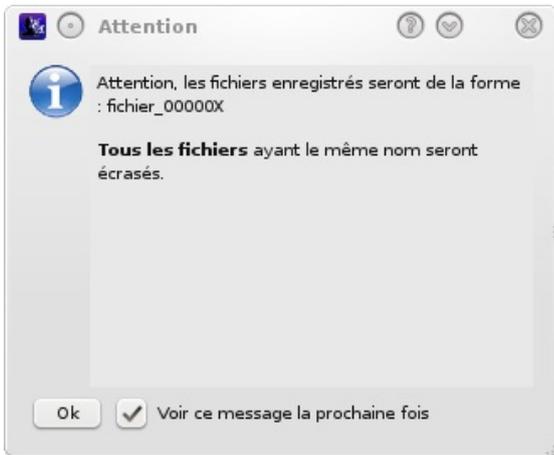


24.1.5 Le traitement final

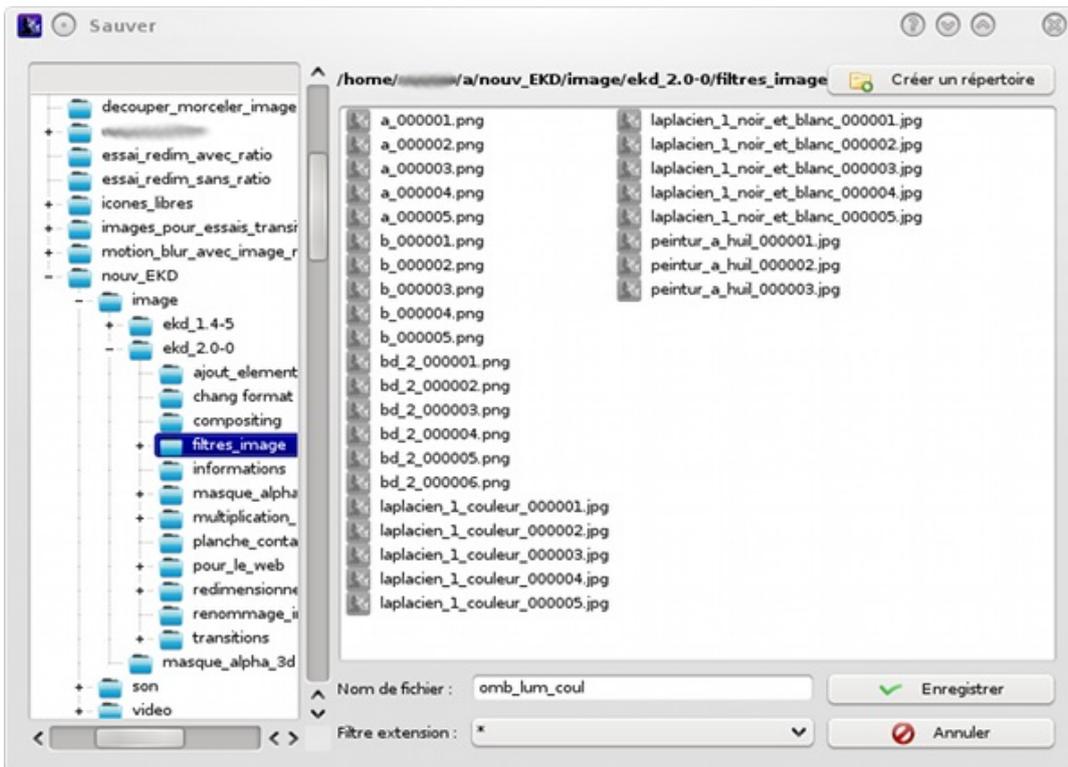
On va maintenant passer à l'étape finale (et si les réglages vous conviennent), cliquez sur le bouton **Appliquer et sauver**.



Une boîte de dialogue vous informe de la forme que vont prendre les images après enregistrement, cliquez sur le bouton **Ok**.



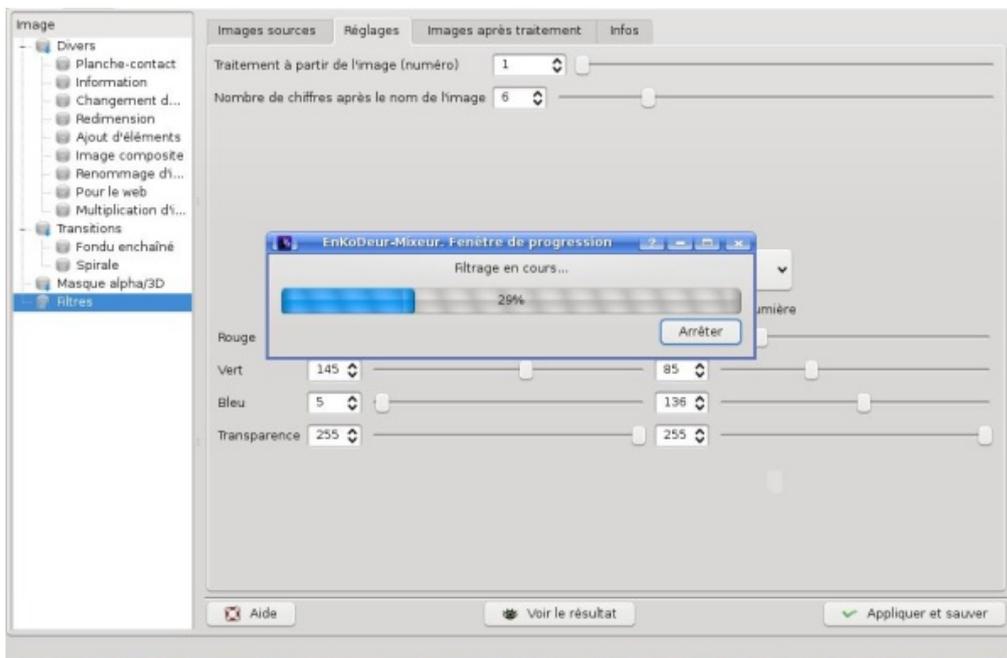
La fenêtre de sauvegarde (**Sauver**) s'ouvre, dans celle-ci, sur la partie gauche, sélectionnez le répertoire de destination (au besoin déployez les sous-répertoires), inscrivez le titre dans le champ de texte **Nom de fichier :** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**.



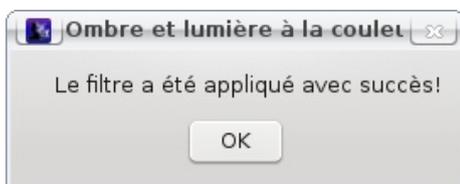
Si vos images ne sont pas toutes de la même taille, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez les redimensionner (il est préférable de répondre **Oui**, dans le cas contraire, le traitement n'a pas lieu).



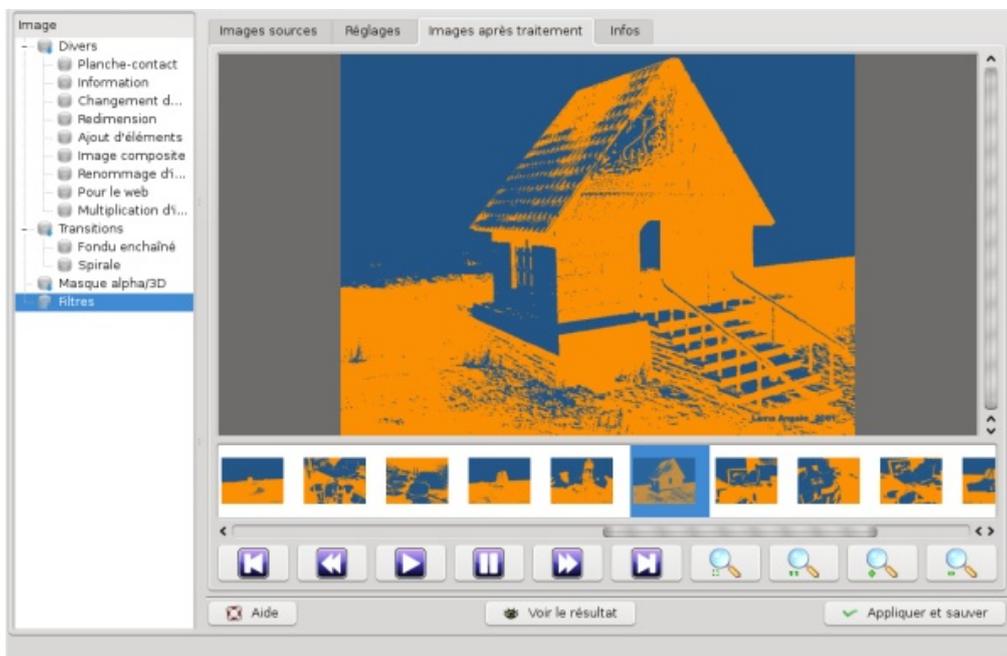
La barre de progression se met immédiatement à l'oeuvre.



A la fin du traitement, une boîte de dialogue vous informe du succès de l'opération.

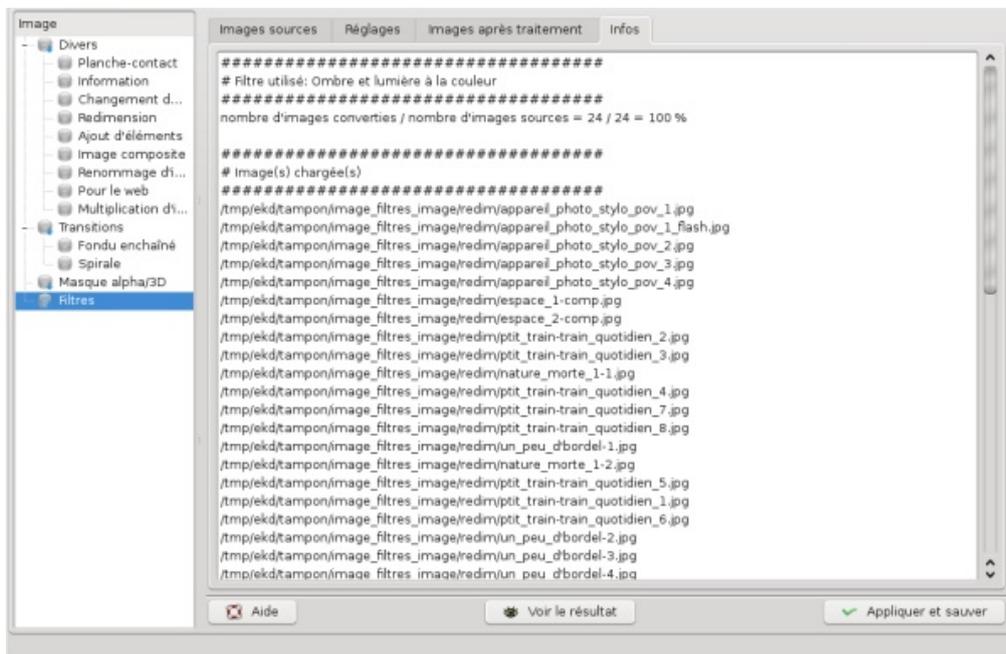


Les images passées au travers du filtre deviennent visibles dans l'onglet **Images après traitement** et sont accessibles par leurs vignettes.



24.1.6 Informations sur les chemins

Si vous allez dans l'onglet **Infos**, vous pourrez voir les informations sur les images avant et après le traitement.



24.2 Les différents filtres proposés

L'image originale avant passage au travers des filtres.



24.2.1 Vieux Film (bandes + poussières)

Convertit les images en niveaux de gris et appose de façon aléatoire, trois éléments (des traits verticaux, des poussières et un contour légèrement dentelé et flou autour des images ; ce dernier élément simule en quelque sorte une vieille photo). Ce filtre est un amalgame entre vieille photo et vieux film. Voici une image présentant le filtre.



24.2.2 Sépia

Utile pour simuler un vieux film brûlé par le temps. Voici une image passée d'abord au travers du filtre Vieux Film et ensuite par le filtre Sépia.

Pourcentage de sepia : 82



24.2.3 Dessin 1 : Traits noirs

Simule un dessin au fusain. Traits forts.

valeur de charcoal : 2



24.2.4 Dessin 2 : Crayon à papier

Simule un dessin au crayon à papier. Traits plus ou moins fins et estompage.

valeur de charcoal : 1

valeur de spread : 1



24.2.5 Dessin 3 : Monochrome

Simule une vieille bande dessinée noir et blanc. Le résultat est très tranché en noir et blanc.



24.2.6 Dessin 4 : Avec un peu de couleur

Peut simuler un pseudo dessin au feutre.

valeur de edge : 40



24.2.7 Peinture à l'Huile

Simule une peinture à l'huile. N'oubliez pas de régler la **valeur de la peinture à l'huile**.
valeur de la peinture à l'huile : 4



24.2.8 Blur - Floutage

Ajoute du flou sur les images. N'oubliez pas de régler le **radius** (rayon du flou) et **sigma**.
radius : 8
sigma : 8



24.2.9 Gamma

valeur de gamma : 4



24.2.10 Dessin 5 : Traits de couleurs + Fond noir

Traits blancs et couleurs sur tableau noir.

précision du trait : 1

largeur du trait : 2



24.2.11 Pointillisme

Simule une peinture pointilliste (Histoire de l'art : Georges-Pierre Seurat, Paul Signac). N'oubliez pas de choisir **Sélection des couleurs**.

Sélection des couleurs : Poisson



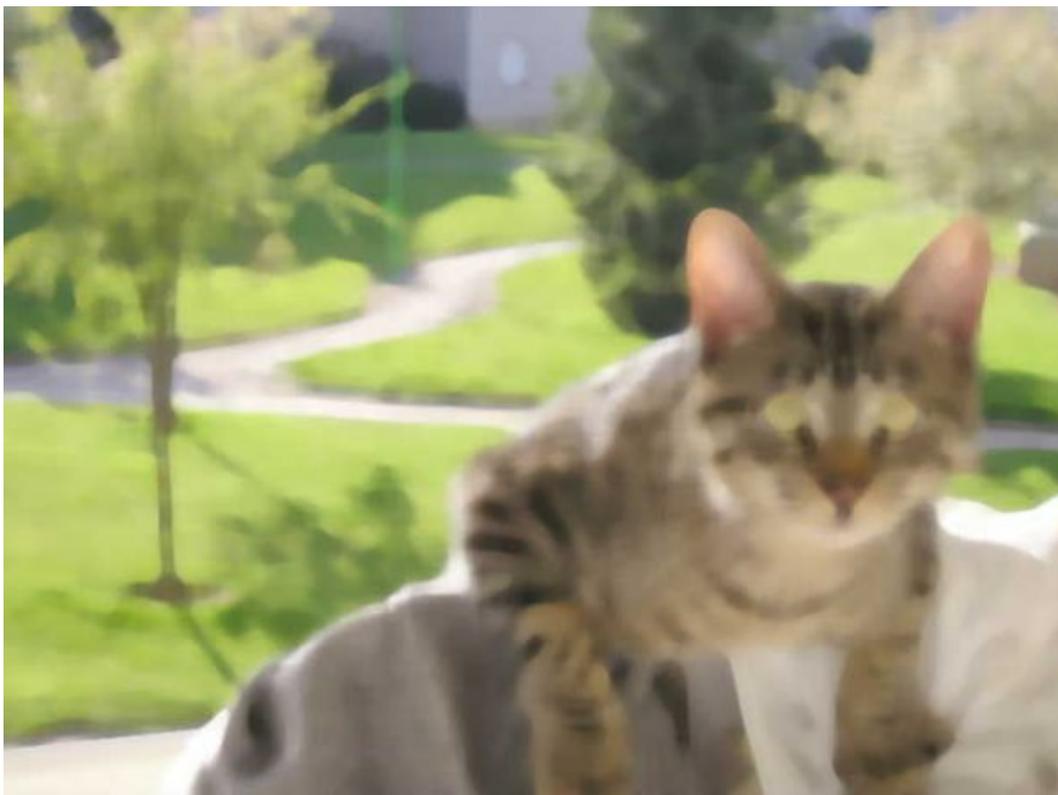
24.2.12 Foncé/Clair

Valeur utilisée : 260



24.2.13 Peinture-à-l'eau

Simule la gouache ou l'acrylique. N'oubliez pas de régler la **valeur de la liquidité**.
valeur de la liquidité : 6



24.2.14 Dessin 6 : Illustration en niveaux de gris

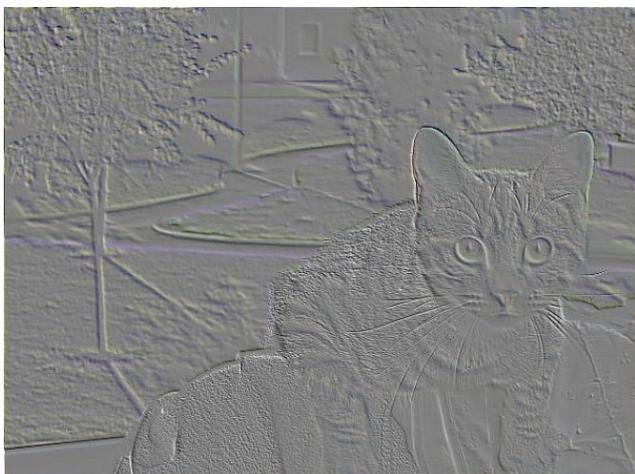
Le résultat est plutôt graphique.



24.2.15 Dessin 7 : Traits très fins + couleur



24.2.16 Emboss



24.2.17 Sharpen (Détails)

Réhausse légèrement l'image par ses détails.



24.2.18 Niveaux de Gris

Transforme une image colorée en noir, gris, blanc.



24.2.19 Couleurs prédéfinies

(à choisir dans la liste déroulante).

Type : Bleu indigo



Type : Gris coloré bleu



Type : Jaune orange



Type : Saumon



Type : Terre argileuse



Type : Vert perroquet



24.2.20 Création de couleurs personnalisées

(fabriquer ses propres couleurs) : attention ici la fabrication d'une couleur personnalisée n'est pas facile du tout ; vous allez fabriquer vos couleurs à partir des canaux **Rouge**, **Vert** et **Bleu** (Red, Green, Blue ==> RGB) ... et ce en choisissant la **Couleur n°1**, **Couleur n°2** et **Couleur n°3**. Vous allez dans la plupart des cas confectionner vos couleurs à l'aveugle, car vous ne travaillez pas avec des couleurs primaires (magenta, cyan et jaune primaire). Voici l'exemple d'une image dont le résultat est un espèce de violet rose (avec des parties bel et bien roses).

Rouge : 74, 29, 0

Vert : 0, 0, 0

Bleu : 99, 68, 28



24.2.21 Bas-relief ou pierre sculptée

Simule un mur plus ou moins rongé. Les creux et les bosses sont plus ou moins proches de l'image originelle, et suivant le réglage de **Netteté du bas-relief**.

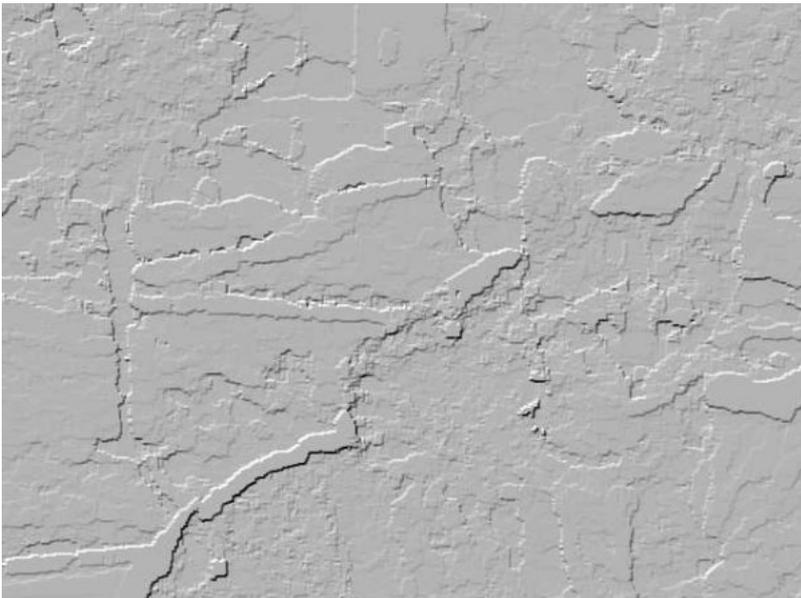
Netteté du bas-relief : 1

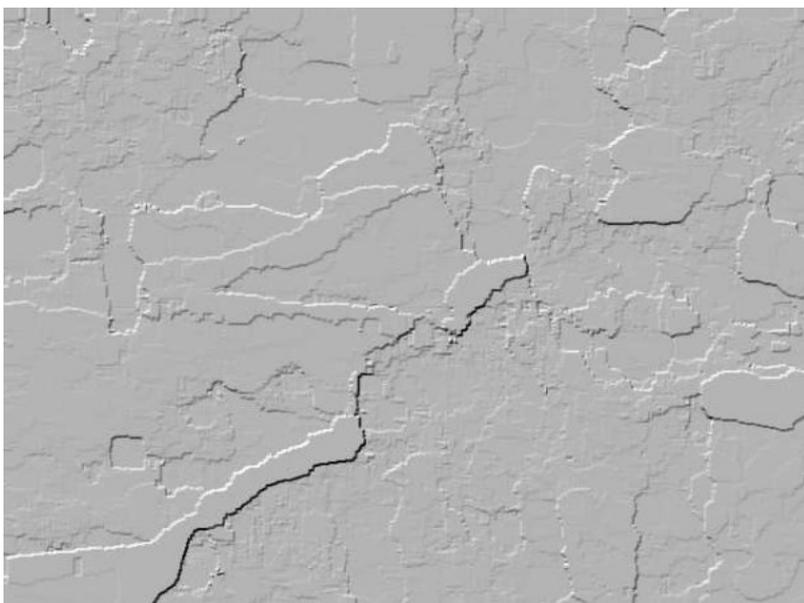


Netteté du bas-relief : 3



Netteté du bas-relief : 6





24.2.22 Amélioration des bords (image plus nette)

Améliore la netteté des images. Fonctionne particulièrement bien avec des images légèrement floues. Pour notre exemple, nous allons prendre une image un peu floutée ... et voir dans quelles proportions on pourra en améliorer la netteté.

Pour cet exemple bien précis l'image de départ est celle-ci (comme on le voit elle est un peu floue).



Voilà le résultat après passage dans **Amélioration des bords (image plus nette)**.



24.2.23 Réduction du bruit (débruitage)

Retire dans une certaine mesure le bruit (et quelques accidents) sur les images.

Pour cet exemple bien précis l'image de départ est celle-ci (comme on le voit elle comporte du bruit).



Voilà le résultat après passage dans **Réduction du bruit** (image débruitée ... et qui est devenue plus floue).



24.2.24 Dessin 8 : seuillage des images

Une image binaire (noir-blanc) est créée, le noir correspond (dans un premier temps) aux parties sombres et le blanc aux parties lumineuses. Les réglages sont nombreux et les parties sombres et claires peuvent être inversées.

seuillage bas : 10

seuillage haut : 247



seuillage bas : 110

seuillage haut : 235



seuillage bas : 1

seuillage haut : 128



seuillage bas : 77

seuillage haut : 128



24.2.25 Dessin 9 : evanescence

Fond, forme : Fond blanc, lignes noires



Fond, forme : Fond noir, lignes blanches



24.2.26 Dessin 10 : imitation bande dessinée 1

Les images produites ont un lien de parenté avec des images qui pourraient être assimilées à des images tirées d'une bande dessinées. Le résultat est (dans une certaine mesure et suivant les réglages) : des aplats de couleurs entourés d'un trait de contour noir. Il s'agit de la version 1 de l'imitation bande dessinée.

intensité du trait : 16

réduction des couleurs : 1

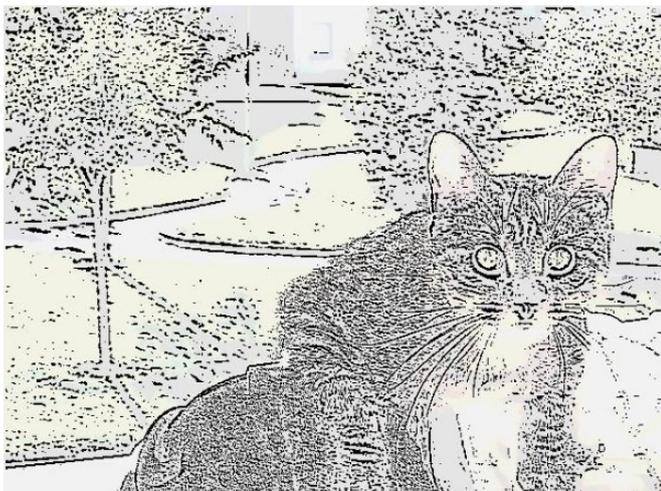
contraste des couleurs : 2



intensité du trait : 22

réduction des couleurs : 1

contraste des couleurs : 1



intensité du trait : 26

réduction des couleurs : 1

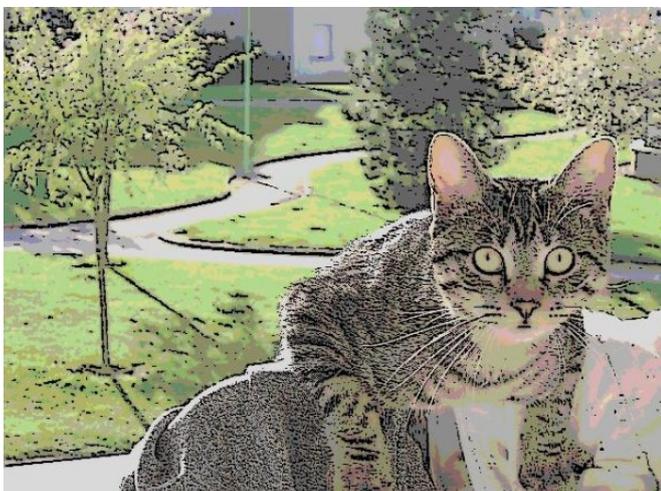
contraste des couleurs : 2



intensité du trait : 28

réduction des couleurs : 2

contraste des couleurs : 6

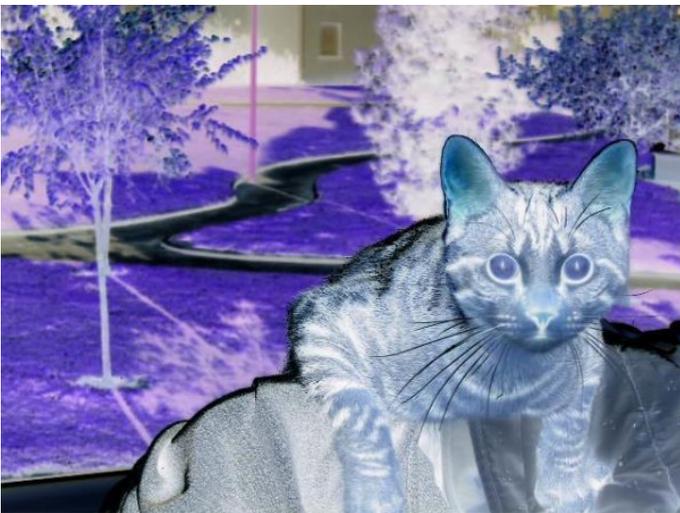


24.2.27 Négatif (inverse les couleurs/valeurs)

Type de négatif : Négatif noir et blanc



Type de négatif : Négatif couleur



24.2.28 Encadrement photographique

Couleur du cadre : Noir



Couleur du cadre : Gris



24.2.29 Séparation en modules

L'image est transformée en portions de carrés (ou rectangles) entourés par une fine ligne noire. Peut imiter (avec certains réglages) une mosaïque.

Taille mini de la forme : 14

Taille maxi de la forme : 18



Taille mini de la forme : 19

Taille maxi de la forme : 26



Taille mini de la forme : 28

Taille maxi de la forme : 29



Taille mini de la forme : 31

Taille maxi de la forme : 60



24.2.30 Ombre et lumière à la couleur

Les zones sombres sont remplacées par une couleur, les zones lumineuses sont remplacées par une autre couleur (et au choix de l'utilisateur). Une couleur peut être plus ou moins transparente.

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 253

Vert : 145

Bleu : 5

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 35

Vert : 85

Bleu : 136

Transparence : 255



Couleur pour l'ombre :

Rouge : 65

Vert : 143

Bleu : 196

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 221

Vert : 55

Bleu : 5

Transparence : 255



Couleur pour l'ombre :

Rouge : 195

Vert : 194

Bleu : 196

Transparence : 72

Couleur pour la lumière :

Rouge : 49

Vert : 125

Bleu : 126

Transparence : 255

Le quadrillage est là pour montrer la couleur de l'ombre qui est transparente



Couleur pour l'ombre :

Rouge : 92

Vert : 125

Bleu : 188

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 201

Vert : 157

Bleu : 205

Transparence : 255



Couleur pour l'ombre :

Rouge : 201

Vert : 78

Bleu : 46

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 249

Vert : 125

Bleu : 16

Transparence : 255



24.2.31 Rotation image

Permet de faire pivoter les images de 90, 180 ou 270 degrés vers la gauche.

Type de rotation : 90 degrés vers la gauche



24.2.32 Dessin 11 : imitation bande dessinée 2

Les images produites ont un lien de parenté avec des images qui pourraient être assimilées à des images tirées d'une bande dessinées. Le résultat est (dans une certaine mesure et suivant les réglages) : des aplats de couleurs entourés d'un trait de contour noir. Il s'agit de la version 2 de l'imitation bande dessinée.

intensité du trait : 22

fou des couleurs : 2



intensité du trait : 24

fou des couleurs : 7



intensité du trait : 26

fou des couleurs : 9



intensité du trait : 27

fou des couleurs : 15



intensité du trait : 22

fou des couleurs : 11



intensité du trait : 26

fou des couleurs : 4



24.2.33 Dessin 12 : laplacien

Type Noir et blanc



Type Couleur



24.2.34 Contour et couleur

Il s'agit d'un mélange de la 1ère partie du filtre **Dessin 10 : imitation bande dessinée 1** (la 1ère partie -> les traits de contour) et de **Ombre et lumière à la couleur**. Ce qui caractérise ce filtre est les nombreux paramètres qui peuvent être changés/réglés.

Intensité du trait : 25

Couleur du trait de contour :

Rouge : 20

Vert : 20

Bleu : 20

Transparence : 255

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 92

Vert : 125

Bleu : 188

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 201

Vert : 157

Bleu : 205

Transparence : 255



Intensité du trait : 30

Couleur du trait de contour :

Rouge : 255

Vert : 87

Bleu : 40

Transparence : 255

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 0

Vert : 0

Bleu : 0

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 255

Vert : 255

Bleu : 255

Transparence : 255



Intensité du trait : 26

Couleur du trait de contour :

Rouge : 255

Vert : 169

Bleu : 119

Transparence : 255

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 87

Vert : 16

Bleu : 0

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 92

Vert : 124

Bleu : 229

Transparence : 255



Intensité du trait : 24

Couleur du trait de contour :

Rouge : 147

Vert : 0

Bleu : 0

Transparence : 255

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 155

Vert : 129

Bleu : 110

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 255

Vert : 255

Bleu : 216

Transparence : 255



Intensité du trait : 27

Couleur du trait de contour :

Rouge : 124

Vert : 7

Bleu : 0

Transparence : 255

Couleur pour l'ombre :

Rouge : 158

Vert : 178

Bleu : 42

Transparence : 255

Couleur pour la lumière :

Rouge : 226

Vert : 255

Bleu : 163

Transparence : 255



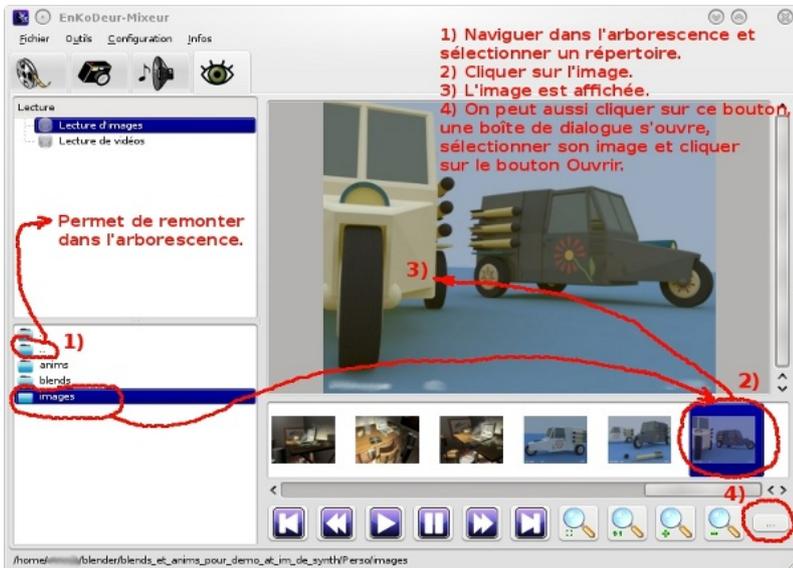
25 Visionner des images

25.1 Présentation

Cette fonction permet d'afficher des images contenues dans un répertoire.

25.2 Chargement et sélection des images

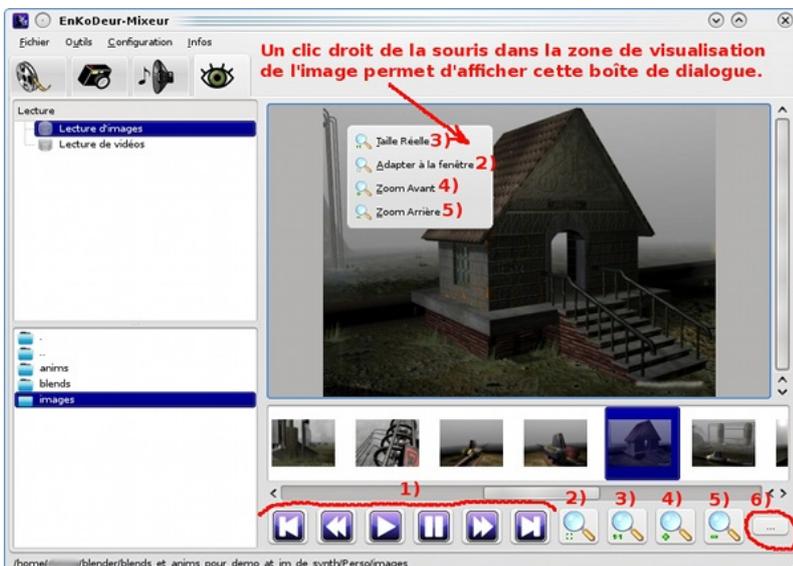
Pour connaître le mode de fonctionnement, regardez (et lisez ce qui est mentionné) l'image juste en dessous.



Vous pouvez aussi voir les images d'un répertoire sous forme de diaporama (1) donne quelques précisions).

25.3 Les modes d'affichage

- 1) Boutons de lecture et avancement du diaporama (attention demande pas mal de ressources à la machine).
- 2) Bouton pour ajuster la taille de l'image prévisualisée à la fenêtre.
- 3) Bouton pour afficher l'image prévisualisée à sa taille réelle.
- 4) Bouton pour opérer un zoom avant sur l'image affichée.
- 5) Bouton pour opérer un arrière sur l'image affichée.
- 6) Bouton de chargement des images (très utile pour visualiser une image sans passer par le diaporama).



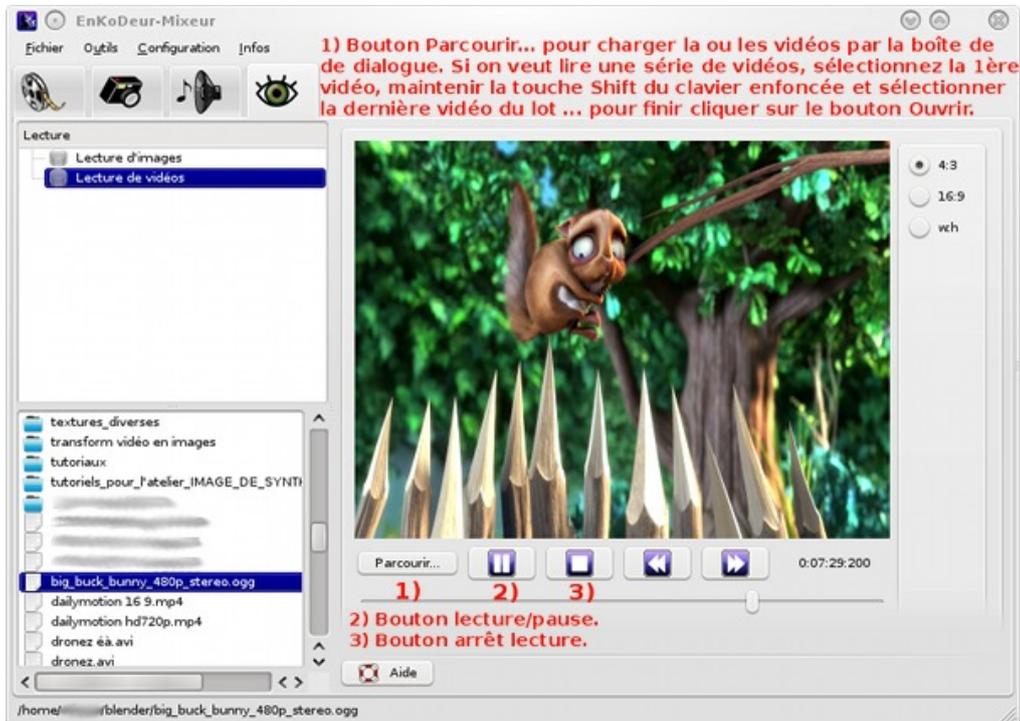
26 Lecture de vidéos

26.1 Présentation

Le lecteur vidéo, permet (et comme son nom l'indique) de lire des vidéos.

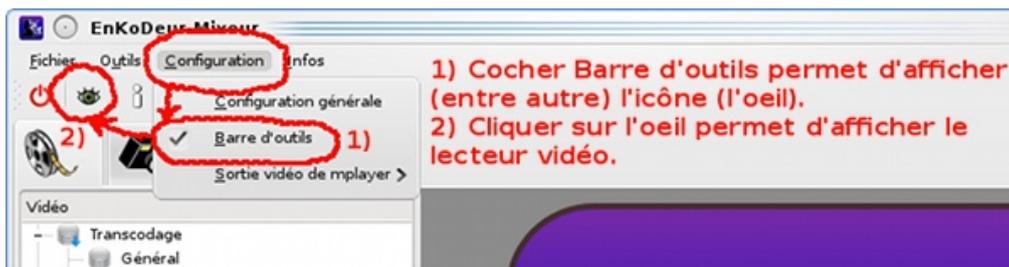
26.2 Par l'onglet principal de lecture

Ce lecteur est accessible par l'onglet **Lecture**.



26.3 Par la barre d'outils

Il est aussi accessible par l'icône avec un oeil à l'intérieur dans la barre d'outils, si vous la rendez active.



26.4 Par le menu Outils

Outils > Lecteur vidéo.



Voilà le lecteur en action.

