

Guide de l'utilisateur de Kino



Dan Dennedy

kinodv.org

<dan@dennedy.org>

Copyright (C) 2006-2007 Dan Dennedy. Vous avez l'autorisation de distribuer et/ou de modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU Version 1.2 ou de toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; sans Sections Invariantes, sans texte de page de couverture et sans texte de quatrième de couverture. Une copie de la licence est incluse dans la section appelée « Licence libre de documentation GNU ».

Résumé

Ceci est l'aide et le manuel en ligne du logiciel de montage non-linéaire Kino DV destiné aux plateformes GNU/Linux et BSD.

Table des matières

[1. Introduction](#)

[1.1. Développeurs](#)

[1.2. Liens et sites Web](#)

[2. Terminologie](#)

[2.1. Film](#)

[2.2. Scène](#)

[2.3. Mode/Page](#)

[2.4. Abandon d'image](#)

[2.5. Code Temporel](#)

[2.6. Drop frame - code temporel compensé](#)

[2.7. Découpage automatique des scènes](#)

[2.8. Images sautées](#)

[2.9. Entrelacement des trames](#)

[2.10. Rapport d'aspect](#)

[2.11. Barre de navigation](#)

[2.12. Commandes de transport](#)

[2.13. Navette - shuttle](#)

[2.14. Périphérique USB Jog/Shuttle](#)

[2.15. Déplacement inter-trame](#)

[2.16. Audio verrouillée](#)

[3. Interface utilisateur](#)

[4. Préférences](#)

[4.1. Défauts](#)

[4.2. Acquisition](#)

[4.3. IEEE 1394](#)

[4.4. Affichage](#)

[4.5. Audio](#)

[4.6. Jog/Shuttle](#)

[4.7. Autres](#)

[5. Comprendre le temps dans Kino](#)

[5.1. Formats de temps](#)

[Images](#)

[SMPTE](#)

[Horloge](#)

[Millisecondes](#)

[Secondes](#)

[Minutes](#)

[Heures](#)

[5.2. Entrée du temps](#)

[6. Acquisition DV](#)

[7. Comment monter avec Kino](#)

[7.1. Montage par pointer et cliquer](#)

[7.2. Montage pour les fans de vi](#)

[8. Découpe \(montage avancé\)](#)

[8.1. Mode Remplacer ou Insérer](#)

[8.2. Charger un clip](#)

[8.3. Comportement du Storyboard](#)

[8.4. Conclusions](#)

[9. Effets](#)

[9.1. Sélection des images](#)

[9.2. Choisir un effet audio](#)

[9.3. Choisir un effet video](#)

[9.4. Aperçu](#)

[9.5. Rendu](#)

[10. Exporter](#)

[10.1. Sélectionner une plage d'images](#)

[10.2. IEEE 1394](#)

[10.3. Fichier DV](#)

[10.4. Images fixes](#)

[10.5. Audio](#)

[10.6. MPEG](#)

[Options avancées](#)

[Créer un DVD vidéo](#)

[10.7. Autre](#)

[10.8. Aperçu, Exporter, Arrêter et Pause](#)

[11. Publier](#)

[12. Métadonnées](#)

[12.1. metaNames](#)

[12.2. metaValues](#)

[12.3. newProjectURI](#)

[12.4. newProjectXPath](#)

[12.5. Un exemple](#)

[13. Référence des raccourcis clavier](#)

[14. Annexes](#)

[14.1. Licence libre de documentation GNU](#)

[ADDENDUM: Comment utiliser cette License pour vos documents](#)

Chapitre 1. Introduction

Table des matières

[1.1. Développeurs](#)

[1.2. Liens et sites Web](#)

Kino est un logiciel de montage DV non-linéaire pour GNU/Linux. Il présente une excellente intégration avec IEEE 1394 pour l'acquisition ([Chapitre 6, Acquisition DV](#)), les commandes du caméscope et l'enregistrement vers le caméscope. Il permet l'acquisition des vidéos vers le disque dans les formats DV brut, AVI et Quicktime.



Note

Kino ne permet pas de montage direct de fichiers vidéo dans un encodage autre que DV.

Vous pouvez charger ou importer (ce qui nécessite [ffmpeg](#)) plusieurs clips DV et les monter de manière non destructive en utilisant différentes techniques comme les opérations simples de découpage, de jonction, de couper-coller et de glisser-déposer. Vous pouvez ensuite enregistrer votre projet sous la forme d'un document XML [SMIL](#). La plupart des commandes de montage et de navigation existent sous forme de leur équivalent en commandes clavier vi ([Chapitre 13, Référence des raccourcis clavier](#)). Kino peut aussi exporter ([Chapitre 10, Exporter](#)) le projet sous différents formats :

- DV dans un flux IEEE 1394
- DV brut, DV AVI
- DV Quicktime DV (nécessite [libquicktime](#) ou [Quicktime 4 Linux](#))

- Images fixes : PPM, JPEG, PNG, TIFF, GIF, BMP, TGA, et tout autre format selon les [modules gdk-pixbuf](#) installés sur votre système
- WAV
- MP3 (nécessite [lame](#))
- Ogg Vorbis (nécessite [oggenc](#))
- Ogg Theora (nécessite [ffmpeg2theora](#))
- MPEG-1 and MPEG-2 (nécessite [mjpegtools 1.6 ou 1.8](#))
- Création de DVD Vidéo (nécessite [dvdauthor](#))
- MPEG-4, H.264, et Vidéo Flash (nécessite [ffmpeg](#))
- ou tout ce qui peut lire un format DV brut depuis un « tube » (« pipe ») (par exemple ffmpeg) par l'intermédiaire de scripts pouvant être modifiés par l'utilisateur.

Le mode Effets ([FX](#)) permet certains effets audio ou vidéo de base tels que des filtres ou des transitions pour l'audio et la vidéo. Il autorise aussi des extensions par l'intermédiaire d'une API de greffons.

Kino n'offre pas de possibilités multipiste au travers d'une timeline utilisée comme interface utilisateur, mais que ceci ne vous décourage pas. De nombreuses choses qui semblent nécessiter une timeline multipiste peuvent être réalisées avec une meilleure organisation et des opérations manuelles. Voici quelques uns des effets inclus :

- Générateur de couleur vidéo
- Générateur de dégradé vidéo
- Création de vidéo depuis des images fixes
- Générateur de bruit vidéo
- Enveloppe de gain audio
- Doublage audio
- Mixage audio depuis le format WAV (ou de n'importe quel format géré par [ffmpeg](#))
- Fondu audio entrant et sortant
- Transition de fondu-enchaîné audio
- Monochrome
- Sépia
- Inverser
- Flou
- Adoucir
- Pivoter
- Miroir de l'image
- Kaléidoscope
- Panoramique et zoom pouvant être gérés par des images-clés
- Gamma

- Fusain
- Titrage (en utilisant [Pango](#)) avec déplacement et fondu
- Superposition d'images fixes avec déplacement et fondu
- Transition de composition pouvant être gérée par des images-clés (par exemple, fly-in)
- Nombreuses transitions en volets pouvant être modifiées par l'utilisateur
- Clé chromatique rudimentaire (bleue ou verte)
- Volet de fondu
- Fondu depuis ou vers une couleur

1.1. Développeurs

- Responsable du développement : [Dan Denedy](#)
- Développeur principal : [Charlie Yates](#)
- Développeur d'origine : [Arne Schirmacher](#)
- Collaborateur au développement : [Mads Bondo Dydensborg](#)

1.2. Liens et sites Web

- Site Web principal : <http://www.kinodv.org/>
- Ce livre : <http://www.kinodv.org/docbook/>
- Signaler des bogues : http://sourceforge.net/tracker/?group_id=14103&atid=114103
- Développeurs : <http://sourceforge.net/projects/kino/>

Chapitre 2. Terminologie

Table des matières

[2.1. Film](#)

[2.2. Scène](#)

[2.3. Mode/Page](#)

[2.4. Abandon d'image](#)

[2.5. Code Temporel](#)

[2.6. Drop frame - code temporel compensé](#)

[2.7. Découpage automatique des scènes](#)

[2.8. Images sautées](#)

[2.9. Entrelacement des trames](#)

[2.10. Rapport d'aspect](#)

[2.11. Barre de navigation](#)

[2.12. Commandes de transport](#)

[2.13. Navette - shuttle](#)

[2.14. Périphérique USB Jog/Shuttle](#)

[2.15. Déplacement inter-trame](#)

[2.16. Audio verrouillée](#)

Vous rencontrerez la terminologie suivante dans la documentation et sur l'interface utilisateur :

2.1. Film

Un film est votre projet actuel dans Kino. On s'y réfère parfois comme « liste de lecture ». Kino enregistre les films sous forme d'un document XML [SMIL](#), qui est une norme XML du W3C. Nous vous suggérons d'enregistrer vos films avec une extension de nom de fichier `.kino` ou `.smil`.



Attention

Kino ne prend en compte qu'un sous-ensemble très réduit de SMIM 2.1. Ceci comprend des parties des modules SMIL suivants : Structure (smil, body), BasicTimeContainer (seq), BasicMedia (video), MediaClipping (clipBegin, clipEnd), MediaDescription (abstract, author, copyright, title).

2.2. Scène

Une scène est une séquence continue d'images. Un film ([Section 2.1, « Film »](#)) est une collection de scènes. En mode acquisition ([Chapitre 6, Acquisition DV](#)), une scène se réfère à un segment de bande situé entre deux points d'index.

2.3. Mode/Page

Un mode représente deux choses dans Kino, en fonction du contexte. L'un est basé sur l'analogie avec vi, il représente le contexte de la commande entrée au clavier : normal ou « ex ». L'autre, de manière plus habituelle, se réfère à l'une des fonctions principales de Kino. L'interface utilisateur utilise une présentation graphique de type « notebook » avec une page (accessible par l'un des onglets de cette présentation) pour chacun des modes. Parfois, un mode est aussi appelé une « page » comme dans la « page d'acquisition ». À l'inverse de vi, cependant, lorsque vous pressez « i » pour passer en mode d'entrée, vous basculez Kino en mode acquisition. Et comme Kino n'effectue pas l'acquisition de caractères, il utilise le même jeu de commandes que celui utilisé pour la navigation dans le mode de montage. Voir les raccourcis clavier ([Chapitre 13, Référence des raccourcis clavier](#)) pour davantage d'informations.

2.4. Abandon d'image

Technique de reproduction vidéo qui réduit la fréquence des images vidéo afin d'améliorer la qualité audio et conserver une vitesse de reproduction globale qui soit proche de la fréquence des images audio/vidéo réelle. En NTSC, elle est approximativement de 29.97 images par seconde (la valeur exacte est 30000/1001), et en PAL, elle est de 25 images par seconde.

2.5. Code Temporel

C'est l'affichage du temps qui s'écoule sur la vidéo, à l'image près, mais plus facile à comprendre pour les êtres humains que le nombre brut des images. Il affiche les heures, minutes, secondes et images selon le format HH:MM:SS:FF. En NTSC, le point-virgule (;) est un délimiteur entre les secondes et les images afin d'indiquer qu'il utilise l'abandon d'images ([Section 2.6, « Drop frame - code temporel compensé »](#)).

2.6. Drop frame - code temporel compensé

« Drop frame » ou code temporel compensé est un ajustement du code temporel qui ne s'applique qu'aux vidéos NTSC. En raison de la fréquence des images du standard NTSC, un système qui normalement produit 30 images par seconde doit ajuster le code temporel en soustrayant deux images chaque minute, excepté toutes les dix minutes, afin de respecter la fréquence effective des images.

2.7. Découpage automatique des scènes

Le découpage automatique (AutoSplit) est un algorithme qui détecte les changements de scènes. Lorsqu'il est activé lors de l'acquisition, un nouveau fichier est créé à chaque scène. Lorsqu'on charge un clip vidéo, AutoSplit examine le code temporel pour détecter les changements de scènes.

2.8. Images sautées

Les images sautées (« dropped ») sont des images qui sont perdues lors de l'acquisition. Essayez de ne rien faire d'autre avec votre ordinateur lors de l'acquisition afin de réduire les pertes d'images. Dans les préférences, vous pouvez désactiver l'aperçu lors de l'acquisition afin d'améliorer les choses sur un système lent. Si des images ont été sautées alors que vous avez activé le découpage automatique lors de l'acquisition, l'algorithme de découpage automatique devrait le détecter lorsque vous chargez la vidéo dans Kino, et Kino affichera alors un changement de scène.

2.9. Entrelacement des trames

Chaque image d'une vidéo en balayage non progressif est constituée de deux trames entrelacées. Le résultat est soit de 50 trames par seconde en PAL ou, en gros, de 60 trames par seconde en NTSC. L'entrelacement signifie que toutes les lignes paires se retrouvent dans une trame et toutes les lignes impaires se trouvent dans l'autre trame. Les termes « paire » et « impaire » ne sont utiles que dans un but d'illustration. Ces termes ne sont pas assez précis lorsque l'on parle de l'ordre des trames. Est-ce que la première ligne est 0 (paire) ou 1 (impaire) ? Il est préférable, pour indiquer l'ordre des trames, de spécifier trames « supérieures » en premier ou trames « inférieures » en premier. En DV, les trames inférieures se trouvent en premier.

2.10. Rapport d'aspect

Il y a deux sortes de rapports d'aspect : le rapport d'aspect d'affichage et le rapport d'aspect des pixels. Le rapport d'aspect d'affichage est le rapport entre la largeur et la hauteur d'une image, exprimé en supposant que les pixels sont carrés. Pour la plupart des vidéos, il est de 4/3, mais 16/9 devient de plus en plus populaire. Une image de 640 pixels de large par 480 pixels de haut possède un rapport d'aspect d'affichage de 4/3. Cependant, le rapport d'aspect de 4/3 en DV présente une résolution soit de 720x480 pixels (NTSC), soit de 720x576 pixels (PAL). Ce qui signifie que les pixels en DV ne sont *pas* carrés alors que la plupart des résolutions des écrans d'ordinateurs utilisent des pixels carrés.

En utilisant la méthode d'affichage XVideo, Kino suppose aveuglément que vous utilisez une résolution d'affichage ayant des pixels carrés et il compense la différence de rapport d'aspect des pixels afin d'obtenir un affichage ayant une meilleure apparence

2.11. Barre de navigation

Une barre de navigation est une commande graphique de l'interface utilisateur ou un élément

graphique qui vous permet de naviguer dans votre vidéo en glissant un pointeur de la même manière que vous utilisez l'ascenseur sur une barre de défilement.

Voir aussi [Chapitre 3, Interface utilisateur](#).

2.12. Commandes de transport

Les commandes de transport sont une interface utilisateur graphique de contrôle ou des éléments graphiques qui consistent en un jeu de boutons servant à commander le sens, la vitesse et la position de la reproduction (déplacements). Typiquement, les commandes de transports consistent en : lecture, pause, arrêt, retour arrière, avance rapide, déplacement au début ou à la fin.

Voir aussi [Chapitre 3, Interface utilisateur](#).

2.13. Navette - shuttle

La navette est une interface utilisateur de contrôle graphique ou un élément graphique qui fournit une manière de naviguer dans l'audio et la vidéo. C'est un contrôleur bidirectionnel à vitesse variable qui revient à sa position centrale en arrêtant la reproduction lorsqu'il est relâché.

Voir aussi [Chapitre 3, Interface utilisateur](#).

2.14. Périphérique USB Jog/Shuttle

C'est un contrôleur d'entrée spécialisé pour le montage vidéo. Il consiste en un bouton rotatif entouré d'une bague. Le bouton ressemble beaucoup à un cadran et permet une commande de navigation bidirectionnelle très précise, image par image. La bague tourne autour du bouton et possède un ressort de rappel calibré de façon à ce que lorsqu'elle soit rappelée à sa position centrale lorsqu'elle est relâchée. La bague de navigation permet une reproduction bi-directionnelle, à vitesse variable, rapide ou lente. Souvent, un banc vidéo qui possède ce type de commande l'appelle mode « trick play ». Habituellement, ces périphériques comportent aussi des boutons programmables qui sont typiquement affectés à des commandes de montage. Kino peut prendre en compte plusieurs périphériques de contrôle Jog/Shuttle USB à la fois en mode acquisition, en mode montage et en mode découpe. Kino peut gérer les commandes AV.C IEEE 1394 AV/C nécessaires pour commander votre caméscope ou le mécanisme de transport de votre banc.

2.15. Déplacement inter-trame

En raison de la caractéristique entrelacée ([Section 2.9, « Entrelacement des trames »](#)) de la vidéo, le déplacement des sujets dans la vidéo peut conduire à deux images différentes. C'est à la fois une bonne et une mauvaise chose. Le côté positif est que la reproduction est plus coulée. Le côté négatif est que les images individuelles ont un effet de « peigne » ou de « store vénitien » qui font croire à certains spectateurs que les images sont floues ou simplement défectueuses. L'application de la plupart des effets de post-traitement à des images entrelacées donne des effets désastreux. Kino permet le désentrelacement lors de la lecture, lors de l'exportation d'images fixes, et avec certains effets vidéo. De plus, certains effets vidéo mettant en œuvre des mouvements, permettent un rendu basé sur les trames pour créer un mouvement entre trames et donner une apparence plus fluide. Par exemple, le défilement des titres apparaît beaucoup plus fluide avec le rendu basé sur les trames lorsqu'il est visionné sur une télévision analogique (au travers des exportations par liaison IEEE 1394, VCD, ou DVD Vidéo).

2.16. Audio verrouillée

En DV, l'audio peut être verrouillée (« locked ») ou déverrouillée. Chaque image vidéo DV contient l'audio qui l'accompagne. En PAL 48KHz, 48000 échantillons/seconde divisés par 25 images/seconde font 1920 échantillons/seconde. Si l'audio est verrouillée, chaque image comporte exactement 1920 échantillons stéréo. Si l'audio est déverrouillée, ce nombre peut varier d'une image à la suivante autour du nombre idéal d'échantillons ; certaines images en auront un peu plus et certaines un peu moins. Sur une durée assez longue, même si l'audio est déverrouillée, le nombre total d'échantillons est très proche du nombre idéal. Cependant, avec certains périphériques, l'audio n'est pas seulement déverrouillé mais complètement décalé, peut-être en raison de l'imprécision d'un oscillateur, ce qui donne des valeurs incorrectes.

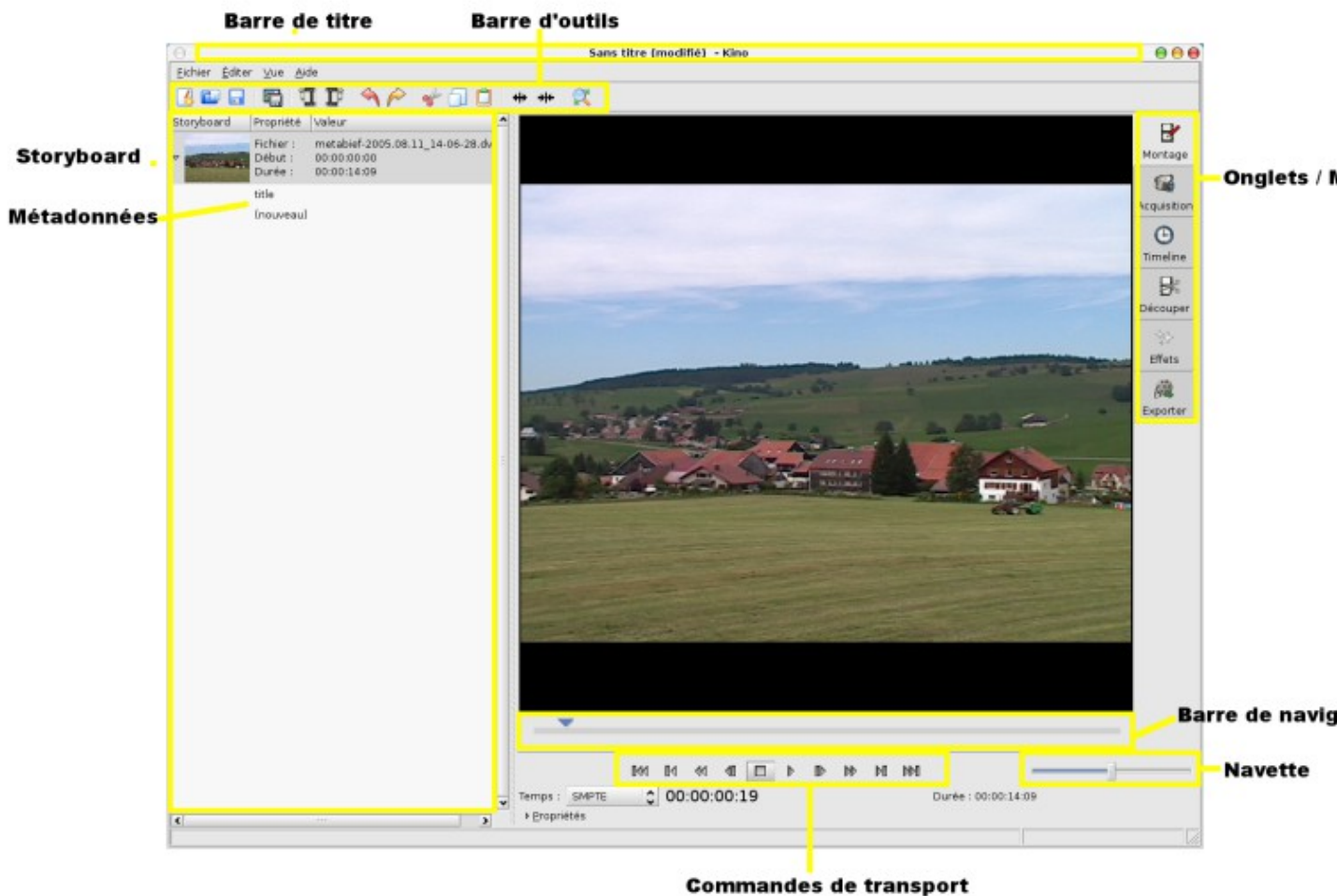
En raison de la fréquence des images en NTSC, il n'existe pas de nombre entier pour représenter le nombre d'échantillons par image : $48000 / (30000 / 1001) = 1601.6$. Pour cette raison, l'audio verrouillée de NTSC suit une séquence répétitive de 1600 et 1602 échantillons. Comme dans le cas de l'audio déverrouillée, le nombre total d'échantillons sur un assez long laps de temps est très proche de l'idéal.

Lorsque l'on travaille avec de l'audio déverrouillée ou sur des clips NTSC, ces imprécisions se cumulent lors du montage et peuvent introduire des problèmes de synchronisation entre audio et la vidéo lors de l'exportation vers des périphériques ou des formats autres que DV. Ceci se produit parce que souvent les outils de transcodage lisent de manière séparée les flux vidéo et audio non compressé sans marquage temporel.

Lorsque Kino exporte un film (à moins que vous ne désactiviez l'option de rééchantillonnage, lorsqu'elle existe) il génère de l'audio verrouillée. Il compare le nombre total, réel, d'échantillons avec celui qui est attendu, idéal, et il calcule un ajustement de la fréquence. Pendant l'étape initiale de l'exportation, Kino affiche « verrouillage de l'audio » dans la barre d'état. Ensuite, il rééchantillonne l'audio à cette nouvelle fréquence lorsqu'il effectue l'exportation proprement dite.

Chapitre 3. Interface utilisateur

Une explication des éléments de l'interface utilisateur de Kino se trouve sous la recopie d'écran suivante.



Barre d'outils : utilisez les infobulles. Rapidement, ce sont : Nouveau, Ouvrir, Enregistrer, Image Fixe, Insérer avant, Insérer après, Annuler, Refaire, Couper, Copier, Coller la scène, Scinder, Joindre, Zoom

Storyboard : en mode Montage, cliquez sur une scène pour vous déplacer à sa première image. En mode Découpe, cliquer une scène aura un comportement différent selon le mode de découpe actuel. Rapidement, en mode « Remplacer », cliquer une scène enregistrera les modifications dans la scène actuelle et choisira une nouvelle scène à Découper. En mode insertion, cliquer une scène permet de définir le point d'insertion. Voir [Chapitre 8, Découpe \(montage avancé\)](#) pour davantage d'informations. Dans les modes Timeline, Exporter ou Effets, cliquez une scène pour sélectionner la région à mettre en vignette, à exporter, ou à traiter, respectivement.

Barre de navigation : cliquez, maintenez et glissez le triangle sur la barre de défilement pour vous déplacer dans le projet. La ligne verticale qui coupe la barre de défilement indique les positions dans la scène..

Commandes de transport : les commandes de transport contrôlent la reproduction et les déplacements. Survolez chacun des boutons avec la souris afin d'obtenir une infobulle avec la description de chacun des boutons.

Navette : glissez la navette vers la gauche pour effectuer une reproduction à l'envers. Glissez un peu pour une reproduction lente, moyennement pour une reproduction normale et beaucoup pour une reproduction rapide. Glissez la navette vers la droite pour une reproduction dans le sens normal. Relâchez la navette pour effectuer une pause. La navette fonctionne dans les modes de montage, de découpe et d'acquisition.

Propriétés : cliquez le triangle pour agrandir ou réduire le panneau des propriétés. Le panneau

affiche des métadonnées étendues concernant le clip et l'image en cours.

Temps : choisissez un format de temps depuis le menu des options. Dans les modes de montage et des effets, le temps affiché est le code temporel du *film* qui se déroule. En mode acquisition, le temps affiché est le code temporel du caméscope source. En mode découpe, le temps affiché est le code temporel de la scène qui se déroule actuellement. Voir [Chapitre 5, Comprendre le temps dans Kino](#) pour davantage d'informations.

Chapitre 4. Préférences

Table des matières

[4.1. Défauts](#)

[4.2. Acquisition](#)

[4.3. IEEE 1394](#)

[4.4. Affichage](#)

[4.5. Audio](#)

[4.6. Jog/Shuttle](#)

[4.7. Autres](#)

Les préférences constituent un ensemble d'options du programme que vous pouvez personnaliser afin de contrôler le comportement de Kino et de définir les valeurs par défaut. Si vous désirez les éditer vous-même, les préférence se trouvent actuellement dans `$HOME/.kinorc`. Vous pouvez effacer ce fichier afin de retrouver les valeurs par défaut « d'usine ». Une autre manière de définir l'emplacement du fichier de configuration est de créer une variable d'environnement appelée « `KINO_HOME` » qui est positionnées à un nom de répertoire. Kino écrira alors sa configuration dans `$KINO_HOME/kinorc`. Le fichier de configuration est un simple fichier texte. Vous pouvez le visualiser ou l'éditer facilement. Il contient même un certain nombre de paramètres avancés qui ne sont pas disponible par l'intermédiaire de la fenêtre de dialogue des préférences.

4.1. Défauts



Important

Les valeurs par défaut ne sont pas les paramètres du projet !

Lorsqu'un fichier DV est chargé, Kino utilise les paramètres de la première image vidéo de votre film pour déterminer les paramètres du projet. Cependant, que se passe-t-il s'il n'y a pas de fichier DV chargé ? Le mode Effets et les scripts d'importation utilisent alors les paramètres qui se trouvent ici pour l'encodage DV.

- Norme : sélectionner la norme du signal vidéo à utiliser, NTSC ou PAL.
- Audio : choisir la fréquence d'échantillonnage audio. Nous recommandons 48kHz.
- Rapport d'aspect : la vidéo typique a un rapport d'aspect de 4/3. Certains films et les nouveaux standards de télévision numérique utilisent le 16/9 (écran large).

4.2. Acquisition

Cette page du dialogue des préférences comporte les paramètres pour le mode acquisition ([Chapitre 6, Acquisition DV](#)).

- Fichier : entrer le chemin du fichier où vous désirez enregistrer la vidéo capturée suivi par une racine de nom de fichier. Ne mettez pas d'extension. Kino crée un numéro séquentiel et optionnellement un horodatage qu'il ajoute à la racine du nom de fichier. Il crée aussi une extension au nom de fichier. Il s'agit actuellement de `.avi` , `.mov` ou `.dv` .
- Type de fichier : actuellement, Kino ne gère que les formats de fichiers DV brut, AVI DV et DV Quicktime



Important

La prise en compte de Quicktime nécessite [libquicktime](#) ou [Quicktime 4 Linux](#).

Vous pouvez choisir entre les formats de normes AVI Type 1 ou Type 2. Le Type 2 est davantage compatible avec les autres applications parce qu'il crée un flux audio entrelacé et séparé. Cependant, si vous ne faites de l'acquisition que pour l'utiliser avec Kino ou pour un autre programme qui peut gérer le type 1, choisissez-le alors parce que DV entrelace de manière native l'audio avec la vidéo et que le flux audio du type 2 est redondant. MPlayer et Avifile ne peuvent reproduire qu'AVI type 2. Les versions actuelles de Windows DirectShow prennent en compte le type 1, mais la prise en compte du type 1 par l'application Windows est incohérente.



Note

L'option OpenDML ne s'applique qu'au type 2. OpenDML permet d'utiliser de très gros fichiers (plus gros que 1Go), et Kino bascule automatiquement vers OpenDML s'il détecte que la taille du fichier est supérieure à 1Go. Le type 1 est de manière native OpenDML.

- Scinder automatiquement les fichiers : crée un nouveau fichier dès que Kino détecte une nouvelle scène lors de l'acquisition vidéo. La détection des scènes utilise un indicateur spécial dans le flux DV qui indique le début d'un nouvel enregistrement en plus d'une discontinuité dans le code temporel du flux DV.
- Mettre la date et l'heure dans le nom du fichier : si cette option est activée, Kino ajoutera la date et l'heure à la racine du nom de fichier indiqué ci-dessus. Il utilise la date et l'heure d'enregistrement se trouvant dans le flux DV si elle est valable. Sinon, il utilisera en remplacement la date et l'heure du système.
- Écrire toutes les : c'est une fonction d'enregistrement cadencé. Si ce paramètre est renseigné, Kino sautera N images avant de faire l'acquisition et l'enregistrement dans un fichier d'une seule image.
- Nombre maximum d'images par fichier : définit le nombre maximum d'images que peut contenir un seul fichier. Kino scindera automatiquement le flux d'acquisition en des fichiers multiples si le nombre d'images indiqué par ce paramètre est dépassé Positionnez-le à zéro afin de ne pas utiliser le critère de nombre d'images pour scinder les fichiers.
- Taille maximum du fichier : définit la taille maximum en mégaoctets que peut avoir un seul fichier. Kino scindera automatiquement le flux d'acquisition en plusieurs fichiers si la taille maximale définie ici est dépassée. Kino peut gérer des fichiers de très grande taille, dépassant 2Go. Mettez ce paramètre à zéro pour ne pas utiliser la taille du fichier comme critère pour scinder les fichiers. Si à la fois ce paramètre et le nombre d'images par fichier sont à zéro et que le découpage automatique des scènes est désactivé, alors vous pourrez faire l'acquisition de très gros fichiers dont la taille ne sera limitée que par les 64 bits habituels et les contraintes physiques.

4.3. IEEE 1394

Cette page du dialogue des préférences comporte les paramètres IEEE 1394 (Firewire). Kino utilise les pilotes raw1394 ou dv1394 pour effectuer l'acquisition ou l'exportation DV sur un lien IEEE 1394 en fonction de la manière dont vous avez compilé votre version du programme.



Avertissement

dv1394 est obsolète sous Kino et le sera bientôt dans le noyau.

- Appareil AV/C : Kino détecte tous les caméscopes qui savent gérer le jeu de commandes AV/C. Sélectionnez-en un dans la liste. Il essaiera de lire le nom de l'appareil à partir de sa ROM de configuration, mais tous les appareils n'implémentent pas cette fonction. S'il n'est pas possible de lire son nom, alors la valeur numérique du nœud sera utilisé. La plupart des utilisateurs n'ont cependant qu'un seul appareil AV/C raccordé. Vous n'avez pas besoin que votre caméscope puisse gérer AV/C pour effectuer l'acquisition vidéo ! Ce n'est utilisé que pour commander le système de transport mécanique de la bande.
- Périphérique dv1394 : Kino peut utiliser dv1394 pour effectuer l'acquisition et l'exportation DV sur un lien IEEE 1394. Voir [Linux 1394](#) pour davantage d'informations sur les fichiers de périphériques dv1394.



Important

Le champ correspondant au périphérique dv1394 n'apparaît que si Kino a été configuré avec l'option `--with-dv1394` au moment de la compilation.

Kino a besoin que vous ayez accès en lecture et en écriture aux fichiers de périphériques raw1394 ou dv1394 device files avec votre identifiant de connexion. AV/C a toujours besoin du module du noyau raw1394 et de l'accès en lecture/écriture à `/dev/raw1394`. Si vous n'avez accès en lecture/écriture qu'au fichier de périphérique dv1394, vous pourrez cependant effectuer l'acquisition et l'exportation, mais vous devrez commander manuellement la lecture et l'enregistrement depuis le caméscope ou sur le magnétoscope.

Si vous avez plusieurs interfaces IEEE 1394 sur votre système, avec dv 1394, vous aurez besoin de connaître à quelle interface l'appareil DV est raccordé et vous devrez indiquer le numéro de fichier de périphérique correspondant. Il n'est pas évident de connaître la correspondance entre l'interface physique et un numéro de fichier de périphérique. D'un autre côté, lorsque Kino utilise exclusivement raw1394 pour l'acquisition et l'exportation, il sait automatiquement à quelle interface l'appareil est connecté.

4.4. Affichage

La page d'affichage dans la fenêtre des préférences décrit les paramètres relatifs à la vidéo lors de la reproduction.

- Méthode d'affichage :
 - GDK présente une bonne compatibilité avec les serveurs X et l'architecture client-serveur de X Window. Il n'est pas très rapide et il ne conserve pas le rapport d'aspect de l'image.
 - XVideo (Xv) nécessite un matériel qui sache le gérer et un serveur X (la plupart des

pilotes des cartes vidéo non génériques peuvent le prendre en compte). Lancer la commande 'xvinfo' depuis l'interpréteur de commandes afin d'obtenir les informations concernant sa prise en compte par votre système. XVideo est très rapide et Kino conserve le rapport d'aspect des images correct. Vous ne pouvez pas prendre une capture d'écran de l'affichage de l'aperçu dans ce mode. Si vous êtes familier avec Windows, XVideo est semblable à Microsoft DirectDraw.

- XVideo réduit est semblable à XVideo avec les mêmes avantages et inconvénients. La différence, cependant, est qu'il utilise la moitié de la bande passante des données nécessaire afin d'assurer la compatibilité avec certains serveurs X et certains matériels. La réduction de la bande passante des données demande davantage de puissance processeur pour la mise à l'échelle ce qui a un effet sur les performances.
- Afficher : en raison de la nature de la vidéo NTSC et PAL, l'entrelacement peut engendrer des déplacements au sein d'une image. En choisissant pour ce paramètre, soit les trames supérieures, soit les trames inférieures, un désentrelacement rapide sera effectué en dédoublant les lignes d'un des deux trames. Le résultat est une réduction efficace de 50% de la résolution, ce qui est parfait et donne un affichage adéquat si vous visualisez l'image à 50% de sa taille. L'option de « mélange linéaire » (« linear blend ») est plus lente avec un bon résultat lors que vous visualisez l'image à une taille supérieure à 50%, elle a cependant tendance à rendre l'image un peu floue.
- Abandonner des images vidéo si nécessaire : lorsque cette option est activée, Kino utilise un algorithme et des dispositifs sophistiqués pour sacrifier le débit des images vidéo afin de préserver une meilleure qualité de reproduction audio et de permettre un taux de reproduction global qui soit cohérent avec le temps. De base, ne le désactivez que si vous êtes intéressé de voir si votre machine est assez rapide pour décoder un flux DV en temps-réel. Si votre machine n'est pas assez rapide, vous percevrez des clics et des trous dans l'audio.
- Prévisualiser sur un moniteur externe : activez cette option pour envoyer la vidéo vers un moniteur externe dans les mode Montage et Découpe.
- Activer la prévisualisation lors de l'acquisition : afin de réduire le risque de perdre des images lors de l'acquisition vidéo vers le disque, désactivez cette option. Si vous avez un système suffisamment rapide, vous pouvez laisser cette option activée pour obtenir une prévisualisation de la vidéo en cours d'acquisition.
- Décodeur DV



Important

Les options suivantes n'apparaissent que si Kino a été configuré au moment de la compilation pour utiliser libdv comme codec vidéo (en n'utilisant pas l'option de configuration --with-avformat).

- Qualité : vous pouvez ajuster la qualité du décodeur DV afin de réduire la surcharge de traitement pour des performances accrues en reproduction. Ceci n'affecte pas la qualité DV exportée sur le lien IEEE 1394 pour être enregistrée sur votre caméscope.
- Alignement des valeurs de luminance : l' [ITU-R BT.601](#) spécifie que la plage autorisée pour la luminance va de 16 à 235. Cependant, certains utilisateurs ont avantage à utiliser le pied en dessous de ces valeurs et la tête au-dessus pour encoder des informations supplémentaires pour des éléments tels que la clé de luminance. Désactiver cette option désactive la vérification de la plage afin de préserver l'utilisation du super-noir et du super-blanc. Cette option s'applique aussi à

l'encodeur utilisé pour le rendu des effets.

- Alignement des valeurs de chrominance : l' [ITU-R BT.601](#) spécifie que la plage autorisée pour la chrominance va de 16 à 40. Cette option permet d'activer ou de désactiver la vérification de la plage. Cette option s'applique aussi à l'encodeur utilisé pour le rendu des effets.

Voir aussi [la vidéo numérique 4:2:2](#)

4.5. Audio

La page audio de la fenêtre des préférences contient les paramètres de reproduction audio.



Important

Kino ne prend en compte qu'OSS ou ALSA ; il n'utilisera pas les serveurs de son.

- Activer la sortie audio : permet de déterminer si l'audio doit être jouée ou pas.
- Périphérique audio : entrer le nom PCM d'ALSA (par exemple, default) ou le fichier de périphérique d'OSS (par exemple /dev/dsp)
- Activer l'audio lors de la navigation : normalement, l'audio n'est reproduite dans les modes Montage et Découpe que lorsque vous choisissez la lecture, indépendamment de sa vitesse ou de son sens. Cependant, l'audio n'est pas reproduite lorsque vous effectuez une navigation à l'aide du clavier ou de la barre de navigation (ni lorsque le défilement est en pause ou arrêté). Activez cette option si vous désirez que l'audio soit reproduite dans le plus de cas possibles, même lors de très courts instants.



Astuce

Si vous avez un serveur de sons qui fonctionne avec votre environnement de bureau tel qu'esd pour GNOME, ou aRts pour KDE, alors, Kino ne pourra pas ouvrir le périphérique sonore à moins que votre pilote ne le gère explicitement. Les versions récentes d'ALSA incorporent dmix qui permet à n'importe quel pilote de prendre en compte l'ouverture par plusieurs programmes.

4.6. Jog/Shuttle

La page Jog/Shuttle de la fenêtre des préférences permet de configurer un matériel de commande d'entrée spécialisé qui est typiquement un périphérique USB.

- Activer l'entrée du manipulateur Jog/Shuttle : activez cette option si vous avez un contrôleur Jog/Shuttle.
- Affectation des boutons : Kino vous permet d'affecter des actions aux boutons de votre manipulateur Jog/Shuttle. Pressez simplement la combinaison de boutons à laquelle vous désirez assigner une action, et sélectionnez l'action depuis la liste des actions qui se trouve au-dessous. Vous pouvez aussi sélectionner les boutons depuis les listes. Vous pouvez assigner des actions à un seul bouton ou à des combinaisons de deux boutons. Dans ce dernier cas, veuillez remarquer que si vous avez assigné une action à une simple pression sur le bouton 1 et aussi à une combinaison de 1 suivi de 2, Kino va exécuter les deux actions si vous pressez 1 suivi de 2. Vous pouvez effacer une action en sélectionnant <sans> dans la

zone d'action.



Important

Le module du noyau evdev est nécessaire à cette fonctionnalité ainsi qu'un accès en lecture au fichier `/dev/input/eventX` correspondant à votre contrôleur. Kino recherchera le premier contrôleur parmi tous les fichiers de périphériques. Il suffira donc de vous assurer que vous avez accès en lecture, avec votre compte d'utilisateur, à tous les fichiers de périphériques de type event.

4.7. Autres

La page « Autres » de la fenêtre des préférences comporte différentes options qu'il peut être intéressant de pouvoir ajuster.

- Désactiver la répétition du clavier : s'il vous arrive que vos actions sur le clavier soient mises en tampon par mégarde et que vous ayez à attendre que Kino les traite toutes, alors vous pouvez activer cette option. Si elle est active, Kino n'agit que sur l'événement le plus ancien de sa file et purge les événements en attente. D'un autre côté, activer cette option vous obligera à presser les touches plus lentement de manière à ce que Kino reçoive celles que vous désirez qu'il traite.
- Enregistrer les projets SMIL avec des chemins de fichiers relatifs : les références aux fichiers utilisent habituellement un nom de chemin absolu. Cependant, avec cette option, il est aussi possible d'utiliser des noms de chemins relatifs. Les noms de chemins relatifs sont relatifs au répertoire du fichier SMIL. Ceci est spécialement utile si vous conservez tous les fichiers relatifs à un projet ensemble dans un même répertoire, parce qu'il est plus facile de déplacer un répertoire de projet, ou d'en faire la sauvegarde et de la restaurer sur une autre machine.
- Encoder les images en deux passes : ceci permet d'obtenir une meilleure qualité de rendu des effets mais est deux fois plus lent.



Note

Encoder les images en deux passes n'apparaît que lorsque Kino a été configuré, lors de sa compilation, pour utiliser libdv comme code vidéo DV (ce qui signifie qu'il n'est pas configuré avec `--with-avformat`)

- Déployer le Storyboard par défaut : faire déployer toutes les scènes par le Storyboard afin d'en afficher les métadonnées chaque fois qu'il est modifié.
- Par défaut, utiliser « Insérer » en mode découpe : par défaut, en mode Découpe ([Chapitre 8. Découpe \(montage avancé\)](#)), le mode normal est « Remplacer », cette option permet que le mode par défaut soit « Insérer ».
- Répertoire de projet par défaut : définit le répertoire par défaut utilisé par les dialogues Fichier/Ouvrir et Fichier/Enregistrer. Cette valeur par défaut est utilisée à moins qu'un nouveau répertoire ne soit choisi durant la session de Kino actuelle. Ensuite, lors de la session suivante, Kino utilisera de nouveau votre répertoire par défaut pour les projets.

Chapitre 5. Comprendre le temps dans Kino

Table des matières

[5.1. Formats de temps](#)

[Images](#)

[SMPTE](#)

[Horloge](#)

[Millisecondes](#)

[Secondes](#)

[Minutes](#)

[Heures](#)

[5.2. Entrée du temps](#)

Cette section explique comment le temps est affiché, entré dans les zones graphiques de saisie et enregistré dans le fichier du film.

5.1. Formats de temps

[Images](#)

[SMPTE](#)

[Horloge](#)

[Millisecondes](#)

[Secondes](#)

[Minutes](#)

[Heures](#)

SMIL, et donc Kino, peuvent accepter des valeurs de temps ou afficher le temps dans différents formats. L'interface utilisateur ([Chapitre 3, Interface utilisateur](#)) fournit une option, située en bas de la fenêtre, qui affecte le format utilisé pour représenter le temps partout, excepté dans le fichier de film XML. Le fichier SMIL du film utilise toujours le format horloge ([la section intitulée « Horloge »](#)).



Note

Les anciens fichiers de films XML de Kino utilisaient, pour représenter le temps, le nombre nombre d'images sans suffixe d'unité ni autre spécificateur d'unité. Les fichiers SMIL ne prennent pas en compte le nombre d'images comme format de temps valable pour de bonnes raisons. Dans SMIL, les valeurs de temps numériques sans suffixe utilisent les secondes comme valeur par défaut ! Lorsque Kino lit un fichier de film XML, il utilise une « signature » spéciale afin de déterminer si c'est un vrai fichier SMIL ou un ancien fichier XML de film de Kino, il effectue alors les bonnes opérations nécessaire pour le charger correctement. Cependant, lorsque vous enregistrerez le film, il mettra à jour le fichier film dans le format conforme à SMIL.

Images

C'est un simple compteur d'images commençant à zéro. Le vrai temps dépend de la fréquence des images du fichier vidéo.

SMPTE

Le format de [code temporel SMPTE](#) provient de l'organisme de gestion des normes SMPTE. Ce format est HH:MM:SS:FF, où HH représente les heures, MM les minutes, SS les secondes, et FF les images. Kino utilise le point-virgule « ; » à la place des deux points « : » comme dernier séparateur pour indiquer un code temporel avec abandon d'images ([Section 2.6, « Drop frame - code temporel compensé »](#)).



Astuce

SMIL gère une valeur de temps SMPTE dans un fichier XML lorsque la chaîne « smpte= » précède le code temporel.

Horloge

Ce format provient de la norme SMIL W3C. Il est très proche du code temporel SMPTE ([la section intitulée « SMPTE »](#)) sauf que c'est un format « purement » de temps, ce qui signifie qu'il ne comporte pas la mention d'images, qui dépend de la fréquence des images de la source vidéo. Le format est H:MM:SS.MS, où H représente les heures, MM les minutes, SS les secondes, et MS les millisecondes. S'il y a moins de 3 digits pour les millisecondes, alors le nombre est complété avec des zéros.



Astuce

Les développeurs de Kino recommandent ce format. C'est le format utilisé par Kino lors de l'enregistrement du film en SMIL.

Millisecondes

C'est un simple compteur de temps en millisecondes. La première image est située à zéro milliseconde. Ce nombre comporte le suffixe « ms » pour indiquer l'unité de temps. C'est un format de temps SMIL.

Secondes

C'est un format de temps SMIL sous la forme SS.FFF, où SS représente les secondes et FFF est une fraction de seconde qui possède toujours trois digits et représente donc des millisecondes. Veuillez remarquer qu'il n'y a pas de suffixe parce que SMIL utilise les secondes par défaut.

Minutes

C'est un format de temps SMIL sous la forme MM.FFFFmin, où MM représente le nombre de minutes et FFFF est une fraction de minute. Comme SMIL ne spécifie pas de précision particulière, Kino formate toujours ce temps avec 4 digits de précision.

Heures

C'est un format de temps SMIL sous la forme HH.FFFFFmin, où HH représente le nombre d'heures et FFFFF est une fraction d'heure. Comme SMIL ne spécifie pas de précision particulière, Kino formate toujours ce temps avec 5 digits de précision. De manière évidente, ce n'est probablement pas un format très utile, mais il a été ajouté dans un but d'exhaustivité.

5.2. Entrée du temps

L'objet graphique pour l'entrée du temps dans Kino est une combinaison d'entrée de texte en format libre et de [flèches de défilement](#). Les flèches de défilement (« spinner ») permettent l'incrément ou le décrétement image par image. Ensuite, l'entrée de texte est mise à jour en fonction du format de temps actuellement sélectionné. L'interprétation de l'entrée de temps en format libre dépend du choix du format de temps tel que défini ci-dessous.

Si le format de temps actuellement sélectionné est en images ([la section intitulée « Images »](#)) ou SMPTE ([SMPTE](#)), alors on doit entrer les formats de temps en utilisant un code temporel SMPTE, ou un nombre sans séparateur qui est alors interprété comme un nombre d'images. Si le format de temps en cours est l'un des formats SMIL, alors Kino interprète un « nombre brut » (sans séparateur ni suffixe) comme des secondes. Il n'est pas nécessaire d'indiquer tous les digits de précision que Kino utilise pour l'affichage.

Il y a des raccourcis pour la saisie du temps. On peut omettre des parties des valeurs de code temporel pour les formats Horloge ([la section intitulée « Horloge »](#)) ou SMPTE ([la section intitulée « SMPTE »](#)). Les différentes parties sont analysées de la droite vers la gauche. Par exemple, « 3:16 » représente 3 secondes et 16 images dans un format de code temporel SMPTE ou 3 minutes et 16 secondes dans un format de code temporel horloge. Enfin, bien que SMPTE affiche un point-virgule en NTSC comme séparateur des secondes et des images afin d'indiquer que des images ont été sautées ([Section 2.6, « Drop frame - code temporel compensé »](#)), il est possible d'entre deux points ou un point-virgule.

Chapitre 6. Acquisition DV

Avant d'essayer de faire l'acquisition de la vidéo, il est bon de comprendre l'[IEEE 1394 de Linux](#) et la configuration de Kino. La configuration de l'IEEE 1394 de Linux peut être délicate en raison des modifications dans les interfaces du noyau et de la prise en compte par défaut de la configuration des fichiers de périphérique par les diverses distributions. Ensuite, il y a trois concepts à comprendre : *la détection de l'appareil*, *la commande de l'appareil*, et *l'acquisition DV*.



Attention

L'interface dv1394 du noyau est obsolète dans Kino, mais elle est proposée comme option de configuration pour la compilation afin de permettre une transition depuis les anciennes versions.

Kino préfère le module d'interface du noyau raw1394. Presque toutes les versions du noyau chargent le module raw1394 lorsque vous raccordez un appareil DV et que vous le mettez sous tension. Avec raw1394, *la détection de l'appareil*, *la commande de l'appareil*, et *l'acquisition DV* s'enchaînent en douceur. Comme le fichier de périphérique raw1394 est, de manière bien standardisée, situé en /dev/raw1394, il n'y a pas besoin de le configurer. Vous devez juste vous assurer que vous avez, avec votre identifiant de connexion, les autorisations en lecture et écriture sur /dev/raw1394. Avec raw1394, si votre système possède plusieurs interfaces IEEE 1394, Kino *détectera* votre appareil DV indépendamment de l'interface à laquelle il est raccordé. Si vous avez plusieurs appareils DV, sélectionnez Éditer->Préférences->IEEE 1394 et utilisez l'option de menu appareil AV/C pour choisir l'appareil. Kino essaie de lire le nom de l'appareil, si le nom n'est pas disponible, Kino affichera les identifiants universels uniques des d'appareils en Base64.

Pour déterminer quel est module du noyau utilisé par votre version de Kino pour *l'acquisition DV*, sélectionnez Éditer->Préférences->IEEE 1394. S'il y a un champ dv1394 device, alors, il utilise dv1394 et non raw1394 pour *l'acquisition DV*.



À propos de dv1394 (passez à la suite si vous n'êtes pas concerné)

dv1394 ne permet pas de *commander l'appareil*, et Kino ne gère pas pleinement la *détection d'appareil* lorsqu'il utilise dv1394. Cependant, lorsqu'il a été configuré pour utiliser dv1394 pour *l'acquisition DV*, Kino essaie d'utiliser raw1394 pour les *commandes de l'appareil*. En d'autres termes, Kino peut quand même utiliser raw1394 pour les *commandes de l'appareil* en complément à dv1394. Cependant, sans raw1394 et sans les *commandes de l'appareil*, on peut quand même commander l'appareil manuellement en utilisant ses boutons physiques. Avec dv1394, il est important de s'assurer que le module du noyau est chargé (en utilisant lsmode, et modprobe s'il n'est pas chargé). Certaines versions du noyau chargent automatiquement dv1394 lorsqu'un appareil DV est raccordé et mis sous tension. Vous devrez ensuite rechercher le fichier de périphérique correspondant dans /dev. Ce peut être /dev/dv1394-N, /dev/dv1394/N, ou sous /dev/ieee1394/dv/hostN/... Si vous n'avez qu'une interface IEEE 1394, alors N = 0, sinon, il y a plusieurs fichiers numérotés, un par interface (hôte). Si vous avez plusieurs interfaces, il peut être délicat de déterminer à laquelle votre appareil DV est raccordé. C'est pourquoi dv1394 rend difficile la gestion complète de la *détection de l'appareil*. Si vous ne trouvez pas dans /dev de fichier correspondant à dv1394, vous devrez alors [le créer vous-même](#). Ensuite, assurez-vous que votre identifiant de connexion vous donne les autorisations en lecture et écriture aux fichiers de périphériques dv1394. Enfin, vous devrez entrer le nom de fichier de périphérique correct dans Kino sélectionnant Éditer->Préférences->IEEE 1394->Fichier de périphérique dv1394.

Kino offre de nombreuses options d'acquisition de fichiers en sélectionnant Éditer->Préférences->Acquisition. Voir Préférences->Acquisition ([Section 4.2, « Acquisition »](#)) pour davantage d'informations.

Sur la page d'acquisition, cliquez AV/C pour activer les *commandes de l'appareil*. AV/C signifie « Audio/Video Control » (Commandes Audio et Vidéo). Ensuite, les commandes de transport ([Section 2.12, « Commandes de transport »](#)) de Kino envoient les commandes de contrôle de l'appareil. Elles reflètent aussi l'état du transport de l'appareil lorsqu'il change ou lorsque vous le commandez manuellement à l'aide de ses boutons. Les boutons retourner-au-début- ou aller-à-la-fin-du-film effectuent un retour arrière ou une avance rapide sans prévisualisation. Les boutons de retour rapide arrière ou d'avance rapide effectuent une prévisualisation lors de l'avance ou du retour arrière rapide. Les boutons scène-précédente et scène-suivante utilisent une fonction spéciale du caméscope appelée points d'« index ». Selon la manière dont vous avez configuré votre caméscope, un point d'index est défini pour chaque changement de jour d'enregistrement ou selon d'autres critères. Les fonctions des commandes de transport lire, pause, arrêt sont évidentes. Vous pouvez même effectuer un déplacement image par image. La gestion de la vitesse variable de la navette de commande dépend de sa gestion par l'appareil. Elle est aussi appelée « trick play ».

Lors de la prévisualisation, cliquez Image fixe... pour effectuer la capture et enregistrer une image isolée dans un grand nombre de formats : PPM, JPEG, PNG, TIFF, GIF, BMP, TGA, et tout ce que permettent les [modules gdk-pixbuf](#) installés sur votre système.

Cliquez sur Acquisition afin de lancer l'acquisition dans un fichier. Vous pouvez visualiser un aperçu lors de l'acquisition en sélectionnant Éditer->Préférences->Affichage et en cliquant Activer la prévisualisation lors de l'acquisition. Pour chaque fichier capturé, et selon les options de découpage des fichiers définies dans Éditer->Préférences->Acquisition, Kino ajoute un clip au Storyboard. Cliquez sur Arrêt pour arrêter l'acquisition vers un fichier et ajouter le clip au Storyboard. Lorsque Kino ajoute chacun des clips au Storyboard, il effectue un découpage

automatique ([Section 2.7, « Découpage automatique des scènes »](#)) afin de créer automatiquement des scènes dans le Storyboard. Lorsque les scènes apparaissent dans le Storyboard, vous pouvez y ajouter des métadonnées ([Chapitre 12, Métadonnées](#)).

Chapitre 7. Comment monter avec Kino

Table des matières

[7.1. Montage par pointer et cliquer](#)

[7.2. Montage pour les fans de vi](#)

Le montage de base avec Kino (en utilisant le mode Montage) est globalement un processus soustractif. Ceci signifie que vous ajoutez des clips et en supprimez ensuite les parties que vous ne désirez pas. Ceci fonctionne bien pour la plupart des utilisateurs qui ne veulent que couper ce qui se trouve en trop dans leur vidéo personnelles ou dans leurs enregistrements d'émissions de télévision. À l'opposé, une forme de montage avancée, le montage d'une coupe par insertion en 3 points ([trim](#)) vous permet de choisir des parties d'un clip avant de les ajouter au projet. Cette forme additive de montage est plus appropriée pour construire un projet avec beaucoup de montage ou de composition.

Kino ne vous permet pas d'effectuer une sélection avant de faire un montage comme on le ferait avec un traitement de texte ou de nombreuses autres applications de bureau. Kino utilise de manière intensive le concept de scène ([Section 2.2, « Scène »](#)) et la vue du Storyboard. Kino crée automatiquement une nouvelle scène lorsque vous ajoutez un clip ou dès qu'il détecte une discontinuité dans le code temporel du clip chargé. Ensuite, toutes les opérations de montage qui suppriment une ou plusieurs images créent une nouvelle scène. On peut aussi créer une nouvelle scène en utilisant Éditer->Scinder. À l'opposé, on peut regrouper deux scènes en une seule scène en utilisant Éditer->Joindre. En conséquence, si vous désirez travailler dans un mode qui ressemble à une sélection, marquez le début et la fin de la sélection par Éditer->Scinder. Ensuite, vous pouvez exécuter une commande de montage - Éditer->Copier ou Éditer->Couper - qui s'appliquera à l'ensemble de la scène. Si vous avez copié une scène vers le presse-papier, cliquez sur une scène dans le Storyboard et choisissez Éditer->Coller pour insérer la scène depuis le presse-papiers.

7.1. Montage par pointer et cliquer

Commencez le montage en ouvrant un clip en sélectionnant Fichier->Ouvrir depuis le menu ou la barre d'outils, ou en glissant un clip depuis votre gestionnaire de fichiers (par exemple Nautilus ou Konqueror) et en le déposant dans la fenêtre de Kino. Ajoutez d'autres clips en choisissant Fichier->Insérer avant ou Fichier->Insérer après depuis le menu ou la barre d'outils ou en déposant les fichiers depuis le gestionnaire de fichiers.



Note

Glisser et déposer des clips depuis le gestionnaire de fichiers ajoute toujours les clips déposés à la fin du film.

Utilisez les commandes de transport pour passer en revue votre métrage et localiser les parties à conserver ou à supprimer. Utilisez la Éditer->Scinder pour diviser une scène en séparant les parties à conserver des autres. Ensuite, assurez-vous que l'image en cours appartienne à la scène que vous désirez supprimer en cliquant la scène dans le Storyboard. Choisissez Éditer->Couper pour supprimer la scène. Recommencez autant de fois que nécessaire.

Modifier l'ordre des scènes est aussi simple que cliquer et glisser-déposer. Cliquez la scène dans le Storyboard, choisissez Éditer->Couper, cliquez à un nouvel emplacement dans le Storyboard et

choisissez Éditer->Coller. Vous pouvez aussi glisser-déposer à l'intérieur du Storyboard.



Astuce

Si vous essayez de déposer une scène à la première position du Storyboard, vous devez rechercher la ligne fine qui se trouve *au-dessus* de la première vignette. Il vous faudra donc peut-être déplacer légèrement la souris sur la droite pour voir cette ligne.

Vous pouvez apprendre à utiliser certaines des commandes clavier ou le mode Découpe ([Chapitre 8, Découpe \(montage avancé\)](#)) pour améliorer votre processus de montage. Voir ([Chapitre 13, Référence des raccourcis clavier](#)) et ([Chapitre 8, Découpe \(montage avancé\)](#)) pour davantage d'informations.

7.2. Montage pour les fans de vi

Kino comporte des commandes au clavier semblables à celle de l'éditeur vi de UNIX en utilisant les règles générales de conversion suivantes :

- Un caractère devient une image
- Un mot devient une seconde
- Une ligne devient une scène
- Un fichier devient un film

Pour étendre encore davantage l'analogie, Kino possède deux modes de fonctionnement. Le mode Normal et le mode Ex (étendu). Par défaut, le mode actif est le mode Normal. On accède au mode Ex en utilisant la touche « : ». Au contraire du mode ex de vi dans lequel il faut presser « Entrée » pour terminer la commande, ce n'est généralement pas nécessaire avec Kino. Seule « :n », pour se déplacer à une image, demande à ce qu'on presse la touche « Entrée » pour arrêter l'avance. Commencez le montage en lançant Kino avec de manière optionnelle un nom de fichier sur la ligne de commande. Ajoutez des clips supplémentaires en utilisant :r, :a, or :A. Ensuite, faites le montage en utilisant les commandes clavier de vi ([Chapitre 13, Référence des raccourcis clavier](#)).

Chapitre 8. Découpe (montage avancé)

Table des matières

- [8.1. Mode Remplacer ou Insérer](#)
- [8.2. Charger un clip](#)
- [8.3. Comportement du Storyboard](#)
- [8.4. Conclusions](#)

La découpe est un outil de montage puissant. Comme utilisation de base, on peut s'en servir pour ajuster finement les scènes créées en utilisant les techniques de base du montage qu'on peut trouver sur la page de Montage ([Chapitre 7, Comment monter avec Kino](#)). Il peut aussi être utilisé dans un mode beaucoup plus évolué appelé montage dans le « mode d'insertion 3 points ». Les points-clés de la page de découpe sont les points d'entrée et de sortie, la vue du Storyboard et le Mode découpe.

L'édition par insertion en 3-points prend son nom des trois points qui constituent le plan : point d'entrée, point de sortie et point d'insertion. Le point d'entrée est la position de départ du clip lorsqu'il est chargé dans l'outil de découpe. Le point de sortie est la position de fin. Ils sont clairement indiqués par la barre de navigation et les champs d'affichage de l'heure.

8.1. Mode Remplacer ou Insérer

Il y a deux modes de découpe : Remplacer ou Insérer. Le mode de remplacement remplace la scène actuellement sélectionnée dans le Storyboard. De l'autre côté, le mode insertion insère une nouvelle scène avant ou après la scène actuellement sélectionnée dans le Storyboard. S'il y a déjà des clips dans le projet, alors l'outil de Découpe passe par défaut en mode remplacement et la scène actuelle se charge dans l'outil de découpe. En mode de remplacement, lorsque l'on quitte l'outil de découpe ou lorsque l'on choisit une nouvelle scène, toutes les modifications s'appliquent automatiquement aux points d'entrée et de sortie de la scène.

Kino n'applique pas automatiquement les modifications lorsqu'il est en mode insertion. On doit cliquer Avant ou Après pour appliquer les modifications en mode insertion. Il est entièrement possible de passer à l'outil de découpe, et de ce fait, de charger la scène actuelle dans l'outil de découpe, de passer en mode Insérer depuis le menu Mode, et d'insérer alors la scène « actuelle » comme une nouvelle scène. De la même manière, il est entièrement possible de charger un nouveau clip dans l'outil de découpe alors qu'on se trouve en mode remplacement et de remplacer la scène actuelle dans le Storyboard.

8.2. Charger un clip

Il y a quatre manières de charger un clip dans l'outil de découpe :

- Entrer un nom de fichier valable dans la zone de saisie.
- Cliquer sur le bouton Ouvrir qui se trouve près de la zone d'entrée du nom de fichier et d'utiliser le dialogue pour rechercher un fichier.
- Le menu déroulant qui se trouve associé à la zone d'entrée des noms de fichiers affiche la liste de tous les clips qui existent dans le projet. Choisissez alors votre clip depuis le menu déroulant.
- Glisser un fichier depuis votre gestionnaire de fichiers (par exemple Nautilus ou Konqueror) vers la fenêtre de Kino.

8.3. Comportement du Storyboard

Cliquer une scène dans le Storyboard a un comportement différent selon le Mode dans lequel se trouve l'outil de découpe. En mode remplacer, les modifications sont appliquées immédiatement et la scène est chargée lorsque vous cliquez sur l'outil de découpe. En mode Insérer, cliquer une scène place le point d'insertion. Cliquer Avant insère le clip chargé dans l'outil de découpe avant la scène actuelle, et cliquer Après insère le clips après la scène actuelle.

8.4. Conclusions

En mode insertion, l'outil de découpe est un bon outil de prévisualisation pour localiser une prise de vue, particulièrement en conjonction avec un gestionnaire de fichiers et en utilisant glisser-déposer.

Lorsque vous lancez Kino sans projet et sans clip et que vous allez dans l'outil de découpe, son Mode est Insérer parce qu'il n'y a rien à remplacer ! À partir de là, vous pouvez charger un clip et placer les points d'entrée et de sortie. Cliquer Après fera « voyager » la scène actuelle du Storyboard avec la scène que vous venez d'insérer. En répétant ainsi l'utilisation de Après , vous pouvez assembler rapidement et simplement un projet.

Chapitre 9. Effets

Table des matières

[9.1. Sélection des images](#)

[9.2. Choisir un effet audio](#)

[9.3. Choisir un effet video](#)

[9.4. Aperçu](#)

[9.5. Rendu](#)

Kino fournit quelques effets audio et vidéo de base en cliquant l'icône Effets ou en choisissant Vue->Effets depuis le menu

9.1. Sélection des images

Vous devez d'abord choisir si vous désirez travailler en mode Remplacer ou Créer. Habituellement, si vous n'êtes intéressé que par l'application d'un filtre à une vidéo existante ou par l'insertion d'une transition entre des scènes, vous utiliserez Remplacer.

Remplacer affecte une plage d'images dans votre film existant et remplace donc ces images de manière non destructive. Par non destructive, nous entendons que Kino automatise simplement le processus de montage du fichier nouvellement rendu à l'endroit où il se trouve plutôt que de modifier réellement un fichier DV quelconque. Vous pouvez définir un intervalle de temps global, puis limiter la plage à une certaine durée du début ou de la fin. Souvent, il est plu facile d'utiliser l'option Limiter ... à que de définir la plage exacte. Voici quelques notes :

- Lors de l'entrée dans les Effets, Kino définit la plage comme étant la scène en cours.
- Cliquez une scène dans le Storyboard pour définir la plage correspondant à la scène en cours. Si vous désirez étendre la plage au film entier, entrez alors un très grand nombre comme 99999 dans le champs À
- Restreignez la sélection en sélectionnant la case à cocher Limiter et en choisissant une option dans le menu déroulant. Choisissez en fermeture à pour limiter vers l'arrière depuis l'instant de fin. Sinon, choisissez en ouverture à pour limiter à partir du début de la plage. Définissez ensuite la durée de la limitation.
- Cliquez Options avancées pour modifier la Vitesse, Boucler, Abandonner des images ou Inverser le flux de la vidéo.



Astuce

La séquence typique pour définir une transition entre une scène A et une scène B est :

1. conserver le mode Remplacer
2. cliquer la scène A dans le Storyboard
3. cocher Limiter
4. conserver en fermeture à
5. modifier la {Limite] à la durée désirée (une seconde par défaut)

6. cliquer Transition audio

7. cliquer Transition vidéo

Créer génère et insère dans votre projet de nouvelles images provenant de différentes sources.

- Les sources intégrées comportent différentes manipulations sur des couleurs et l'importation d'images isolées (Depuis un fichier).
- Les greffons installés seront ajoutés à la liste de ceux qui sont disponibles.
- Le point d'insertion se trouve par défaut avant l'image en cours (la dernière image affichée dans le mode Montage). Cliquez une scène du Storyboard pour modifier le point d'insertion.

9.2. Choisir un effet audio

Choisissez d'abord si vous désirez appliquer un Filtre audio ou une Transition audio.

Les filtres n'affectent que les images sélectionnées ou créées. Les filtres fournissent des effets qui vont de ne rien faire, à du silence, du fondu, du doublage, ou du mixage de l'audio.

Les transitions prennent deux ensembles d'images en entrée (on s'y réfère comme étant les images A et B) et procurent la fonctionnalité de les assembler d'une certaine manière. La seule transition intégrée est le fondu enchaîné.



Important

Les images B d'une transition audio dépendent de la sélection de la transition vidéo.

9.3. Choisir un effet video

Choisissez d'abord si vous désirez appliquer un Filtre vidéo ou une Transition vidéo .

Les filtres n'affectent que les images ayant été sélectionnées ou créées. Les filtres fournissent des effets qui vont de ne rien faire, à la conversion en noir et blanc, les effets variés de miroir et d'échange.

Les transitions prennent deux ensembles d'images en entrée (on s'y réfère en tant qu'images A et A) et fournissent la fonctionnalité de les assembler d'une certaine manière. Les transitions intégrées comprennent une petite collection de fondus et de volets.

Quelques notes concernant les transitions seront utiles ici. Par défaut, une transition affecte les images sélectionnées en les combinant avec celles qui les suivent directement ; si vous voulez donc effectuer un fondu enchaîné de la dernière seconde d'une scène (A) avec la première seconde de la scène précédente (B), sélectionnez Remplacer, cliquez la scène (A) dans le Storyboard, cochez Limiter, cliquez Transition vidéo, et assurez-vous que avec les images qui suivent est bien sélectionné.

Les sens de la transition peut être défini en Sens inverse, mais sa définition dépend de chacun des effets. Ceci devient apparent lorsque l'on sélectionne un fondu en conjonction avec une couleur (fondu de ou vers le noir, blanc, rose, etc.) ou un volet.



Astuce

Avec la plupart des transitions, vous devriez aussi choisir Transition audio->Fondu enchaîné .

9.4. Aperçu

L'aperçu fournit un moyen rapide de prévisualiser vos effets avant d'en effectuer le rendu. Par défaut, la reproduction est limitée aux seules images affectées. Vous pouvez altérer la plupart des effets et leurs paramètres alors que l'aperçu est en cours. Vous pouvez utiliser la barre de navigation ou les commandes de transport pour modifier le déroulement de l'aperçu. Cliquez le bouton de lecture dans les commandes de transport pour effectuer une lecture continue. Cliquez sur arrêt pour arrêter la reproduction. Les autres commandes de transport ou un clic sur la barre de navigation arrêtent aussi la lecture. Les commandes de transport prévues pour se déplacer au début ou à la fin du film effectuent ici le déplacement au début ou à la fin de la plage des images sélectionnées.

9.5. Rendu

Pour effectuer le rendu de l'ensemble de l'effet, indiquez une racine de nom de fichier dans le champ Fichier prévu à cet effet et cliquez Rendu. À la fin du traitement, la séquence rendue sera mise en place dans une nouvelle scène de votre vidéo. Si vous désirez annuler cet effet, vous devrez retourner au mode de Montage et utiliser la fonction Éditer->Défaire.

Chapitre 10. Exporter

Table des matières

[10.1. Sélectionner une plage d'images](#)

[10.2. IEEE 1394](#)

[10.3. Fichier DV](#)

[10.4. Images fixes](#)

[10.5. Audio](#)

[10.6. MPEG](#)

[Options avancées](#)

[Créer un DVD vidéo](#)

[10.7. Autre](#)

[10.8. Aperçu, Exporter, Arrêter et Pause](#)

Exporter vous permet de produire une sortie de votre film, ou des parties de celui-ci, vers différents fichiers et périphériques. Ceci est utile si vous désirez créer, par exemple, un DVD vidéo de votre projet.

Vous pouvez exporter vers un périphérique IEEE 1394, un fichier DV, des images fixes, du son, au format MPEG ou vers n'importe quel programme qui accepte en entrée des images au format DV brut.

10.1. Sélectionner une plage d'images

Vous pouvez sélectionner les images de votre vidéo en haut de la page d'exportation. Il y a trois manières principales de sélectionner des images ; celle que vous utiliserez est déterminée par le menu déroulant du dessus. Le choix par défaut est d'exporter toutes les images se trouvant dans votre projet, ceci se traduit par : Chaque [1] images, prises parmi l'ensemble. Le choix suivant est image actuelle qui exporte l'image actuelle (probablement le plus utile lors de l'exportation d'image fixe). L'image actuelle est la dernière image affichée dans la page de Montage ou de Découpage. Et enfin , à partir de l'image vous permet de sélectionner les instants ([Chapitre 5, Comprendre le temps dans Kino](#)) de début et de fin, ceci se traduit par : Chaque [1] images, à partir de l'image [n] jusqu'à l'image [m]. Vous pouvez aussi sélectionner de ne pas exporter toutes les images mais, par exemple, seulement toutes les deux ou trois images. Vous effectuez cela en modifiant le nombre dans le

sélecteur. La valeur par défaut est d'exporter toutes les images.



Astuce

Cliquez une scène dans le Storyboard pour définir la plage comme étant les images de la scène.

10.2. IEEE 1394

Exporter->IEEE 1394 vous permet d'exporter votre film vers votre caméscope, vers votre pupitre de montage ou votre convertisseur. Les informations concernant IEEE 1394 et qui sont décrites dans la partie traitant de l'acquisition ([Chapitre 6, Acquisition DV](#)) sont également applicables ici.

Amorce répète la première image pendant quelques secondes pour permettre au périphérique assurant la réception des données de se synchroniser avec le flux DV. Pour cette raison, vous devriez choisir, comme première image pour l'amorce, d'insérer une image noire et sans son ou des barres de couleur.

Rééchantillonner l'audio force la fréquence d'échantillonnage de l'audio à correspondre à celle de la première image du film car de nombreux périphériques n'aiment pas qu'elle soit modifiée. Si vous incluez de nombreux clips provenant de sources différentes ou sessions d'enregistrement différentes, il est fort possible d'avoir un projet ayant des fréquences différentes. Cette option permet aussi de créer une sortie audio verrouillée. Cependant, si vous désirez envoyer à un appareil un flux DV non altéré par le logiciel (en supposant qu'il n'y a pas d'effet rendu, ni de clip importé), vous devriez désactiver cette option. Vous devriez aussi la désactiver lors de la prévisualisation rapide d'un long film de façon à ne pas avoir à attendre que Kino prépare la piste audio verrouillée.

Le bouton d'Aperçu n'envoie pas de commande AV/C d'enregistrement à l'appareil contrairement à Exporter. La commande AV/C d'enregistrement informe le caméscope ou le banc de montage qu'il doit écrire vers la bande ou vers un autre type de média d'enregistrement. Si vous faites le transfert vers un convertisseur, la commande AV/C d'enregistrement pourra indiquer au convertisseur de changer le sens de la conversion de façon à accepter le flux DV comme entrée.

10.3. Fichier DV

Exporter->Fichier DV crée, à partir de votre projet, des fichiers DV brut, DV AVI, ou DV Quicktime (nécessite [libquicktime](#) ou [Quicktime 4 Linux](#)). Vous devrez indiquer un nom de base, qui sera la racine du nom de fichier de tous les fichiers exportés. Kino ajoute automatiquement au nom que vous avez indiqué, un nombre et l'extension du nom de fichier. Il crée aussi plusieurs fichiers en les scindant (« splitting ») en fonction de divers critères : critères de changement de scène (Scinder automatiquement les fichiers), de taille des fichiers (Taille maximum des fichiers), et nombre d'images (Nombre maximum d'images par fichier). La plupart des options sont déjà expliquées dans Préférences->Acquisition de la rubrique ([Section 4.2, « Acquisition »](#)).

L'option Mettre à jour la date et le code temporel met à jour la date et l'heure d'enregistrement avec la date et l'heure du système et le code temporel avec l'heure à laquelle le film est joué. Ces métadonnées sont intégrées dans le flux DV.

10.4. Images fixes

Exporter->Img fixes crée des séquences de fichiers d'images. Vous devrez indiquer un nom de base pour le fichier avec une extension. L'extension déterminera le format exporté : PPM, JPEG, PNG, TIFF, GIF, BMP, TGA, et tout autre format selon les [modules gdk-pixbuf modules](#) installés sur

votre système. Kino insérera automatiquement un nombre entre le nom de base du fichier et l'extension du nom de fichier.

Qualité JPEG ne s'applique que si vous exportez vers un format JPEG, elle définit le niveau de compression depuis le plus compressé (1%) vers non compressé (100%).

Si votre matériau source est entrelacé ([Section 2.9, « Entrelacement des trames »](#)) (et la plupart du temps, il le sera), l'option de menu Extraire vous permet d'indiquer si vous désirez exporter l'image brute entrelacée, la trame supérieure ou inférieure ou un mélange linéaire entre les deux.

Rééchantillonner le rapport d'aspect rééchantillonne l'image pour ajuster les différents rapports d'aspect des pixels entre les images DV et les pixels carrés d'un écran d'ordinateur. Voir [Section 2.10, « Rapport d'aspect »](#) pour davantage d'informations.

10.5. Audio

Exporter->Audio crée des fichiers audio à partir de votre film. Choisissez le Taux d'échantillonnage et le Format à partir des menus déroulants (assurez-vous d'avoir les programmes nécessaires mentionnés entre parenthèses). Cliquer sur Scinder les scènes si vous désirez créer un fichier séparé pour chacune des scène du film.

10.6. MPEG

[Options avancées](#)
[Créer un DVD vidéo](#)

Exporter->MPEG nécessite [mjpegtools 1.6 or 1.8](#) pour pouvoir fonctionner.

Vous devrez indiquer un nom de base. Kino ajoutera automatiquement un nombre et une extension de nom de fichier.

Format de fichier sélectionne un profil qui contient des paramètres d'encodage convenables.

Désentrelacement détermine la manière dont les images doivent être désentrelacée.

Options avancées

Cliquez Options avancées pour afficher plus d'options. Tube vidéo, Encodage audio, et Multiplexeur sont des champs qui vous permettent de fournir vos propres paramètres aux différents programmes de mjpegtools utilisés lors de l'exportation.



Astuce

Si vous désirez afficher les lignes de commandes créées par Kino, lancez Kino depuis une fenêtre de terminal et visualisez le texte en sortie lorsque vous cliquez Exporter .

Kino génère le minimum d'options nécessaires pour créer une sortie valable d'après ce qu'il peut déterminer à partir du film, par exemple : norme vidéo, aspect, fréquence d'échantillonnage audio, etc. Vous pouvez indiquer des options supplémentaire pour mpeg2enc dans le champ Tube vidéo ou des options pour mp2enc dans le champ Encodage audio afin d'ajuster l'encodage.



Astuce

Par défaut, toute l'audio est exportée sous forme MPEG-1 niveau II, encore connu sous le nom de mp2. Si vous désirez créer de l'audio AC-3 pour un DVD Vidéo et que vous savez que ffmpeg prend en compte AC-3, entrez «

ffmpeg » dans le champ Encodage audio.

Comme l'exportation vers MPEG peut être une opération très lente, il vous est possible de ne pas nettoyer les fichiers intermédiaires au cas où quelque chose se passerait mal. Désactivez Nettoyer si vous désirez les conserver au cas où l'opération de multiplexage se passerait mal.

Cliquez Scinder les scènes pour créer un nouveau fichier à chaque scène.

Créer un DVD vidéo



Note

La section des options DVD Vidéo n'apparaît que si vous avez choisi DVD depuis le menu des options Format de fichier .

Rapport d'aspect vous permet de redéfinir le rapport d'aspect tel qu'il a été détecté. Ce n'est nécessaire que dans de rares circonstances.

La liste déroulante Sortie XML dvdauthor active la création d'un fichier XML compatible avec l'entrée du programme [dvdauthor](#) . Author Only va créer un répertoire de DVD très simple, qui, s'il est gravé sur un DVD, permettra de le lire dans un lecteur de salon. Pour illustrer cela, nous présenterons la manière de créer un DVD de film très simple mais utilisable. Pour ceci, les programmes dvdauthor, [mkisofs](#) et [growisofs](#) (qui font partie de [dvd+rw-tools](#)), sont nécessaires.

Commencez par sélectionner une plage d'images. Ensuite, indiquez un nom de fichier en sortie, par exemple `/usr/tmp/mondvd` . Et maintenant, sélectionnez le format « 8 - DVD » depuis le menu déroulant Format de fichier . Choisissez ensuite un élément de la liste des options Sortie XML dvdauthor . Cliquez Exporter .

Lorsque Kino a terminé l'exportation (et ceci peut prendre beaucoup de temps), vous devriez obtenir un fichier appelé `/usr/tmp/mondvd001.mpeg` et un fichier appelé `/usr/tmp/mondvd-dvdauthor.xml` . Ouvrez maintenant une fenêtre de terminal, allez dans le répertoire `/usr/tmp/` et créez un répertoire nommé `mondvd` :

```
bash$ cd /usr/tmp
bash$ mkdir mondvd
```

Vous devez maintenant lancer **dvdauthor** :

```
bash$ dvdauthor -o mondvd -x mondvd-dvdauthor.xml
```

Vous pouvez vérifier le répertoire du DVD avec le programme **xine** :

```
bash$ xine dvd:/usr/tmp/mondvd/VIDEO_TS
```



Note

Veuillez remarquer qu'il est important d'indiquer le chemin complet.

Le répertoire `/usr/tmp/mondvd` contient maintenant un répertoire de DVD à partir duquel vous pouvez créer une image iso. L'image iso peut être créée à l'aide du programme **mkisofs** :

```
bash$ mkisofs -dvd-video -o mondvd.iso mondvd
```

Enfin, ce programme peut être gravé sur un DVD à l'aide du programme **growisofs** :

```
bash$ growisofs -dvd-compat -Z /dev/dvd=mondvd.iso
```

Et le résultat sera un DVD très simple (sans menu) qui devrait pouvoir être lu par la plupart des

lecteurs de DVD de salon.

Kino est diffusé avec un certain nombre de scripts pour automatiser ces étapes. Les scripts ne se trouvent dans le menu Sortie XML dvdauthor que si les outils nécessaires sont accessibles :

- Create DVD-Video lance **dvdauthor** pour vous, la sortie s'effectuant dans un sous-répertoire du fichier d'exportation.
 - Burn to /dev/dvd with growisofs automatise toutes les étapes ci-dessus à l'exception de la prévisualisation avec **xine**.
 - Burn with K3B automatise la création (lance **dvdauthor**) et charge le répertoire du DVD Vidéo dans K3B afin d'y être gravé.
 - Open in 'Q' DVD-Author n'effectue pas de création ni de gravure. Il envoie le fichier MPEG et le fichier XML de dvdauthor au programme '[Q' DVD-Author](#) où vous pourrez réaliser des étapes de création plus élaborées, telle que la création de menus, avant d'effectuer la gravure.
 - Vous pouvez mettre vos propres scripts dans `$HOME/kino/dvdauthor/` ou `$KINO_HOME/dvdauthor/`. Voyez, à titre d'exemple, les scripts se trouvant dans `$prefix/share/kino/scripts/dvdauthor/`. `$prefix` est typiquement `/usr` ou `/usr/local`.
-

10.7. Autre

Exporter->Autre vous permet d'effectuer l'exportation vers n'importe quel programme qui accepte une entrée au format DV brut. Vous devez indiquer un nom de base.

Le travail d'exportation proprement dit est effectué par un certain nombre de scripts qui sont installés en même temps que Kino dans `$prefix/share/kino/scripts/export/`. Ces scripts n'apparaissent que si les programmes correspondants sont installés sur votre système. Vous pouvez mettre vos propres scripts dans `$HOME/kino/exports/` ou `$KINO_HOME/exports/`. Voir, à titre d'exemple, les scripts qui se trouvent dans `$prefix/share/kino/scripts/export/`. Typiquement, `$prefix` est `/usr` ou `/usr/local`.

10.8. Aperçu, Exporter, Arrêter et Pause

En bas de la fenêtre d'exportation, se trouvent les boutons pour lancer (Exporter), Arrêter et mettre en Pause l'exportation. L' Aperçu ne fonctionne que depuis la page Exporter->IEEE 1394.

Durant l'exportation, Kino va estimer le temps nécessaire pour terminer l'exportation, il affichera ce temps dans la barre d'état. Cette estimation est souvent un peu trop optimiste au début du processus d'exportation, mais elle devient plus précise lors de l'avancement du processus.

Si vous demandez à arrêter l'exportation, Kino va arrêter le processus d'exportation. Ceci peut conduire à ce que les fichiers temporaires ne soient pas effacés par le programme que Kino a appelé pour effectuer l'exportation.

Une pause de l'exportation peut être bénéfique si vous avez besoin d'effectuer d'autres tâches de calcul et que vous souhaitez libérer temporairement le système de la surcharge liée au processus d'exportation.



Astuce

Kino effectue l'exportation dans un processus en arrière-plan. Vous pouvez quitter la page d'exportation et utiliser d'autres fonctions de Kino.

L'exportation utilise un cliché (« snapshot ») du film au moment où vous l'avez démarrée, vous pouvez donc effectuer d'autres opérations de montage sans dommage pour le processus d'exportation (à moins, bien sûr que vous ne déplaciez ou ne supprimiez les fichiers qui lui sont nécessaire).

Chapitre 11. Publier

On peut « publier » le fichier de film SMIL ou des images fixes simplement en éditant des scripts pour l'interpréteur de commandes.

Le fichier de configuration de Kino ([Chapitre 4, Préférences](#)) comporte une clé appelée « enablePublish ». En la positionnant à « true » (vrai), les entrées de menu Fichier->Publier SMIL et Fichier->Publier images seront disponibles, de mêmes que les icônes correspondantes dans la barre d'outils.

Les scripts se trouvent dans `$prefix/share/kino/scripts/publish/`, typiquement, `$prefix` possède les valeurs `/usr` ou `/usr/local`. On y trouve les scripts `frame.sh` et `project.sh`. Kino passe en paramètres de la commande le nom de fichier du document xml ou le nom de l'image fixe, suivi de l'identifiant du projet retourné par le serveur, et suivi du nom du projet entré dans le dialogue de nouveau projet.

Chapitre 12. Métadonnées

Table des matières

[12.1. metaNames](#)

[12.2. metaValues](#)

[12.3. newProjectURI](#)

[12.4. newProjectXPath](#)

[12.5. Un exemple](#)

Vous pouvez entrer des métadonnées concernant les scènes de votre projet en utilisant le Storyboard. Cliquez sur le triangle se trouvant près de la vignette pour l'étendre, cliquez ensuite sur le menu déroulant pour sélectionner une métadonnée à ajouter. Finalement, entrez la valeur de la métadonnée dans la colonne la plus à droite. Les possibilités des métadonnées peuvent être largement configurées depuis le fichier de configuration de Kino ([Chapitre 4, Préférences](#)). Kino peut demander à l'utilisateur un nom de projet pour chaque nouveau projet, insérer le nom dans une URL, faire une requête à un serveur HTTP, et analyser la réponse XML du serveur afin de présenter des listes de valeurs à partir desquelles on prendra les métadonnées.

Les sections suivantes documentent les clés du fichier de configuration afin de personnaliser cette fonctionnalité et sont suivies d'un exemple.

12.1. metaNames

metaNames est une liste de noms d'attributs xml, séparés par des virgules. Mettez une « * » en début de ce nom pour le rendre obligatoire. Un attribut de métadonnées n'est « obligatoire » que dans le sens où il est toujours ajouté et il apparaît toujours dans une ligne su Storyboard.

12.2. metaValues

metaValues correspond à chaque *metaName* sous la forme « *metaValue_{metaName}* ». Chaque *metaValue* est une liste de valeurs autorisées, séparées par des virgules. Si une des valeurs est « * », alors l'utilisateur peut entrer une valeur qui ne figure pas dans la liste. La liste peut contenir une paire étiquette=valeur. L'« étiquette » est présentée à l'utilisateur alors que la « valeur » est cachée mais stockée comme valeur d'attribut XML.

La partie « =value » de la paire est optionnelle. Si la première valeur de paire commence par « xpath: », alors, les *metaValues* sont étendues en utilisant la réponse XML de *newProjectURI* ([Section 12.3, « newProjectURI »](#)). Souvenez-vous qu'une requête XPath peut retourner une collection de nœuds. Le texte/valeur de ces nœuds est utilisé pour construire la liste de remplacement des étiquettes/valeurs.

12.3. newProjectURI

Si *newProjectURI* n'est pas vide, alors une invite est affichée au démarrage lorsqu'il n'y a pas de nom de fichier indiqué sur la ligne de commande ou lors de la sélection de Fichier->Nouveau. Il est demandé à l'utilisateur un nom/identifiant de projet qui sera collé dans l'URI lorsqu'il existe un « %s ». Ensuite, une requête sera faite pour cette URI depuis un serveur en utilisant HTTP. Il s'attend à recevoir un document XML correctement formaté dans le corps de la réponse, il sera alors analysé par libxml2.

12.4. newProjectXPath

newProjectXPath est l'expression XPath pour localiser l'identifiant de projet dans la réponse XML de *newProjectURI* ([Section 12.3, « newProjectURI »](#)). La valeur est placée dans l'attribut « id » de l'élément *smil*.

12.5. Un exemple

Dans le fichier de configuration de Kino ([Chapitre 4, Préférences](#))...

```
newProjectURI=http://cms/query=%s
```

fera demander par Kino à l'utilisateur un nom de projet. Lorsque l'utilisateur cliquera « OK », le serveur retournera les données XML suivantes :

```
<storylist id="1234">
  <story id="56789">
    <title>Kino 0.7.1 is Released<titleürzung gepla>
  </story>
  <story></story>
  ...
</storylist>
```

```
newProjectXPath=/storylist/@id
```


fera rechercher par Kino l'identifiant de l'histoire actuelle ID qu'il associera avec ce projet.

```
metaNames=*title
```

fera ajouter et afficher automatiquement par Kino un élément de métadonnée.

```
metaValues_title=xpath:/storylist/story/title=xpath:/storylist/story/@id
```

fera afficher par Kino toutes les histoires reçues au travers d'une requête XPath sous la forme d'une liste de valeurs de métadonnées parmi lesquelles choisir. De plus, l'utilisateur ne peut choisir que les données figurant dans la liste. Pendant que l'interface utilisateur affiche les titres des histoires, Kino effectue réellement l'enregistrement de l'identifiant de l'histoire sélectionnées dans le fichier SMIL du film.

Chapitre 13. Référence des raccourcis clavier

Depuis le menu, choisir Aide->Référence clavier . Vous pouvez laisser cette fenêtre ouverte pendant que vous travaillez. Lorsque vous changez de mode, la fenêtre est mise à jour pour afficher les commandes du clavier qui fonctionnent avec la page actuelle.



À FAIRE

Inclure ici la liste au cas où quelqu'un désirerait l'imprimer.

Chapitre 14. Annexes

Table des matières

[14.1. Licence libre de documentation GNU](#)

[ADDENDUM: Comment utiliser cette License pour vos documents](#)

14.1. Licence libre de documentation GNU

[ADDENDUM: Comment utiliser cette License pour vos documents](#)

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

8. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document *free* in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secundarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

9. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ascii without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

10. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

11. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

12.MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

13.COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

14.COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

15. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

16. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

17. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

18. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

ADDENDUM: Comment utiliser cette License pour vos documents

Pour utiliser cette licence dans un document que vous avez écrit, incluez une copie de la Licence dans le document et mettez les informations de copyright et de licence juste après la page de titre:

Copyright (C) année votre-nom.

Vous avez l'autorisation de copier, de distribuer et/ou de modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU (GFDL), à sa version 1.2 ou à toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; sans section invariante, sans textes de couverture et sans textes de quatrième de couverture. Une copie de cette licence se trouve dans la section appelée ``GNU Free Documentation License''.

Si vous avez des sections invariantes, des textes de page de couverture ou des texte des quatrième de couverture, remplacez les lignes « avec ..textes » par ceci

les sections invariantes étant lister leur titre, les textes de page de couverture étant liste, et les textes de quatrième de couverture étant liste.

Si vous avez des sections invariantes sans texte de couverture, ou une autre combinaison des trois, ajoutez ces deux alternatives en fonction de la situation.

Si votre document contient des exemples non triviaux de code de programme, nous vous recommandons de diffuser ces exemples séparément avec la licence libre de votre choix, par exemple, la Licence Publique Générale GNU, afin d'en permettre l'utilisation dans du logiciel libre.