

# Avant-propos

Depuis quelques années, l'informatique « grand public » s'est considérablement développée. Le temps où seuls les passionnés se servaient d'un ordinateur est maintenant révolu et aujourd'hui, avoir un ordinateur à la maison est devenu aussi courant que d'avoir un téléphone. Cette évolution est loin d'être terminée : nous venons d'entrer de plain-pied dans l'ère des tablettes tactiles, qui rendent nos usages beaucoup plus nomades qu'ils ne l'ont jamais été. Cela étant, la première fois que l'on se retrouve face à un ordinateur ou une tablette estampillé « Windows », on peut se sentir un peu perdu. C'est tout à fait normal, tant les possibilités offertes sont immenses. Bureautique, navigation sur le Web, photos numériques, montage vidéo, musique... C'est à se demander comment nous faisons jusqu'à maintenant ! Que vous ayez déjà utilisé un ordinateur ou non, cet ouvrage vous permettra de vous familiariser avec votre système, en douceur. L'objectif est simple : après avoir lu ce livre, vous serez en mesure de profiter pleinement des capacités de votre ordinateur. Tout ce dont vous avez besoin pour lire ce livre est d'un ordinateur équipé de Windows 8. Windows est le système d'exploitation le plus répandu au monde. Sa toute dernière version, Windows 8, apporte son lot de nouveautés et est capable de s'adapter aussi bien aux ordinateurs classiques qu'aux tablettes tactiles. Il est donc tout à fait probable de le voir se répandre comme une trainée de poudre, tout comme l'avait fait son grand frère Windows 7. Débuter en informatique avec ce système, que ce soit avec un ordinateur ou une tablette, est donc un choix tout à fait judicieux.

## Qu'allez-vous apprendre en lisant ce livre ?

Cet ouvrage est constitué de cinq grandes parties. Chacune d'entre elles permet d'acquérir les prérequis nécessaires à la partie suivante.

1. **Premiers pas** : nous commencerons par les bases du maniement de Windows. Qu'est-ce que Windows ? Comment se déplacer dans l'arborescence de fichiers et dossiers ? Comment installer et utiliser des logiciels ? Comment personnaliser son système ? À la fin de cette partie, vous pourrez déjà utiliser votre ordinateur ou votre tablette pour des tâches de base.
2. **Internet et le Web** : nous aborderons ensuite l'utilisation d'Internet, l'une des activités les plus courantes (si ce n'est la plus courante) sur un ordinateur ou une

tablette. Nous apprendrons à utiliser un navigateur Web, ainsi qu'à gérer une boîte mails. Nous verrons également que Windows 8 est un système nativement connecté à Internet, à travers ce qu'on appelle le nuage.

3. **Multimédia** : nous continuerons avec les possibilités multimédia de Windows 8. Nous parlerons donc beaucoup loisirs dans cette partie : de la musique numérique à la retouche photos, en passant par le montage de vidéos. Enfin, nous ferons le point sur les disques en tout genre : CD, DVD et Blu-ray.
4. **Windows à plusieurs** : nous verrons dans cette partie qu'un ordinateur ou une tablette Windows 8 peut très bien être partagé par plusieurs personnes. Mieux encore, nous apprendrons à échanger des informations entre plusieurs ordinateurs ou tablettes. Cette partie sera aussi l'occasion de voir les différentes manières de recevoir de l'aide ou bien d'aider d'autres personnes.
5. **Aller un peu plus loin** : nous finirons en beauté avec des tâches plus avancées que vous pourrez réaliser avec votre ordinateur. Nous prendrons en main les logiciels de bureautique les plus connus, nous verrons comment entretenir l'ordinateur et comment l'administrer au mieux pour augmenter considérablement sa durée de vie.

Une liste des raccourcis clavier et un petit point sur la mémoire de l'ordinateur sont les sujets des deux chapitres d'annexes qui concluent cet ouvrage.

## Comment lire ce livre ?

### Suivez l'ordre des chapitres

Lisez ce livre comme on lit un roman. Il a été conçu pour cela.

Contrairement à beaucoup de livres techniques où il est courant de lire en diagonale et de sauter certains chapitres, il est ici très fortement recommandé de suivre l'ordre du cours, à moins que vous ne soyez déjà un peu expérimentés.

### Pratiquez en même temps

Pratiquez régulièrement. N'attendez pas d'avoir fini de lire ce livre pour allumer votre ordinateur et faire vos propres essais.

### Utilisez les codes web !

Afin de tirer parti du Site du Zéro dont ce livre est issu, celui-ci vous propose ce qu'on appelle des « codes web ». Ce sont des codes à six chiffres à saisir sur une page du Site du Zéro pour être automatiquement redirigé vers un site web sans avoir à en recopier l'adresse.

Pour utiliser les codes web, rendez-vous sur la page suivante <sup>1</sup> :

<http://www.siteduzero.com/codeweb.html>

Un formulaire vous invite à rentrer votre code web. Faites un premier essai avec le code ci-dessous :

▷

Ces codes web ont deux intérêts :

- ils vous redirigent vers les sites web présentés tout au long du cours, vous permettant ainsi d’obtenir les logiciels dans leur toute dernière version ;
- ils vous permettent de télécharger les codes sources inclus dans ce livre, ce qui vous évitera d’avoir à recopier certains programmes un peu longs.

Ce système de redirection nous permet de tenir à jour le livre que vous avez entre les mains sans que vous ayez besoin d’acheter systématiquement chaque nouvelle édition. Si un site web change d’adresse, nous modifierons la redirection mais le code web à utiliser restera le même. Si un site web disparaît, nous vous redirigerons vers une page du Site du Zéro expliquant ce qui s’est passé et vous proposant une alternative.

En clair, c’est un moyen de nous assurer de la pérennité de cet ouvrage sans que vous ayez à faire quoi que ce soit !

## Remerciements

Je tiens à remercier quelques personnes qui, d’une façon ou une autre, m’ont aidé à mener à bien cet ouvrage :

- Sabrina, ma pacwoman, qui me donne envie d’avancer tous les jours et qui me supporte quand je lui parle de mes projets ;
- Anna, Jonathan et Zeina, pour leur confiance et leurs nombreux conseils (que ce soit pour ce cours ou un autre d’ailleurs) ;
- Boris CERATI (Oneill887), pour ses relectures et conseils avisés lors des étapes de validation ;
- toutes les personnes de Simple IT étant intervenues dans la réalisation de cet ouvrage ;
- toutes les personnes qui ont commenté et critiqué le tutoriel publié sur le Site du Zéro et dont les retours ont été une grande source de motivation.

---

1. Vous pouvez aussi utiliser le formulaire de recherche du Site du Zéro, section « Code web ».

# Sommaire

<b>Avant-propos</b>	<b>i</b>
Qu'allez-vous apprendre en lisant ce livre? . . . . .	i
Comment lire ce livre? . . . . .	ii
Remerciements . . . . .	iii
<b>I Premiers pas</b>	<b>1</b>
<b>1 Windows, c'est quoi au juste?</b>	<b>3</b>
Un système d'exploitation . . . . .	4
On le démarre cet ordinateur oui ou non? . . . . .	7
Les deux visages de Windows 8 . . . . .	10
Extinction de l'ordinateur . . . . .	14
<b>2 Les différents éléments à l'écran</b>	<b>17</b>
L'écran Démarrer . . . . .	18
Le Bureau . . . . .	22
La barre des tâches et les fenêtres . . . . .	23
La zone de notifications . . . . .	28
Le menu Charms . . . . .	29
<b>3 La navigation dans Windows</b>	<b>35</b>
Le cri de la souris : le clic! . . . . .	36
L'arborescence de Windows . . . . .	39

L'explorateur Windows . . . . .	40
TP : Promenons-nous. . . . .	45
<b>4 Les applications et les logiciels</b>	<b>49</b>
Logiciels ? Applications ? . . . . .	50
Lancement et arrêt . . . . .	56
Le Windows Store pour les applications Metro . . . . .	66
Installation et désinstallation de logiciels Bureau . . . . .	72
TP : utilisation d'un logiciel simple, le Bloc-notes . . . . .	78
<b>5 Jouons avec les fichiers (et les dossiers)</b>	<b>83</b>
Les types de fichier . . . . .	84
Création et manipulation . . . . .	88
Suppression : la corbeille . . . . .	92
Le « copier-coller » . . . . .	94
<b>6 Personnalisations 1/2 : Changer l'apparence du Bureau avec les thèmes</b>	<b>101</b>
Qu'est-ce qu'un thème Windows . . . . .	102
L'arrière-plan du Bureau . . . . .	104
La couleur des fenêtres . . . . .	107
Les sons . . . . .	108
L'écran de veille . . . . .	109
Enregistrer (et supprimer) un thème . . . . .	110
<b>7 Personnalisations 2/2 : Adapter l'ordinateur à son utilisation</b>	<b>113</b>
Épinglons ! . . . . .	114
Les bibliothèques . . . . .	122
Le comportement de la barre des tâches . . . . .	129
Les panneaux de configuration . . . . .	132
<b>8 La sécurité et les mises à jour</b>	<b>137</b>
Les virus en tout genre . . . . .	138
Windows Defender . . . . .	140
Les erreurs humaines . . . . .	145
Les mises à jour : Windows Update . . . . .	146

---

<b>II Internet et le Web</b>	<b>151</b>
<b>9 Courte introduction à Internet</b>	<b>153</b>
Bref historique . . . . .	154
Les sites Web . . . . .	155
L'adresse d'un site . . . . .	157
Le Fournisseur d'Accès à Internet (FAI) . . . . .	159
<b>10 Connexion à Internet</b>	<b>161</b>
Avec ou sans fil ? . . . . .	162
Le Centre Réseau et partage de Windows . . . . .	167
Les autres connexions . . . . .	168
<b>11 Le navigateur</b>	<b>171</b>
Un navigateur, des navigateurs . . . . .	172
L'interface du navigateur . . . . .	175
Les favoris . . . . .	178
L'historique . . . . .	184
La page de démarrage . . . . .	185
<b>12 Savoir rechercher sur Internet</b>	<b>187</b>
Les moteurs de recherche . . . . .	188
Bien cibler sa recherche . . . . .	190
Petite chasse au trésor... . . . .	196
<b>13 Le courrier électronique</b>	<b>199</b>
Définitions et principes du mail . . . . .	200
Deux types d'outils pour consulter ses mails . . . . .	201
Création d'une nouvelle adresse : l'exemple de Yahoo . . . . .	209
Lire, classer et envoyer des mails . . . . .	212
La sécurité de votre boîte mail . . . . .	218
<b>14 La tête dans les nuages</b>	<b>223</b>
Le « cloud computing » ? . . . . .	224
L'application SkyDrive . . . . .	226
SkyDrive, version Web . . . . .	231

SkyDrive et les autres applications . . . . .	236
<b>III Multimédia</b>	<b>239</b>
<b>15 Pour commencer</b>	<b>241</b>
Réglages de l'écran . . . . .	242
Les applications et logiciels que nous allons utiliser . . . . .	248
Payant : « Ajouter des fonctionnalités à Windows 8 » . . . . .	251
<b>16 La musique</b>	<b>253</b>
Une musique, un fichier . . . . .	254
Écouter de la musique numérique . . . . .	256
Écouter et copier un CD sur l'ordinateur . . . . .	265
Les baladeurs numériques . . . . .	271
<b>17 Les photos numériques</b>	<b>275</b>
Les fichiers photo . . . . .	276
Récupérer les photos depuis un appareil numérique . . . . .	281
Gestion des clichés avec la Galerie photos . . . . .	289
Quelques petites retouches sur vos photos . . . . .	296
<b>18 Les vidéos et le montage vidéo avec Movie Maker</b>	<b>303</b>
Lecture de vidéos numériques, DVD ou Blu-ray . . . . .	304
Importer une vidéo depuis une caméra numérique . . . . .	307
Un petit montage avec Movie Maker . . . . .	310
Enregistrer un projet . . . . .	317
Finaliser le montage : créer une vidéo . . . . .	321
<b>19 Les disques en tout genre</b>	<b>325</b>
Un disque = des données . . . . .	326
Gravons! . . . . .	327
<b>IV Windows à plusieurs</b>	<b>333</b>
<b>20 Gérer les comptes utilisateurs</b>	<b>335</b>

---

Créer un compte . . . . .	336
Configuration d'un compte . . . . .	341
Supprimer un compte . . . . .	351
Le compte invité . . . . .	352
Gestion des sessions et partage de fichiers entre utilisateurs . . . . .	354
<b>21 Le groupe résidentiel</b>	<b>363</b>
Le groupe résidentiel et ses prérequis . . . . .	364
Créer un groupe résidentiel . . . . .	366
Rejoindre un groupe résidentiel . . . . .	368
Partageons! . . . . .	369
Changer les paramètres du groupe résidentiel . . . . .	373
<b>22 Le contrôle parental</b>	<b>375</b>
Prérequis : un compte standard . . . . .	376
Activer et paramétrer le contrôle parental . . . . .	377
Du côté de l'utilisateur contrôlé . . . . .	383
Le rapport d'activité . . . . .	385
<b>23 Donner et recevoir de l'aide</b>	<b>387</b>
L'outil capture . . . . .	388
Enregistrer les étapes pour reproduire un problème . . . . .	390
L'assistance à distance Windows . . . . .	392
Les forums . . . . .	395
<b>V Aller un peu plus loin</b>	<b>397</b>
<b>24 Travaillons un peu : la bureautique</b>	<b>399</b>
Choix d'une suite bureautique . . . . .	400
Le traitement de texte : Word . . . . .	402
Le tableur : Excel . . . . .	410
La présentation : PowerPoint . . . . .	416
Les Office Web Apps . . . . .	423
Les fichiers PDF . . . . .	427

<b>25 Gestion de l'énergie</b>	<b>433</b>
Les différents modes de veille . . . . .	434
Les réglages possibles . . . . .	438
Le rapport énergétique . . . . .	444
<b>26 Retour sur la personnalisation</b>	<b>453</b>
Personnaliser la zone de notifications . . . . .	454
Les options d'exécution automatique . . . . .	458
Les programmes par défaut . . . . .	460
<b>27 Un ordinateur, ça s'entretient</b>	<b>465</b>
Faire un nettoyage de disque . . . . .	466
Défracter le disque . . . . .	468
Les points de restaurations . . . . .	472
Actualiser ou réinitialiser . . . . .	477
Créer et utiliser un lecteur de récupération . . . . .	481
Le gestionnaire des tâches . . . . .	488
<b>28 Partitionnement de disque dur</b>	<b>497</b>
Un peu de théorie pour commencer . . . . .	498
Cas pratique : séparons le système et les données . . . . .	502
Supprimer ou étendre des partitions . . . . .	510
<b>29 Les pools et espaces de stockage</b>	<b>515</b>
Que sont les pools et les espaces de stockage? . . . . .	516
Création et gestion d'un pool et d'un espace de stockage . . . . .	524
Le coup de la panne. . . . .	529
<b>VI Annexes</b>	<b>535</b>
<b>30 Liste non exhaustive de raccourcis clavier</b>	<b>537</b>
Raccourcis généraux . . . . .	538
Dans le navigateur Web . . . . .	540
<b>31 La mémoire de votre ordinateur : les octets</b>	<b>541</b>
Deux types de mémoire . . . . .	542

L'unité de mémoire : l'octet . . . . . 543  
Ordres de grandeur . . . . . 546  
Archiver et compresser . . . . . 547

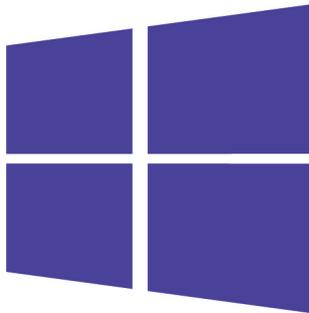
# Chapitre 1

## Windows, c'est quoi au juste ?

Difficulté : 

Vous avez très certainement déjà entendu parler de **Windows**, non ? Peut-être au moment d'acheter votre ordinateur ou votre tablette ? Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas un souci : dans ce chapitre introductif nous allons revenir sur ce nom et sur ce qu'il représente.

La première chose à savoir avant de nous attaquer au vif du sujet est que Windows est un **système d'exploitation**. Et comme ce terme ne signifie peut-être rien pour vous, nous allons tout de suite voir de quoi il s'agit.



## Un système d'exploitation

### Qu'est-ce qu'un système d'exploitation ?

Quand on allume un ordinateur, il démarre. Des fenêtres apparaissent, des menus surgissent, etc. Quoi de plus naturel ?

Eh bien ce n'est pas si naturel que ça en réalité ! Pour réaliser ce petit miracle de technologie, il faut qu'une *base* soit installée sur l'ordinateur. Sans cette base, l'ordinateur n'est qu'une grosse boîte avec laquelle vous ne pourrez pas faire grand-chose (du moins, aucune des choses qui nous intéressent dans ce cours). On appelle cette base le **système d'exploitation**. C'est grâce à lui et aux programmes qui viendront se greffer dessus que nous pourrons travailler, jouer, surfer, etc. C'est également le système d'exploitation qui va nous permettre de gérer nos fichiers (textes, musiques, vidéos, photos...).

Vous entendrez souvent parler d'**OS**<sup>1</sup> : c'est exactement la même chose (« Operating System » signifie « Système d'Exploitation » en anglais). Le terme OS est très courant car bien plus rapide à dire et à écrire.



Je ne veux surtout pas vous noyer dans des termes techniques ! Dans ce cours, je les limiterai au maximum. Mais il est important de connaître la notion d'OS avant de commencer. Après tout, nous allons apprendre à nous servir d'un OS ici.

Il faut bien faire la différence entre le *matériel* et le *logiciel*. Le matériel (qu'on appelle communément le *hardware*) est la partie *physique* de l'ordinateur, ce que l'on peut toucher. Il s'agit de la tablette elle-même ou bien, dans le cas d'un ordinateur, de l'unité centrale, de l'écran, du clavier, de la souris, etc. (voir figure 1.1).



FIGURE 1.1 – Bref, je ne vous fais pas un dessin. . .

Ce qu'on appelle *logiciel*, ou *software*, représente en revanche tout ce qui n'est pas physique : c'est l'ensemble des programmes informatiques constituant l'ordinateur ou la

---

1. Operating System

tablette. Le logiciel (l'OS) s'appuie alors sur le matériel (l'unité centrale et compagnie) pour faire fonctionner l'ensemble.

Dans notre cas, notre OS est **Windows**. Mais il existe bon nombre d'autres OS! Peut-être connaissez-vous la marque Apple et leurs ordinateurs, les Mac? Leur système d'exploitation n'est pas Windows mais **Mac OS X**. Vous avez peut-être également entendu parler de **Linux**? C'est un autre système d'exploitation. Aucun OS n'est meilleur que les autres. Ils sont différents, voilà tout.



Et donc pour débiter, que nous conseilles-tu? Je viens d'acheter un PC avec Windows, j'aimerais autant que tu répondes... Windows!

C'est une très bonne question. J'ai tendance à croire que tout le monde peut débiter avec n'importe quel OS (avec ça, on est bien avancé...). Cependant, Windows est de loin le plus répandu d'entre eux. Il y a de fortes chances pour que ce soit lui que vous croisiez en entreprise ou à l'école, de la primaire aux études supérieures. Commencer avec lui n'est donc pas forcément un mauvais choix.

Quoi qu'il en soit, dans le cadre de ce cours nous nous contenterons de Windows. Vous pouvez donc à présent (fièrement) dire : « Mon OS est Windows! ». Et pour terminer avec des noms que vous avez probablement déjà entendus : l'entreprise qui édite Windows s'appelle **Microsoft**. Elle a été créée par **Bill Gates** et **Paul Allen** en 1975.



FIGURE 1.2 – Logo de Microsoft

Passons maintenant à la version de Windows qui va nous intéresser ici. En effet, il n'y a pas qu'un seul Windows...

## Ma version de Windows : Windows 8

### Plusieurs versions de Windows

Vous vous en doutez sûrement vu le titre de ce livre mais je le précise pour clarifier les choses : la version de Windows à laquelle nous allons nous intéresser ici est **Windows 8**.



Donc Windows 8 est le huitième du nom? Les versions précédentes s'appelaient Windows 7, Windows 6, etc.?

Eh bien... oui et non. Les versions de Windows ont des noms plus ou moins étranges

qui ne répondent pas forcément à une logique implacable. Dans l'ordre chronologique (et sans remonter à la préhistoire et ses « ordinosaures »), nous avons :

- Windows 95 (août 1995) ;
- Windows 98 (juin 1998) ;
- Windows 2000 (février 2000) ;
- Windows Me (septembre 2000) ;
- Windows XP (octobre 2001) ;
- Windows Vista (janvier 2007) ;
- Windows 7 (octobre 2009) ;
- **Windows 8 (octobre 2012).**

Ce qu'il faut retenir, c'est qu'il y a plusieurs versions de Windows et que **Windows 8** est la plus récente d'entre elles.



FIGURE 1.3 – Logo de Windows 8

En entreprise ou à l'école, à l'heure où j'écris ces lignes, il y a fort à parier que vous utilisez encore **Windows XP** ou **Windows 7** (Windows Vista a quant à lui été plutôt boudé). En effet, les entreprises et administrations mettent toujours un peu de temps pour se mettre à jour. C'est normal car Windows a un prix (vous vous en étiez rendu compte je suppose). Il faut payer ce qu'on appelle des **licences** pour chacun des PC de l'entreprise. Et ça chiffre vite ! Pour les particuliers, le prix de la licence est inclus dans le prix de l'ordinateur mais vous la payez bel et bien.

### Plusieurs versions de Windows 8

Ce n'est pas tout ! Windows 8 lui-même est édité en plusieurs versions. Elles sont au nombre de quatre :

- Windows 8 (tout court) ;
- Windows 8 Pro ;
- Windows 8 Enterprise ;
- Windows RT.

Les différences entre les trois premières versions sont relativement minimes. En revanche, il faut se méfier de la petite dernière : Windows RT.

Windows RT est une version très proche de Windows 8, mais que l'on ne trouvera que sur certaines tablettes et certains ordinateurs ultra-portables (ce n'est toutefois pas systématique). Une de ses principales caractéristiques est qu'elle est adaptée à un certain type de matériel qui consomme très peu d'énergie (ce qui est bien adapté aux appareils nomades). En contrepartie, elle souffre de quelques limitations. En particulier, tous les logiciels ne sont pas compatibles avec elle (nous reviendrons en détail là-dessus dans le chapitre consacré aux logiciels). D'ailleurs, cette version ne s'appelle pas

Windows 8 RT, mais Windows RT (sans « 8 »). C'est une version limitée, en quelque sorte.

La bonne nouvelle, c'est que vous pouvez suivre ce cours quelle que soit votre version de Windows 8, même Windows RT. Je ne manquerai pas de vous prévenir lorsque nous aborderons l'un des (rares) points spécifiques à une version.

Maintenant que nous savons tout cela, je crois que le moment est venu d'allumer cet ordinateur. Qu'en dites-vous ?

## On le démarre cet ordinateur oui ou non ?

Vous connaissez probablement déjà ce gros bouton qui sert à mettre en route la bête (en façade de votre tour pour les ordinateurs fixes, non loin du clavier si vous avez un ordinateur portable ou bien sur l'un des côtés de votre tablette). On l'appelle le **bouton d'alimentation**. Il est la plupart du temps accompagné d'un symbole tel qu'à la figure 1.4.



FIGURE 1.4 – Bouton d'alimentation

À partir de là, deux cas de figure se présentent, selon qu'il s'agisse ou non du premier démarrage de l'ordinateur.

### Le premier démarrage : lier l'ordinateur à une adresse mail

La première fois que l'on démarre un ordinateur ou une tablette équipée de Windows 8, un programme de mise en route pose quelques questions afin de personnaliser un peu le système. Il s'agit de simples informations telles que votre nom, votre prénom, la couleur que vous préférez pour l'affichage, etc. Bref, rien de bien compliqué. Mais ce n'est pas tout car Windows vous demande également une adresse de messagerie (voir figure 1.5).

Cette adresse servira, entre autres choses, à vous identifier sur votre ordinateur.



Je débute en informatique, je n'ai pas d'adresse de messagerie moi !

Pour tout vous dire, je m'en doutais un peu. Si vous n'avez pas d'adresse de messagerie, ce n'est pas un problème : le programme de mise en route vous permet d'en créer une. Pour cela, cliquez sur **S'inscrire pour obtenir une nouvelle adresse**

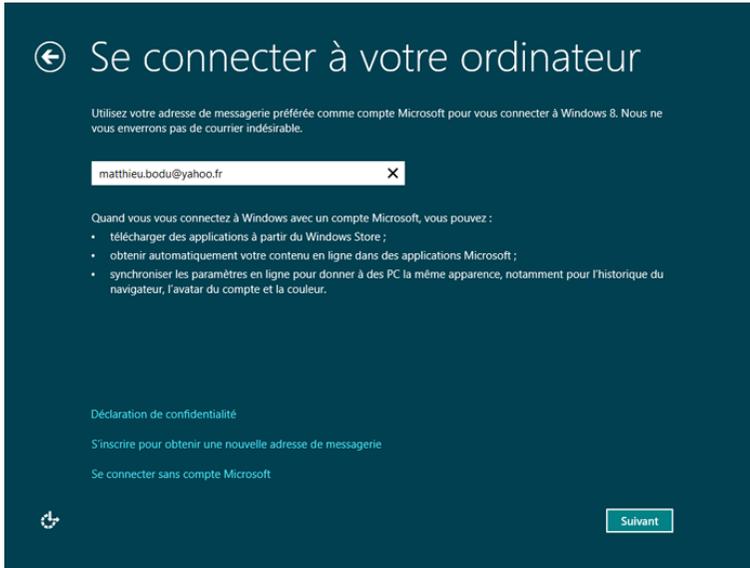


FIGURE 1.5 – Utiliser une adresse de messagerie pour se connecter à l'ordinateur

de messagerie. Vous devez alors choisir votre nouvelle adresse et entrer quelques informations utiles (voir figure 1.6).

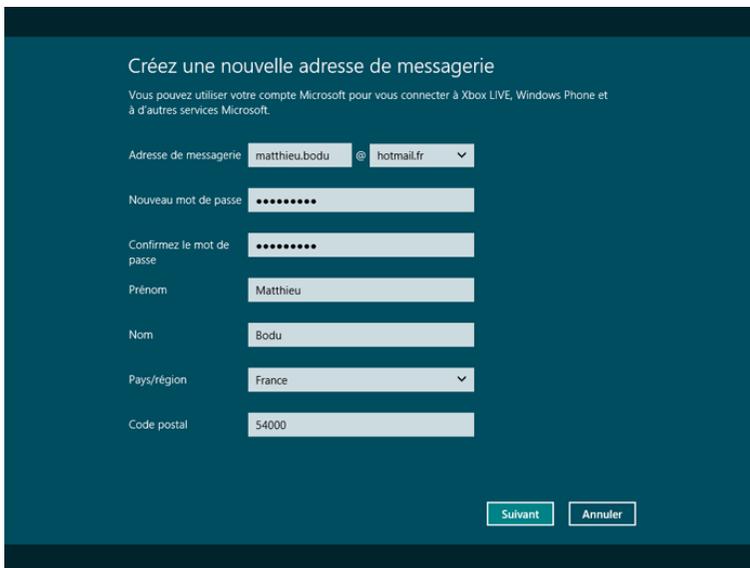


FIGURE 1.6 – Création d'une nouvelle adresse de messagerie



Lier le PC à une adresse de messagerie a pour effet de créer un **compte Microsoft** (nous aurons l'occasion d'aborder la question des comptes utilisateurs au cours d'un chapitre complet de ce livre). Votre ordinateur doit être connecté à Internet pour créer ce compte. Si ce n'est pas le cas ou bien si vous ne souhaitez pas créer de compte Microsoft, une dernière option est disponible via le lien *Se connecter sans compte Microsoft*. En le sélectionnant, vous pourrez créer ce que Windows appelle *un compte local*, un compte qui ne sera pas lié à une adresse de messagerie.

Encore une fois, il y a de grandes chances que vous ayez déjà passé cette étape. Peut-être ne vous en souvenez-vous plus très bien ou peut-être quelqu'un l'avait-il fait pour vous ? Ce n'est pas un souci, nous reviendrons sur la gestion des comptes Microsoft plus loin dans ce livre. L'important était ici que vous puissiez démarrer dans les meilleures conditions.

## Démarrage classique

Lors des prochains démarrages de l'ordinateur, vous n'aurez plus à répondre à toutes ces questions. Après avoir appuyé sur le bouton d'alimentation, vous arriverez simplement sur un écran de ce type (voir figure 1.7).

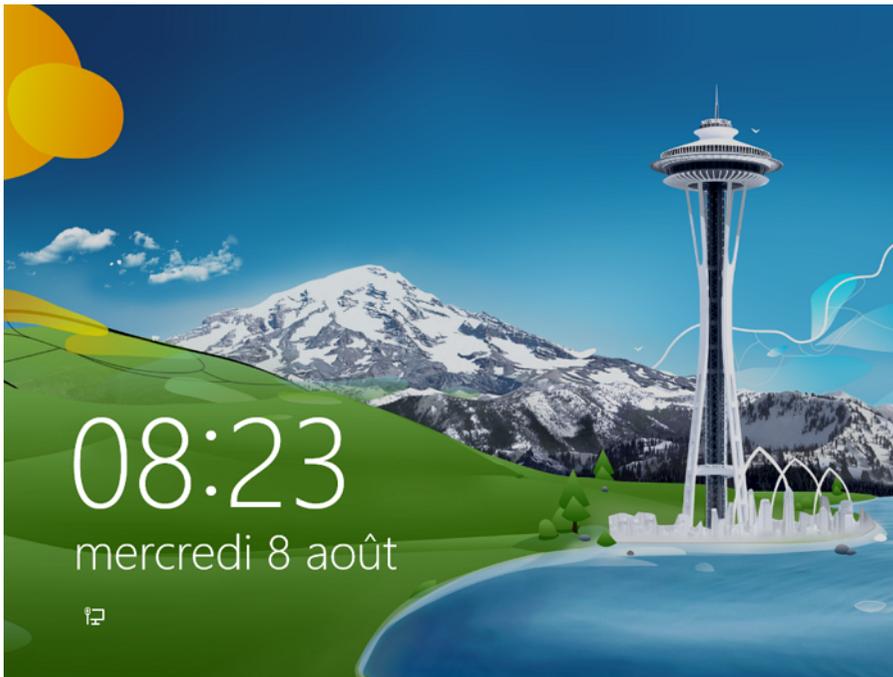


FIGURE 1.7 – Écran de verrouillage

Il s'agit de l'**écran de verrouillage** de Windows 8. Il se peut que l'image affichée en

fond soit différente chez vous, c'est simplement parce que j'ai changé la mienne. Nous verrons plus loin comment faire, patience. Pour le moment, il faut simplement donner un petit coup de molette de souris (ou bien faire glisser votre doigt de bas en haut sur un écran tactile) pour faire apparaître un nouvel écran (voir figure 1.8).

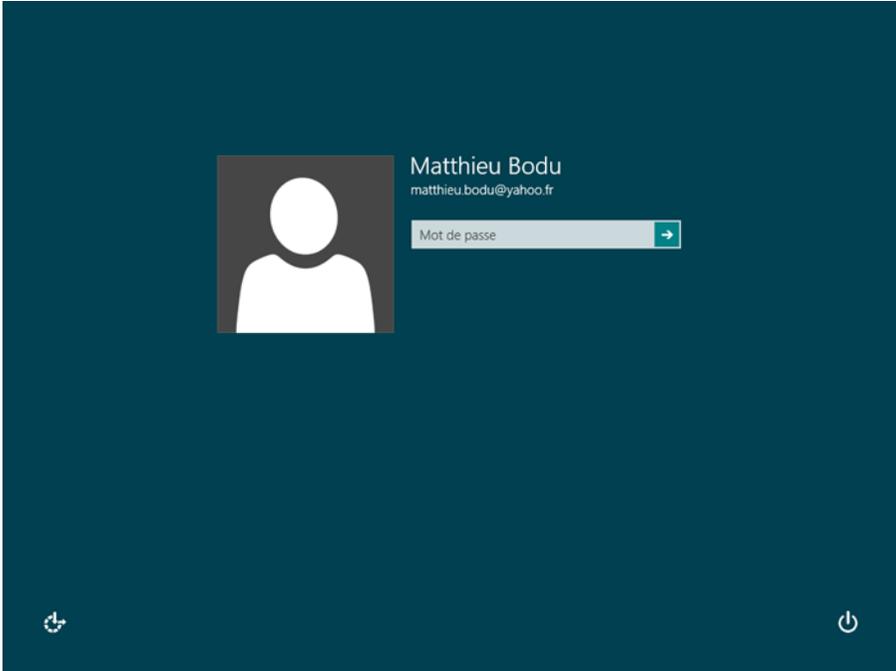


FIGURE 1.8 – Écran de connexion

Vous voilà arrivés sur l'**écran de connexion**, la page de choix de l'utilisateur. C'est ici que vous devez vous identifier avec l'adresse de messagerie dont nous parlions plus tôt. Dans mon exemple, le compte en question s'appelle *Matthieu Bodu*. Après avoir entré le mot de passe et appuyé sur la touche **Entrée** du clavier, l'ordinateur poursuivra son démarrage. Une fois celui-ci terminé, vous pourrez commencer à ~~travailler~~ explorer le monde merveilleux de l'informatique.

## Les deux visages de Windows 8

On trouve Windows 8 sur deux principaux types de support : les ordinateurs ou les tablettes tactiles. Windows 8 est en effet tout aussi fonctionnel sur les deux supports. Pourtant, une énorme différence est à noter entre les deux : un ordinateur se pilote grâce au couple clavier / souris, alors qu'une tablette se commande... au doigt. Et ça change tout ! Avec les doigts, on n'appuie pas sur l'écran de manière aussi précise qu'avec un clic de souris. De plus, il est nécessaire d'afficher un clavier « virtuel » sur l'écran d'une tablette pour pouvoir taper du texte. Les concepteurs de Windows 8 ont

donc dû réfléchir à une interface pouvant s'adapter aux deux types de support. Pour ce faire, ils ont donné à Windows 8 deux visages. Deux visages différents, mais néanmoins complémentaires.

Vous l'aurez compris, Windows 8 a un visage pour chaque utilisation : l'un est plus adapté aux interfaces tactiles, l'autre est plus adapté aux ordinateurs classiques. Ces deux visages ont même leur petit nom : **Metro** et **Bureau**.



Le terme Metro n'est pas officiel. Microsoft l'a utilisé pendant quelques années mais a décidé de l'abandonner à cause d'une sombre histoire de nom déjà déposé par une entreprise allemande... Dans ce cours, j'utiliserai tout de même le terme Metro afin de bien faire la différence entre le « côté Metro » et le « côté Bureau » de Windows 8.

Vous croiserez peut-être le terme « Modern UI », qui a été un temps évoqué pour remplacer le nom Metro, mais cela n'a jamais été officialisé. Sachez simplement que « Modern UI » et « Metro » désignent exactement la même chose.

## L'interface Metro

Le côté « tactile » de Windows 8 est représenté par l'interface **Metro**, une interface présentant de larges boutons sur lesquels on appuiera sans peine, même avec de gros doigts. Elle est représentée principalement par l'écran d'accueil, également appelé **écran Démarrer**, sur lequel nous reviendrons dès le prochain chapitre (voir figure 1.9).

Les boutons de cet écran et ses icônes aux allures simplistes sont tout à fait caractéristiques de l'interface Metro. C'est aussi dans Metro que nous utiliserons des applications telles que celle-ci, permettant par exemple de parcourir ses albums photos (voir figure 1.10).

Comme vous le voyez, gros boutons et couleurs vives sont là encore de mise.

## Le Bureau

L'autre aspect de Windows 8, plus « traditionnel » est quant à lui représenté par le **Bureau** (voir figure 1.11).

Cette fois, les boutons sont plus petits, les menus sont généralement davantage détaillés et, point très important, les différentes applications sont disposées dans des cadres (appelés fenêtres). Je ne m'attarde pas plus sur le contenu du Bureau pour le moment, nous en reparlerons également dès le prochain chapitre.



FIGURE 1.9 – Le côté « Metro » de Windows 8

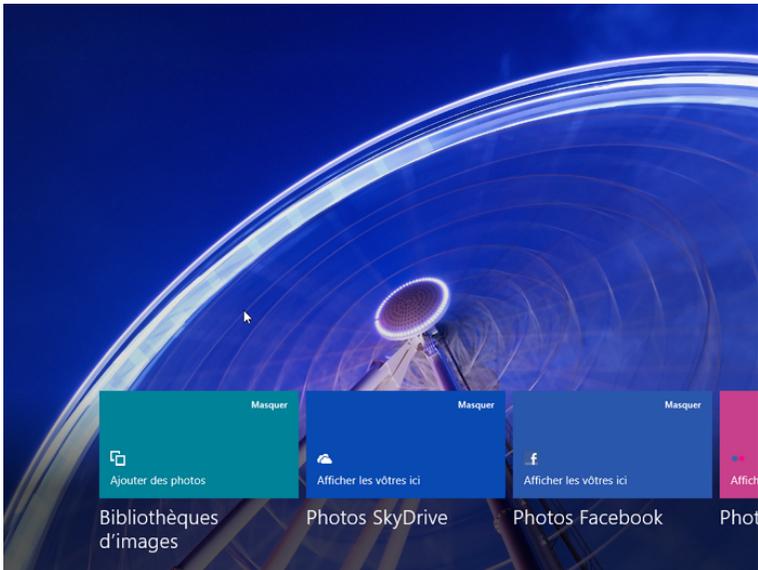


FIGURE 1.10 – Exemple d'application Metro : Photos

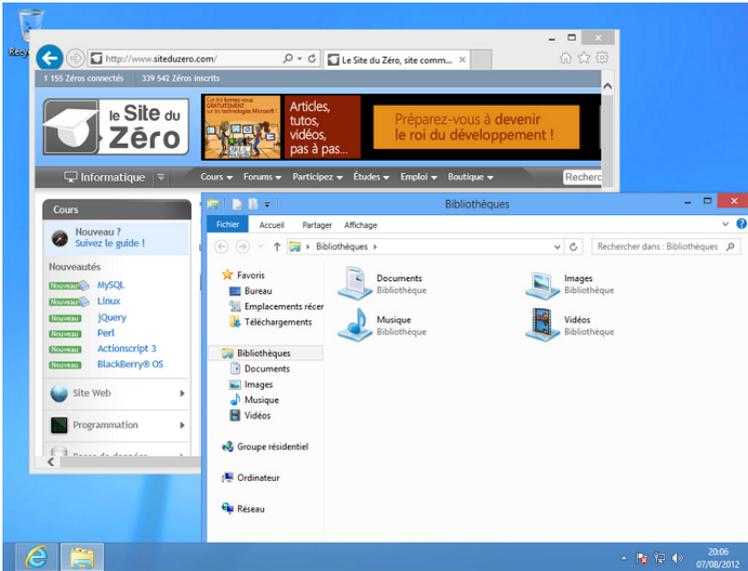


FIGURE 1.11 – Le côté « Bureau »

## Metro et Bureau, même combat !

Je vous le disais plus haut : l'interface Metro et le Bureau sont complémentaires. Ce n'est pas parce que vous êtes sur une tablette que vous utiliserez uniquement Metro, et pas parce que vous êtes sur un ordinateur que vous utiliserez uniquement le Bureau. Au cours de votre utilisation, vous passerez d'une interface à l'autre selon ce que vous avez à faire. Vous verrez, cela se fait très naturellement, sans qu'on y pense vraiment.

Pour passer d'une interface à l'autre, il suffit de placer le curseur de la souris tout en bas à gauche de l'écran, ce qui fait apparaître un bouton présentant l'aperçu de l'autre interface (l'aperçu du Bureau si vous êtes sur Metro, et inversement) - voir figure 1.12.

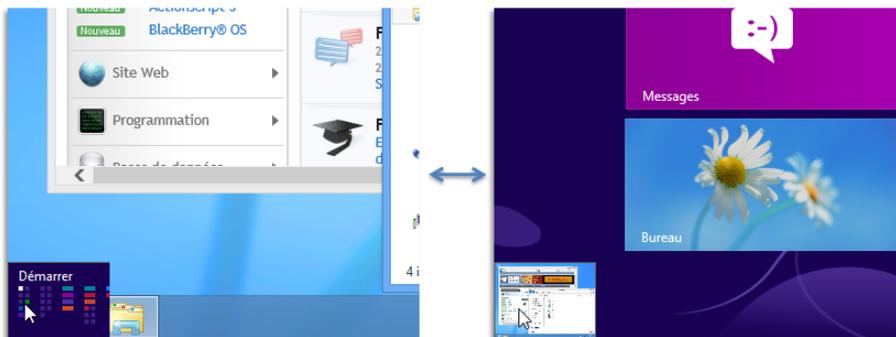


FIGURE 1.12 – Passer de Metro à Bureau et inversement

Il existe un raccourci clavier pour effectuer cette opération : la touche dotée du logo Windows, en bas du clavier.



Les raccourcis clavier sont des combinaisons de touches permettant de réaliser rapidement certaines actions. Pour passer de l'interface Metro au Bureau par exemple, on peut utiliser la souris et cliquer en bas à gauche de l'écran ou bien appuyer sur la touche Windows du clavier. C'est exactement la même chose mais c'est parfois plus rapide avec le clavier. Au fil des chapitres, je vous donnerai les raccourcis clavier les plus utilisés. Vous pouvez également vous reporter à l'annexe les concernant.

Tout au long de cet ouvrage, nous ferons référence à ces deux aspects de Windows 8. Nous parlerons tantôt du côté Metro, tantôt du côté Bureau.

## Extinction de l'ordinateur

Loin de moi l'idée de vous faire arrêter dès maintenant votre apprentissage, mais la première manipulation que nous allons apprendre est... l'extinction de l'ordinateur.



Il ne s'éteint pas comme il s'allume, avec le bouton d'alimentation ?

Eh non ! Au démarrage comme à l'arrêt, l'OS fait tout un tas d'opérations à la fois importantes mais aussi complètement invisibles pour nous. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il met quelques instants à démarrer et à s'éteindre complètement. Nous n'avons absolument pas besoin de voir ces choses ici et c'est tant mieux ! Parce que croyez-moi, c'est très compliqué. D'ailleurs, là est tout l'intérêt d'un OS comme Windows : rendre les choses simples pour l'utilisateur.

Si vous éteignez votre ordinateur avec le même bouton qu'au démarrage, cela revient à lui couper complètement l'alimentation électrique. Il s'éteint donc sans faire ses petits contrôles habituels, sans arrêter ses composants dans le bon ordre, etc. C'est un peu comme aller dormir directement en rentrant du boulot, sans passer par la case salle de bain et pyjama. Résultat, on dort moins bien et le réveil est plus difficile ! Eh bien c'est la même chose pour l'ordinateur : au moment de le rallumer, il risque d'y avoir des soucis. C'est fort peu probable car le système est bien conçu et est bardé de sécurités dans tous les coins (en d'autres termes, vous ne risquez pas de « casser » votre ordinateur) mais il y a un petit risque tout de même.

Voyons donc la marche à suivre pour envoyer dormir notre ordinateur dans les meilleures conditions. Que vous soyez côté Metro ou côté Bureau, placez votre souris tout en bas à droite de l'écran : une série d'icônes apparaissent alors en surimpression. Remontez alors la souris (tout en la laissant sur la droite) pour faire apparaître un menu latéral, comme indiqué à la figure 1.13.



FIGURE 1.13 – Le menu latéral permettant entre autres choses d'éteindre l'ordinateur

Cliquez tout d'abord sur le bouton **Paramètres**, puis sur **Marche / Arrêt** (voir figure 1.14).

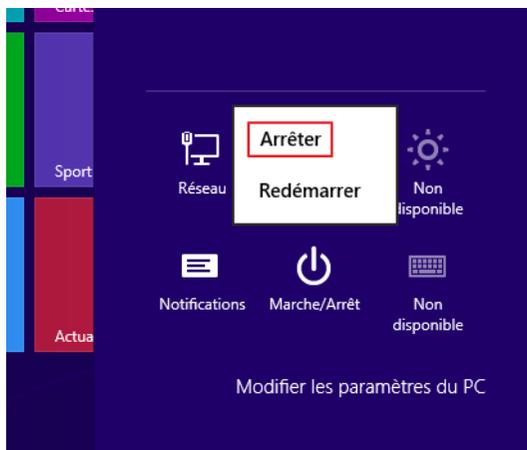


FIGURE 1.14 – Bouton Marche / Arrêt

Enfin, choisissez l'option qui vous intéresse entre **Arrêter** et **Redémarrer**. Dans notre cas, nous choisissons d'arrêter l'ordinateur, ce qui met un terme à notre session... et à

ce chapitre, par la même occasion. Mine de rien, nous avons appris pas mal de choses dans ce premier chapitre. Il était important de définir quelques termes et de lever le mystère sur ce qu'*est* Windows. Avec le démarrage (et l'extinction) de l'ordinateur, nous sommes parés pour continuer notre apprentissage en partant sur de bonnes bases.

La suite ? Nous allons voir quels sont tous ces menus, tous ces boutons, tous ces carrés... Bref, nous allons faire un petit tour de notre écran pour en découvrir les principaux éléments.

## En résumé

- Windows est un système d'exploitation. Le système d'exploitation fait partie de la composante *logiciel* de l'ordinateur, par opposition au *matériel* (unité centrale, clavier, souris, tablette, etc.).
- Il existe plusieurs versions de Windows 8 : Windows 8 (tout court), Windows 8 Pro, Windows 8 Enterprise et enfin Windows RT.
- Windows RT est une version allégée de Windows 8, principalement destinée aux tablettes tactiles et aux ordinateurs ultra-portables.
- Au premier démarrage de l'ordinateur, on peut créer un compte Microsoft ou utiliser un compte local.
- Windows 8 est composé de deux parties complémentaires : Metro et Bureau. Metro est une interface allégée, plus adaptée à un usage tactile. Bureau est plus adaptée au couple clavier / souris.

# Chapitre 18

## Les vidéos et le montage vidéo avec Movie Maker

Difficulté : 

Musiques , photos... on avance ! Passons maintenant à la vitesse supérieure en combinant les deux, pour arriver à la vidéo. Dans ce domaine, le numérique a là encore bouleversé les usages. Je vous parlerai bien du temps où on montait les films à la main, à coups de ciseaux et de morceaux de Scotch mais... je ne l'ai pas connu. Bien sûr, le montage vidéo, ça a également été du jonglage entre plusieurs cassettes pour mettre bout à bout des morceaux de films, mais cela n'a jamais été vraiment simple et pratique pour les monsieur et madame Tout-le-monde que nous sommes. Jamais, jusqu'à l'ère du numérique bien sûr. Car, comme nous allons le voir ici, importer un film et le monter devient extrêmement simple avec un ordinateur. Bien sûr, vous ne réaliserez pas le prochain blockbuster hollywoodien avec les outils que nous allons voir ici, mais il y a tout de même de quoi vous amuser un peu.



Dans ce chapitre, nous nous intéresserons tout d'abord aux principaux types de fichiers vidéo, puis nous verrons comment récupérer une vidéo depuis une caméra numérique. Nous passerons ensuite au montage, grâce au logiciel Movie Maker.

## Lecture de vidéos numériques, DVD ou Blu-ray

### Les types de fichiers vidéo

Comme pour les photos et les musiques, il existe plusieurs types de fichiers vidéo. Dans le chapitre précédent, nous avons parlé de la **compression** des photos, qui permet de baisser le poids en octets des fichiers, sans pour autant diminuer trop fortement la qualité. Les vidéos peuvent également être compressées : ce ne sont finalement que des suites d'images (beaucoup d'images) accompagnées de son. Les fichiers vidéo sont donc très lourds. Il y a même de fortes chances pour que ce soit les plus gros fichiers que vous ayez à manipuler.

Les types de fichiers vidéo que vous croiserez probablement sont les AVI (fichiers en *.avi*) ; les MPEG (fichiers en *.mpeg*) ; les WMV (fichiers en *.wmv*) ; etc.

Il y en a beaucoup d'autres. Voyons à présent comment les lire sur l'ordinateur.

### Regarder des vidéos

#### Les vidéos déjà présentes sur l'ordinateur

On l'oublierait presque tant il est orienté vers la musique, mais le lecteur Windows Media est aussi un lecteur vidéo. Le principe est exactement le même que pour la musique : dans le volet de gauche, choisissez simplement le lien **Vidéos**. Vous retrouvez alors vos vidéos dans la partie centrale, que vous pouvez glisser-déposer dans la liste de lecture de droite (figure 18.1).

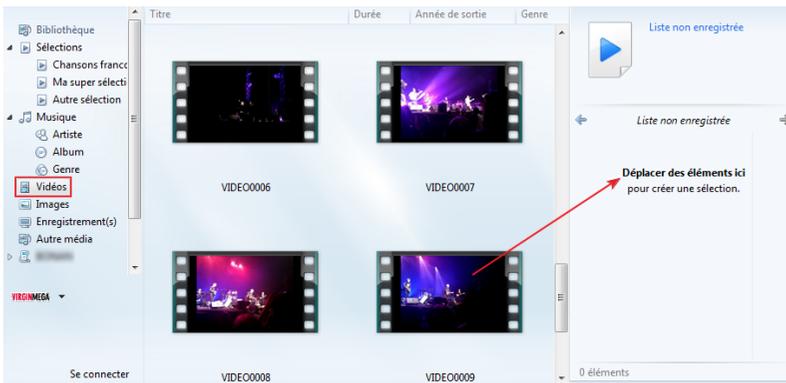


FIGURE 18.1 – Les vidéos avec le lecteur Windows Media

Les vidéos présentes sont celles de la bibliothèque Vidéo de Windows. Vous pouvez bien sûr modifier le contenu de cette bibliothèque, soit depuis le lecteur, soit directement dans Windows. Le principe est le même que pour la bibliothèque Musique.

On retrouve l'équivalent côté Metro, avec cette fois l'**application Vidéo** (figure 18.2).



FIGURE 18.2 – Tuile de l'application Vidéo

Les vidéos sont projetées en plein écran, ce qui est toujours agréable. Les habituels éléments tels que la barre de progression, les boutons lecture, suivant, précédent, etc. apparaissent en surimpression et disparaissent au bout de quelques secondes de visionnage (voir la figure 18.3).

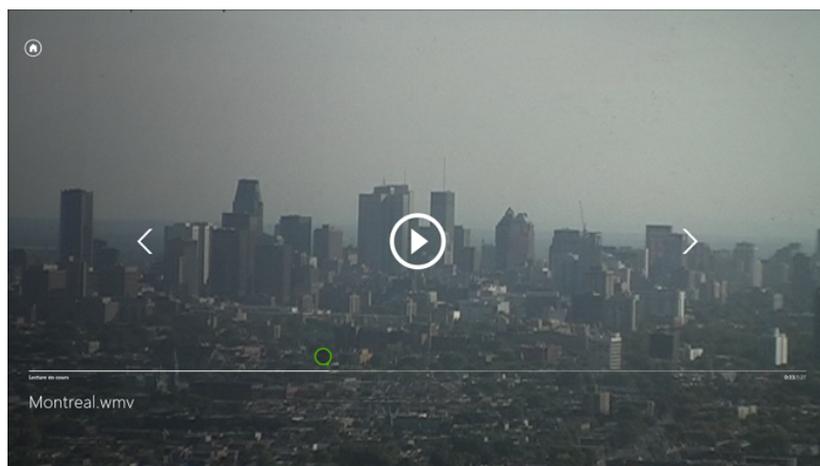


FIGURE 18.3 – Lecture d'une vidéo avec l'application dédiée

Sur l'écran d'accueil de l'application, vous avez accès à toutes les vidéos contenues dans votre bibliothèque Vidéos (voir la figure 18.4).

Vous aurez de plus accès à un « marché » sur lequel vous pourrez acheter des films. Je ne m'y attarde pas plus que ça étant donné le caractère hautement publicitaire de la chose... En somme, rien de nouveau par rapport à ce que nous avons vu avec l'application Musique ou l'application Photos.



FIGURE 18.4 – Les vidéos de la bibliothèque

### Les DVD et Blu-ray

Je vous le disais dans le chapitre introductif de cette partie : Windows est par défaut incapable de lire les DVD et Blu-ray. Vous pouvez néanmoins palier à ce manque très facilement en installant un logiciel tiers tel que **VLC** (voir la figure 18.5).

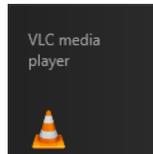


FIGURE 18.5 – Tuile du logiciel VLC

Pour lire un DVD ou un Blu-ray, choisissez l'entrée **Ouvrir un disque** dans le menu Média (voir la figure 18.6).

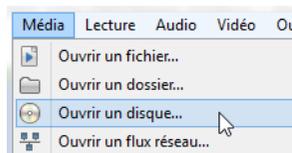


FIGURE 18.6 – Ouvrir un disque avec VLC

Sélectionnez alors le type de disque et le lecteur dans lequel vous l'avez inséré avant de cliquer sur **Lire**. Ici, le DVD est dans le lecteur **D :** (figure 18.7).

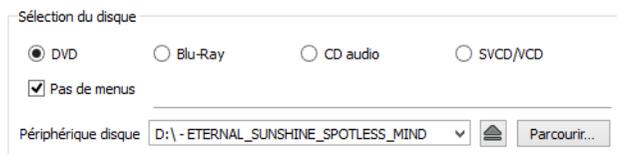


FIGURE 18.7 – Choix du type de disque à lire

Un jeu d'enfant ! Dommage que Windows ne soit pas capable de faire ça tout seul comme un grand. Je vous encourage vivement à essayer VLC plus en détail. C'est un très bon logiciel, également capable de lire de la vidéo et de la musique. Qui sait, peut-être le préférerez-vous au lecteur Windows Media et aux applications Musique et Vidéo ?

Enfin, l'extraction de vidéos à partir de DVD ou Blu-Ray devra être faite à l'aide de logiciels spéciaux que nous ne verrons pas ici. La raison est simple : il est plus difficile de décrypter l'information d'un DVD que celle d'un CD. De plus, bien souvent, les fabricants aiment à verrouiller leurs produits dans le but (soi-disant) de lutter contre le piratage. C'est parfois aberrant car si vous voulez mettre un film que vous avez acheté en DVD sur votre baladeur vidéo, vous ne pourrez pas. Mais c'est comme ça. Espérons que les choses évoluent !

## Rangement des fichiers vidéo

Nous commençons à avoir l'habitude : que ce soient les musiques ou les photos, le principe de rangement que je vous propose est toujours le même. Les fichiers sont accessibles via la bibliothèque Windows correspondante. Pour les vidéos, je vous conseille donc d'utiliser un des répertoires de la bibliothèque Vidéos. Le répertoire Mes vidéos, déjà inclus par défaut dans cette bibliothèque, fera par exemple très bien l'affaire.

Bien sûr, comme d'habitude, vous pourrez placer vos vidéos où bon vous semble, vous êtes absolument libres de votre choix. Si un autre répertoire a votre préférence, je vous conseille toutefois de l'ajouter à la bibliothèque Vidéos.

## Importer une vidéo depuis une caméra numérique

### Importer une vidéo

#### Branchement de la caméra

Tout comme pour les appareils photo, le branchement de votre caméra à votre ordinateur pourra être fait de différentes façons, selon son type. Parmi les caméras numériques les plus courantes, on retrouve :

- les caméras à carte ;

- les caméras à cassette (cassettes de type Mini DV) ;
- les caméras à disque dur ; etc.

Les caméras les plus répandues aujourd’hui sont de loin les caméras à carte. Si c’est le cas de votre caméra, alors vous pouvez utiliser un lecteur de carte comme on l’a vu dans le chapitre précédent, ou bien utiliser le câble USB fourni avec l’appareil. Avec une caméra à disque dur ou à cassette mini-DV, il va falloir utiliser un câble différent : le *FireWire* (également appelée *i.LINK* ou *IEEE 1394*). Le port FireWire pourra être repéré sur votre ordinateur par le symbole suivant (voir la figure 18.8).



FIGURE 18.8 – Logo du port FireWire

Étant donné la quantité de solutions possibles, si vous ne parvenez pas à brancher votre caméra, je ne peux que vous conseiller la notice d’utilisation de celle-ci.

## Import de la vidéo

Une fois la caméra branchée et démarrée, nous allons pouvoir importer la vidéo. Heureusement, Windows facilite les choses en harmonisant quelque peu la façon d’importer les vidéos, quel que soit le type de caméra. Quelques instants après avoir branché la caméra, la fenêtre suivante apparaît (voir la figure 18.9).

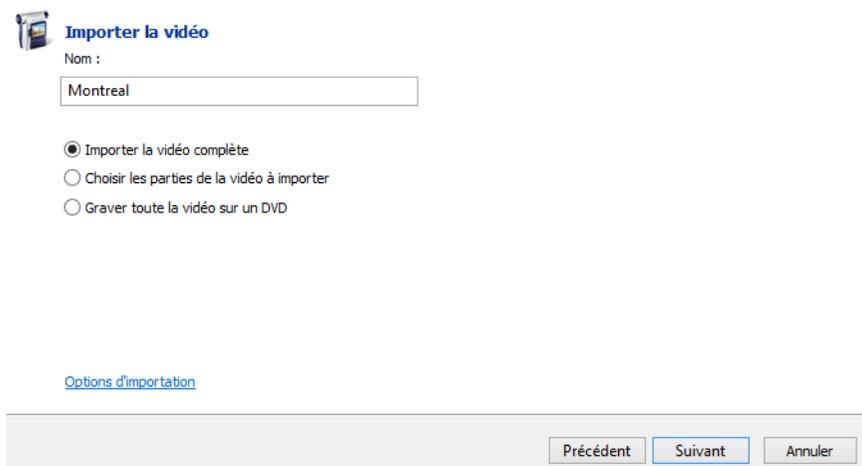


FIGURE 18.9 – Choix du type d’import de la vidéo

Celle-ci vous demande d’indiquer le nom de la vidéo à importer puis vous propose trois choix : Importer la vidéo complète, Choisir les parties de la vidéo à importer, ou Graver toute la vidéo sur un DVD. Nous allons voir ici l’action la plus courante : l’import de toute la vidéo. Choisissez donc cette option et cliquez sur **Suivant**.

Ensuite, il ne vous reste plus grand-chose à faire que d'attendre que la vidéo soit importée. Selon le type de votre caméra, les étapes ne seront peut-être pas exactement les mêmes que ci-dessous mais ce n'est pas bien grave. Dans mon exemple, j'ai utilisé une caméra à cassette (mini DV), j'ai donc par exemple comme étape préalable le rembobinage de la bande. Dans tous les cas, patientez jusqu'à la fin de la « capture ».

Notez que sur cette fenêtre sont indiqués la durée de la vidéo importée ainsi que l'espace mémoire utilisé et celui restant sur le disque dur.

À tout moment, vous pouvez arrêter l'import de la vidéo grâce au bouton **Arrêter**.

Une fois l'étape de capture terminée, Windows passe à une étape très importante du processus : la découpe du fichier vidéo (voir la figure 18.10).

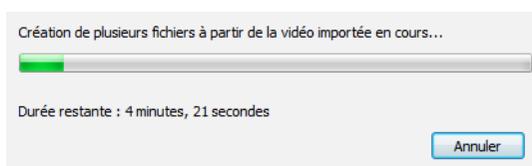


FIGURE 18.10 – Découpage en plusieurs fichiers vidéo

Cette étape consiste à créer plusieurs fichiers vidéo à partir du film que vous venez d'importer.



Quel intérêt ? J'ai demandé l'import de toute la vidéo en une seule fois, moi.

Il y a plusieurs intérêts à cette découpe. Tout d'abord, comme nous l'avons vu plus haut, les fichiers vidéo sont très lourds. Il n'est pas rare de manipuler des fichiers de plusieurs centaines de mégaoctets. Si tous ces fichiers étaient regroupés en un seul, le fichier résultant serait alors de plusieurs gigaoctets, ce qui n'est pas simple à manipuler (le pauvre Windows ne saurait plus où donner de la tête).

Deuxième intérêt : la découpe par plan. En effet, Windows se base sur les scènes de votre vidéo pour découper le fichier. Si tout se passe bien, chaque scène aura son fichier vidéo propre. Cela s'avèrera très pratique pour la gestion des fichiers, mais aussi pour le montage de la vidéo que nous allons voir dans quelques instants.

Avant de passer au montage, ne soyez pas étonnés de voir la Galerie photos s'ouvrir à la fin de la création des fichiers vidéo. Comme nous l'avons vu, la Galerie est capable d'afficher vos fichiers vidéo. Vous pouvez alors voir que ces fichiers ont été placés par défaut dans le dossier Mes vidéos, lui-même inclus dans la bibliothèque Vidéos (voir la figure 18.11).

Ces fichiers sont très bien là, mais si vous souhaitez les déplacer, vous pouvez très bien le faire en utilisant l'explorateur Windows.



FIGURE 18.11 – Les vidéos apparaissent aussi dans la Galerie photos

## Un petit montage avec Movie Maker

Nous allons maintenant nous intéresser au montage vidéo, grâce au logiciel **Movie Maker**. Commençons par découvrir son interface.

### L'interface de Movie Maker

Pour commencer, les **rubans** supérieurs sont là encore de la partie. C'est bien sûr grâce à eux que nous allons tripatouiller notre vidéo. Ils sont accessibles via leurs onglets : Accueil, Animations, Effets visuels, etc. Le reste de l'interface est composé de deux sections principales (voir la figure 18.12).

- à gauche, un petit moniteur vous permet de regarder le montage en cours ;
- à droite, le banc de montage.

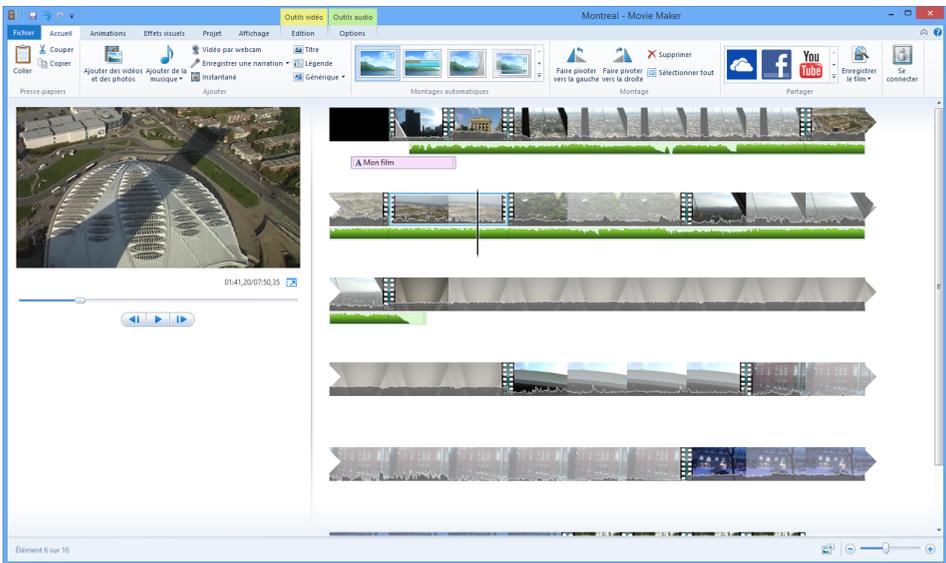


FIGURE 18.12 – Vision d'ensemble de Movie Maker

Les vidéos, photos et musiques sont déposées sur le banc de montage, où les modifications seront apportées. L'indicateur présent sur le banc (symbolisé par une barre noire) indique la position de la lecture en cours sur le moniteur. Il peut être facilement déplacé grâce à la souris (voir la figure 18.13).



FIGURE 18.13 – Indicateur de position dans le banc de montage

Selon l'élément sélectionné sur le banc de montage (à l'aide de l'indicateur), la barre d'onglets des rubans est modifiée. Par exemple, si je positionne l'indicateur sur une vidéo accompagnée d'une musique (nous verrons bientôt comment faire), alors les onglets *Édition* et *Options* sont surmontés d'indicateurs colorés (figure 18.14).

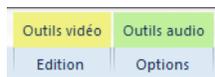


FIGURE 18.14 – Repères visuels pour trouver les fonctionnalités utiles

Cela signifie que les outils concernant la vidéo se trouvent dans le ruban *Édition* et que ceux concernant la musique sont placés dans le ruban *Options*. Ce n'est pas la première fois que l'on croise ce petit « truc » visuel, très pratique pour se repérer dans le logiciel et savoir où cliquer.

Enfin, j'attire votre attention sur la barre d'accès rapide, située tout en haut à gauche. Elle contient des boutons que vous utiliserez très souvent (voir la figure 18.15).



FIGURE 18.15 – Boutons de la barre d'accès rapide

Dans l'ordre :

- enregistrer le projet (nous verrons ça très vite également) ;
- annuler la dernière modification (accessible avec le raccourci clavier **ctrl**+**z**) ;
- rétablir la modification (après l'avoir annulée) ;
- en bonus, le petite flèche vous permet d'ajouter d'autres boutons dans cette barre d'accès rapide.

## Ajouter une vidéo au banc de montage

Pour garnir votre banc de montage, cliquez sur le bouton **Ajouter des vidéos et des photos**, présent sur le ruban *Accueil*.

Une fenêtre d'explorateur s'ouvre, vous permettant de choisir les fichiers à importer. N'hésitez pas à en sélectionner plusieurs à la fois (tous les fichiers créés lors du dernier import par exemple, qui se trouvent dans la bibliothèque Vidéos).

Chaque fichier est représenté sur le banc de montage par un « morceau de pellicule », plus ou moins long selon la durée de la vidéo. Des aperçus sont affichés sur chacune des scènes (voir la figure 18.16).

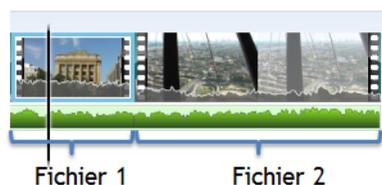


FIGURE 18.16 – Fichiers présents sur le banc de montage

Mine de rien, placer des fichiers de cette façon, c'est déjà du montage ! Déplacez chaque scène en glisser-déposer pour obtenir l'ordre voulu. Utilisez le bouton de lecture du moniteur (triangle bleu) pour lire la vidéo ainsi constituée. Pour voir un instant précis de la vidéo, déplacez l'indicateur (la barre noire) et constatez le résultat sur le moniteur.

Pour retirer un fichier du banc de montage, faites un clic droit sur ce dernier et choisissez **Supprimer**. Vous pouvez également utiliser la touche **Suppr** de votre clavier.

## Découper une scène

Bien souvent, il est nécessaire de redécouper une scène, pour enlever une partie inintéressante ou tout simplement raccourcir un plan trop long (et donc ennuyeux). Placez l'indicateur à l'endroit exact où vous voulez couper la vidéo, puis cliquez sur l'onglet **Édition**. Notez l'indication suivante qui vous met sur la voie, au-dessus de l'onglet (voir la figure 18.17).

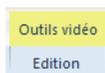


FIGURE 18.17 – Onglet Outils vidéo

Deux choix s'offrent à vous : **Fractionner** ou **Découper**.

### Fractionner

En cliquant sur le bouton **Fractionner**, la scène sélectionnée sera divisée en deux à l'emplacement de l'indicateur (voir la figure 18.18).

Si la découpe ne vous plaît pas, vous avez toujours la possibilité de revenir en arrière grâce au bouton d'annulation ou avec le raccourci clavier **ctrl**+**z**.

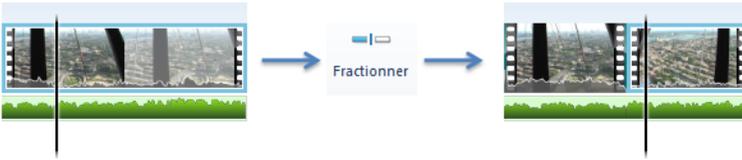


FIGURE 18.18 – Fractionner un fichier

## Découper

Autre possibilité : l'outil **Découper**. Cette fois, un nouveau ruban apparaît (le ruban **Découper**) et la découpe se fait grâce au moniteur. On y définit des points de début et de fin, afin de ne conserver que ce qui se trouve entre les deux (voir la figure 18.19).

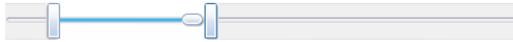


FIGURE 18.19 – Découper un fichier

Selon que la découpe vous plaise ou non, utilisez les boutons **Enregistrer** le découpage ou **Annuler** du ruban *Découper*, pour revenir au banc de montage.

## Ajouter des titres

Que serait un film sans titre ? Ou sans générique ? Bon ok, nous ne sommes pas Spielberg ou Tarantino, mais ce n'est pas pour autant que nos montages ne peuvent pas être agrémentés de la sorte. Nous allons nous intéresser ici aux trois boutons suivant, présents sur le ruban *Accueil* (voir la figure 18.20).



FIGURE 18.20 – Boutons Titre, Légende et Générique

### Titre

Un titre, d'un point de vue « Movie Maker », est un texte qui apparaît avant une scène, sur un fond uni. Sélectionnez la scène à faire précéder d'un titre et cliquez sur le bouton **Titre**. Un titre par défaut est ajouté juste avant la scène, cliquez dessus afin d'entrer le texte de votre choix (voir la figure 18.21).

Comme ce sera le cas pour les légendes et les génériques, lorsque vous sélectionnez un titre sur le banc de montage, le ruban *Format* (surmonté de l'indication Outils texte) devient disponible (voir la figure 18.22).



FIGURE 18.21 – Titre en cours d'édition

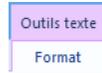


FIGURE 18.22 – Onglet Outils texte

Ce ruban présente des outils de modification de texte. Mieux qu'un long discours, voici à la figure 18.23 un schéma résumant les modifications de texte possibles.

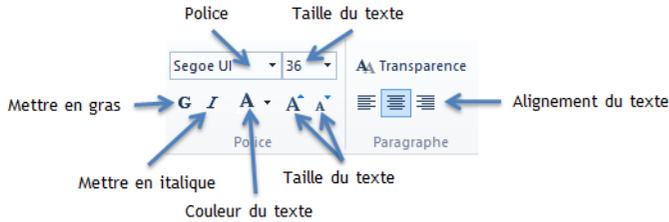


FIGURE 18.23 – Les différents outils d'édition d'un texte

Vous pouvez également paramétrer la couleur d'arrière plan, l'heure de début (à quel moment précis le titre va apparaître) et la durée d'affichage (voir la figure 18.24).



FIGURE 18.24 – Outils d'ajustement du texte

Enfin, le ruban *Format* vous offre une palette d'effets d'affichage vous permettant de faire apparaître votre titre de bien des manières (voir la figure 18.25).



FIGURE 18.25 – Les effets disponibles

Pour attribuer un effet à un titre, sélectionnez ce dernier et laissez votre souris quelques secondes sur l'effet désiré (sans cliquer) pour avoir un aperçu. Si l'effet vous convient, cliquez dessus pour l'appliquer au titre. Des titres assez élaborés, avec rotation de texte et effets de lentilles sont disponibles. Je vous laisse les essayer par vous-même.

## Légende

Une légende est très similaire à un titre, je ne m'attarderai donc pas dessus. La seule différence réside dans le fait qu'une légende est **sur la vidéo**, et non sur un fond uni. Pour ajouter une légende, placer l'indicateur à l'endroit voulu sur le banc de montage et cliquez sur le bouton Légende vu plus haut. Les mêmes outils que précédemment sont disponibles dans le ruban Format : modification du texte, ajustements de temps, effets, etc.

## Générique

De la même façon, les génériques sont très simples à mettre en œuvre. Ce ne sont ni plus ni moins que des textes qui défilent. Cette fois, les génériques sont positionnés à la fin du banc de montage (donc à la fin de votre montage).

## Ajouter une musique

On ajoute une musique à notre montage grâce au bouton... **Ajouter de la musique**.

On modifie une musique en la sélectionnant et en se laissant guider par le ruban. Ici, c'est vers les outils audio que nous allons nous tourner (figure 18.26).



FIGURE 18.26 – Onglet Outil audio

Le ruban *Options* alors disponible est composé des parties suivantes (figure 18.27).

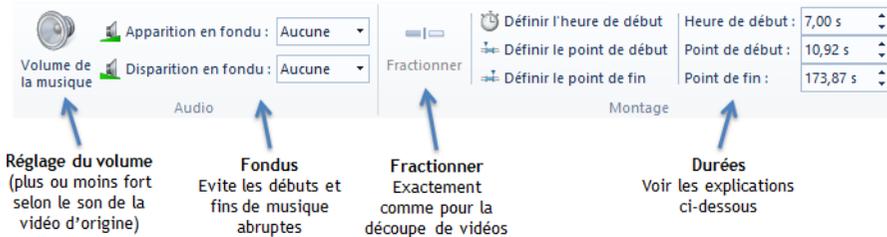


FIGURE 18.27 – Les différents outils audio

Rien de bien compliqué par rapport à tout ce que nous avons vu jusqu'alors, si ce n'est la gestion des durées. Trois options sont disponibles :

- **heure de début** : instant du film où est positionnée la piste audio ;
- **point de début** : début de la piste audio. Si le point de début est à 3 secondes par exemple, alors les trois premières secondes de la chanson ne seront pas entendues ;

- **point de fin** : fin de la piste audio. Si le point de fin est à 5 secondes par exemple, alors la piste audio s'arrêtera à la cinquième seconde de la chanson (peu importe la valeur du point de début).

## Transitions

Les transitions définissent de quelle façon s'enchaînent les différentes scènes de votre montage. Par défaut, il n'y a pas de transition : la scène B commence directement après la scène A. Cela convient dans la plupart des cas, mais il peut être intéressant d'utiliser des transitions différentes pour réaliser des effets telles que les fameuses ellipses, ou bien tout simplement pour agrémente la vidéo.

Les transitions sont disponibles dans le ruban Animations. Pour en appliquer une, sélectionnez une scène et rendez-vous donc sur ce ruban (voir la figure 18.28).



FIGURE 18.28 – Les transitions disponibles



Dans Movie Maker, les transitions s'appliquent toujours au début de la scène sélectionnée. Ainsi, pour appliquer une transition à la fin d'une scène, c'est sur la scène suivante qu'il faudra l'appliquer.

Lorsqu'une transition est appliquée, un repère visuel sous la forme d'un triangle gris apparaît dans le coin inférieur gauche de la scène (voir la figure 18.29).



FIGURE 18.29 – Repère visuel indiquant qu'une transition est définie sur la scène

Pour supprimer une transition, sélectionnez la scène et choisissez simplement la première transition de la liste, nommée **Aucune transition**.

## Effets visuels

Enfin, le ruban Effets visuels vous permet d'appliquer un traitement particulier à la scène sélectionnée. Ces effets vous rappelleront probablement ceux de la Galerie photos : noir et blanc, sépia, etc. (voir la figure 18.30).

Une petite réglette pour modifier la luminosité de la vidéo est également disponible.



FIGURE 18.30 – Les effets visuels

Elle sera très utile lorsque vos vidéos auront été faites dans des endroits sombres. Mais attention, cela détériore très vite la qualité de l'image.

Comme vous pouvez le constater, réaliser un petit montage à l'aide de Movie Maker n'est pas bien compliqué. Mais cela prend tout de même du temps ! Il est rare de faire tout un montage en une seule fois. Nous allons donc maintenant voir comment faire pour sauvegarder votre travail, dans le but de le reprendre plus tard.

## Enregistrer un projet

Après avoir édité un texte (avec le bloc-notes par exemple), enregistrer son contenu a pour effet de créer un fichier de type *texte* sur le disque dur. Ça, vous le saviez déjà. En toute logique, après avoir édité une vidéo avec Movie Maker, enregistrer cette dernière devrait créer un fichier de type *vidéo* sur le disque dur. Mais (mal)heureusement, ce n'est pas le cas (voir la figure 18.31).

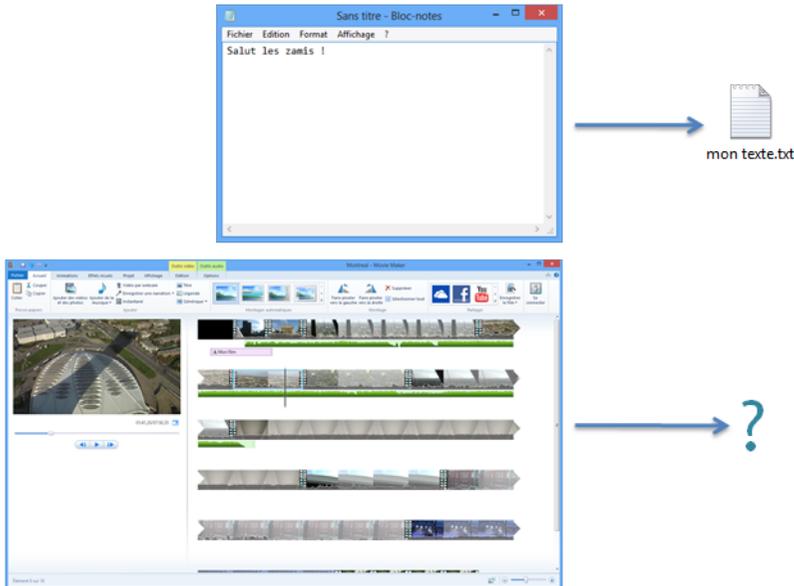


FIGURE 18.31 – Quel est le type de fichier d'un projet Movie Maker ?

Dans Movie Maker (comme avec tout logiciel de montage vidéo), les fichiers créés lors de l'enregistrement sont appelés des « projets ». Voyons pourquoi.

## Les projets Movie Maker

### Enregistrer un projet

Pour bien comprendre ce que sont les projets Movie Maker, nous allons commencer par en créer un. Autrement dit, nous allons enregistrer notre montage. La procédure est la même que dans la grande majorité des logiciels : ouvrez le menu principal et choisissez **Enregistrer le projet** (voir la figure 18.32).

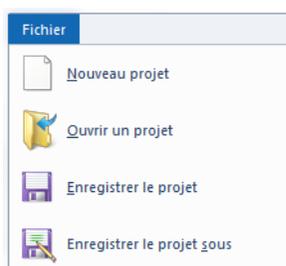


FIGURE 18.32 – Enregistrer le projet

Une fenêtre d'explorateur s'ouvre : elle vous permet de choisir le nom de votre projet ainsi que l'emplacement sur le disque dur (voir la figure 18.33).

Par défaut, Movie Maker vous propose d'enregistrer vos projets dans le répertoire Mes documents. Cet emplacement est très bien, mais comme d'habitude, vous êtes libres d'en choisir un autre.

Et voilà, votre projet est maintenant créé. Allons maintenant voir de plus près à quoi ressemble ce fichier.

### Différences entre un projet et une vidéo

Ouvrez l'explorateur Windows et rendez-vous dans le répertoire que vous aviez choisi lors de l'enregistrement (pour ma part, Projets Movie Maker). Le fichier créé ressemble à ceci (voir la figure 18.34).

Remarquez l'extension du fichier : **wlmp**. Votre fichier est donc de type *wlmp*, soit *Windows Live Movie Maker Project*. Pour information, *Live* est l'ancien nom de la suite Windows Essential. Le nom de la suite a changé mais pas le type de fichier. C'est quelque chose d'assez courant.



Si vous ne voyez pas les extensions de vos fichiers, c'est que votre explorateur Windows n'est pas paramétré pour les afficher. Pour remédier à cela, je vous invite à relire le chapitre 5 de la première partie : *Jouons avec les fichiers*.

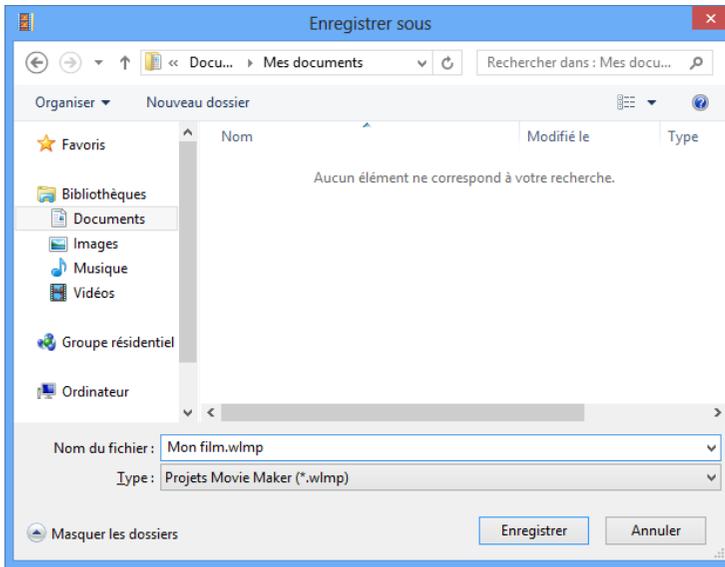


FIGURE 18.33 – Choix de l'emplacement du projet



FIGURE 18.34 – Fichier wlmp

Lorsque nous avons évoqué les différents types de fichiers vidéo en début de chapitre, je ne vous ai pas parlé des fichiers wlmv. Et pour cause : ce ne sont pas des fichiers vidéo à proprement parler. Autrement dit : vous ne pouvez pas les ouvrir avec un lecteur de vidéo (le lecteur Windows Media ou l'application Vidéo par exemple). Le seul logiciel capable d'ouvrir les wlmv est Movie Maker.

Si vous regardez les propriétés de votre fichier wlmv (clic droit sur le fichier puis **Propriétés**), vous remarquerez que sa taille est loin de ressembler à la taille d'un fichier vidéo.

En effet, nous l'avons vu, les vidéos sont des fichiers très lourds pesant bien souvent plusieurs centaines de mégaoctets ! Mon projet ne fait ici qu'une dizaine de kilooctets, ce qui est dérisoire (n'hésitez pas à jeter un œil à l'annexe « La mémoire de votre ordinateur : les octets »). On voit donc bien que le projet Movie Maker ne contient pas de vidéos. En réalité, il ne contient que les informations du montage et les liens vers les vidéos. Par exemple, son contenu pourrait être :

- le montage commence avec un titre de 5 secondes sur fond noir, avec le texte « Montréal - Tour inclinée » ;
- il se poursuit avec la vidéo tirée du fichier `ma_video_1.avi` ;
- vient ensuite une vidéo tirée du fichier `ma_video_2.avi`, dont seules les dix premières secondes ont été conservées ;
- le montage se termine par un générique contenant le texte « bla bla bla... ».

Bref, le fichier wlmv ne contient que des informations sur les vidéos et le montage, mais ne contient pas les vidéos elles-mêmes. Cela a deux impacts dont il faut être bien conscient :

- un fichier wlmv n'est pas une vidéo : si vous l'envoyez à un ami, il ne pourra pas le lire ;
- les vidéos qui ont servi au montage sont liées au projet : si vous déplacez ou supprimez ces vidéos, le projet ne pourra plus les retrouver et le montage sera « cassé ».

J'attire vraiment votre attention sur ce second point. Les projets wlmv contiennent les informations sur les vidéos, ce qui inclut leur emplacement sur le disque dur. Si les vidéos sont déplacées ou supprimées, le projet ne sera pas capable de les retrouver. Lorsque vous ouvrirez votre projet à nouveau, les vidéos manquantes seront marquées comme ceci (figure 18.35).



FIGURE 18.35 – Fichier source introuvable

Nous allons voir bientôt comment obtenir une vraie vidéo à partir de notre projet Movie Maker...

## Ouvrir un projet

Avant de passer à la suite, voyons comment ouvrir un projet précédemment enregistré. La méthode est similaire à n'importe quel logiciel :

- soit vous double-cliquez sur le fichier `wlmp` à ouvrir ;
- soit vous démarrez Movie Maker et choisissez **Ouvrir un projet** dans le menu principal.

Comme promis, voyons à présent comment finaliser votre projet Movie Maker, c'est-à-dire comment créer une véritable vidéo, lisible partout et par tous.

## Finaliser le montage : créer une vidéo

Enregistrer un projet ne suffit pas à créer une vidéo. On l'a vu, un projet n'est pas un fichier vidéo en tant que tel : vous ne pouvez donc pas le lire dans un lecteur classique ou le partager avec un ami. Voyons donc maintenant comment finaliser votre projet et ainsi créer une vidéo.

### Créer un nouveau fichier vidéo

Créer un fichier vidéo résultant de notre montage est probablement l'étape la plus simple du processus (le plus dur étant le montage lui-même, bien entendu). Cliquez simplement sur le bouton suivant, présent sur le ruban *Accueil* (voir la figure 18.36).



FIGURE 18.36 – Bouton **Enregistrer le film**



Si vous cliquez sur la petite flèche présente sur le bouton, une liste de choix va apparaître. Sélectionnez alors le bouton **Recommandé pour ce projet**.

Une fenêtre d'explorateur va s'ouvrir, vous demandant un nom pour votre vidéo et l'emplacement sur le disque dur. L'emplacement par défaut est le dossier *Mes vidéos* de la bibliothèque *Vidéos*. C'est un bon choix, mais vous mélangerez alors les vidéos brutes (non montées) et les montages finalisés. À vous de voir si vous ne préférez pas séparer les deux.

Remarquons également le type de fichier de la vidéo créée. Cette fois, on reconnaît bien un type de fichier vidéo, le **wmv** (voir la figure 18.37).

Patiencez jusqu'à la fin de la création de la vidéo, jusqu'à obtenir la fenêtre suivante (figure 18.38).

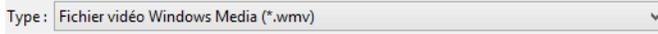


FIGURE 18.37 – Type de fichier de sortie : on parle bien de fichier vidéo à présent

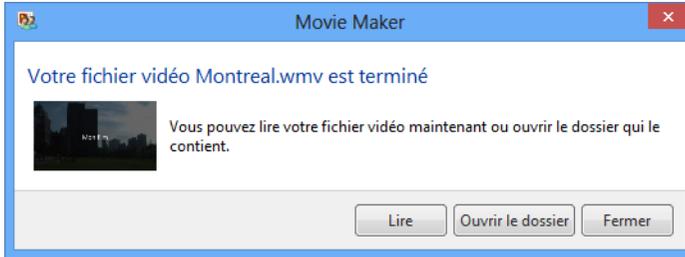


FIGURE 18.38 – Création de la vidéo terminée

Je vous conseille vivement d’ouvrir le dossier contenant la vidéo, histoire de constater la bonne création du fichier.

Et voilà le travail ! À partir de plusieurs fichiers vidéo extraits de votre caméra, vous en avez créé un seul, monté et présentable à vos amis. Vous pouvez l’ouvrir avec l’application Vidéo (double-cliquez sur le fichier devrait suffire) ou le lecteur Windows Media pour voir le résultat de votre travail.

## Partager votre vidéo

Si vous souhaitez partager votre vidéo, utilisez l’un des boutons de la section Partager du ruban Accueil (voir la figure 18.39).



FIGURE 18.39 – Section Partager

Comme pour la Galerie de photo, il est possible d’utiliser SkyDrive directement depuis Movie Maker. Vos identifiants Microsoft vous seront là encore utiles pour vous connecter (voir la figure 18.40).



FIGURE 18.40 – Connexion à son compte Microsoft

Il s’agit là encore de votre compte Microsoft, donc les identifiants sont les mêmes que ceux utilisés pour vous connecter à Windows. Si vous utilisez Windows sans compte

Microsoft (avec un « compte local » donc), alors vous ne pourrez pas profiter de ce service.

## En résumé

- Les principaux types de fichiers vidéo sont les AVI (.avi), les MPEG (.mpeg) et les WMV (.wmv).
- Pour regarder des fichiers vidéo, on peut utiliser l'application Vidéos côté Metro ou bien le lecteur Windows Media côté Bureau.
- Par défaut, Windows 8 ne sait pas lire les DVD et Blu-ray. Il faut pour cela utiliser un logiciel tiers tel que VLC.
- On importe des fichiers vidéo depuis une caméra numérique avec l'explorateur Windows ou bien le logiciel Movie Maker (cette méthode est préférable car adaptée à tous les types de caméras).
- Lors de l'import d'une vidéo, celle-ci est découpée en fichiers selon les scènes filmées.
- Movie Maker permet de réaliser un petit montage de ses vidéos, comprenant l'ajout de titres, de génériques, de musiques ou encore d'effets visuels.
- Un projet Movie Maker est un fichier dont l'extension est *.wlmv*. Ce n'est pas un fichier vidéo à proprement parler. Il ne peut donc pas être lu sans Movie Maker.
- Quand un montage est terminé, on l'exporte sous forme d'un fichier vidéo ou on le partage directement sur Internet, notamment via SkyDrive (nécessite d'être connecté avec son compte Microsoft).