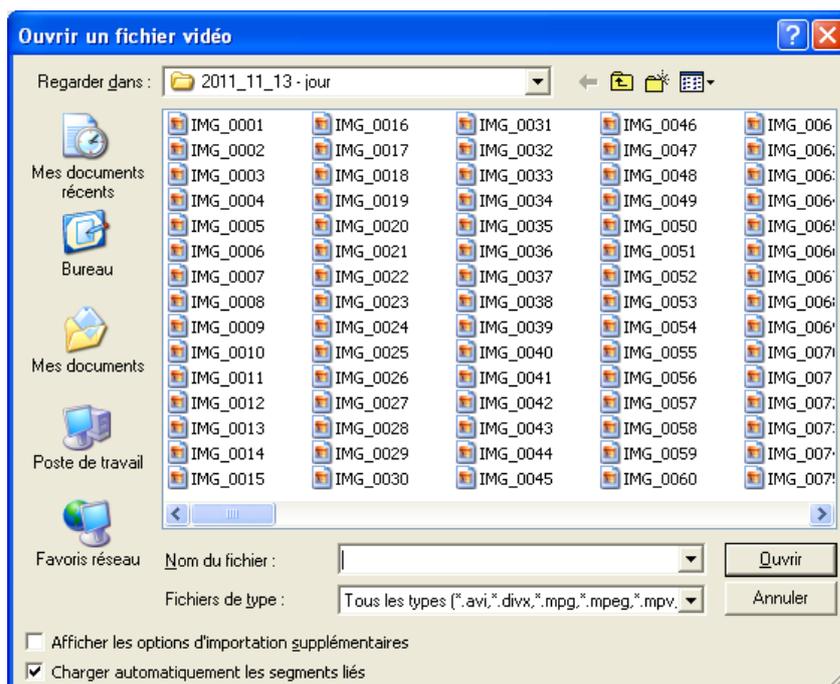


## Construire un film à partir d'images sur VirtualDub

Démonstration animée sur :

<http://www.tutoriels-animes.com/appliquer-symetrie-horizontale-video.html>

1. Copier toutes les images dans un répertoire qui ne contient rien d'autre.
2. S'assurer que les images sont dans le bon ordre et en jpeg. (nx view → renommer par lots)
3. Télécharger VirtualDub :
4. Version française : <http://www.virtualdub-fr.org/Fichiers/VD/VirtualDub.exe>
5. Installer VirtualDub
6. Lancer le logiciel
7. Fichier > Ouvrir un fichier vidéo > choisir le répertoire dans lequel se trouve les images. S'assurer que l'option « *Charger automatiquement les segments liés* » est activé.

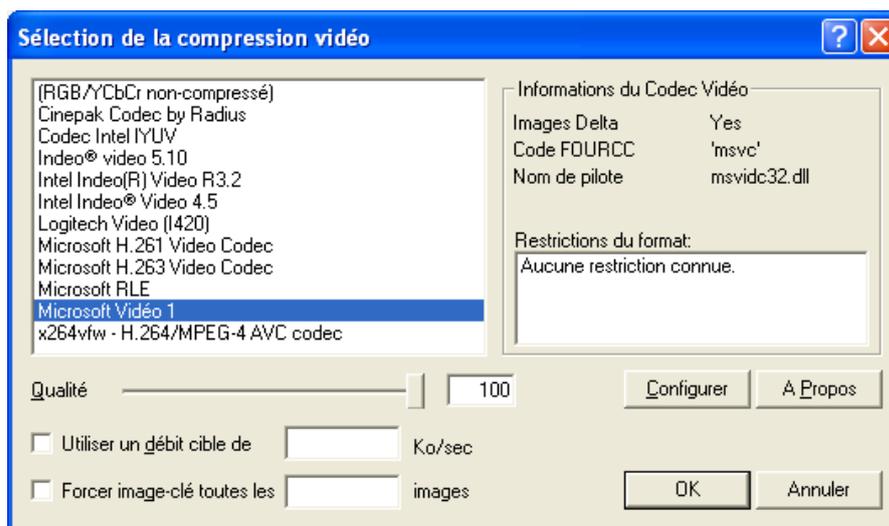


8. Choisir n'importe quel fichier du répertoire (en principe le premier), puis « Ouvrir »
9. Menu Affichage > Fenêtres d'affichage > Taille automatique (doit être activé)
10. L'image de gauche est l'originale, celle de droite celle qui est retravaillée après d'éventuels filtres.

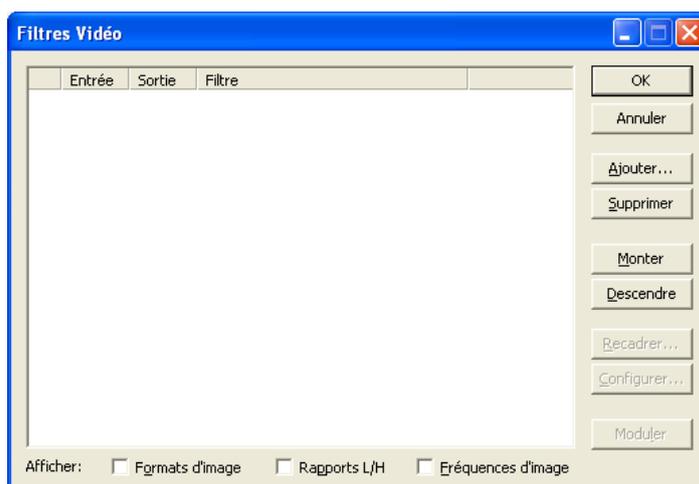
11. Aller dans menu Vidéo > Fréquence d'images, changer en 10 images par secondes (faire des essais, selon le sujet)



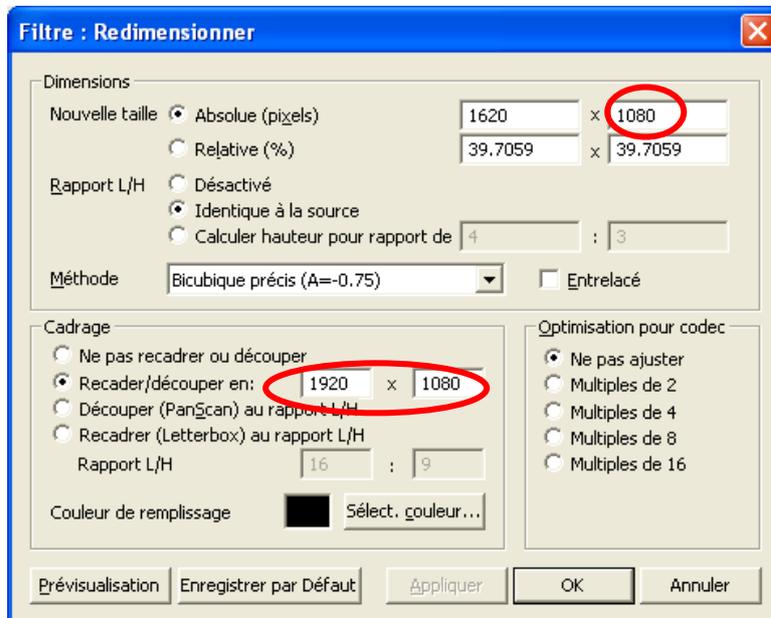
12. Menu Video > Compression > Microsoft Video 1



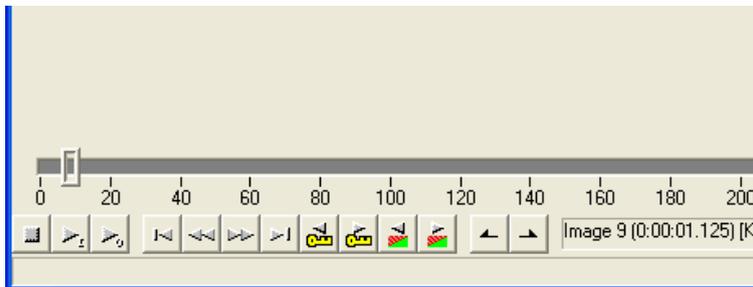
13. Au besoin, ajouter des filtres : Nous allons ajouter un filtre de redimensionnement (resize) : menu Vidéo > Filtres → Ajouter...



14. Resize (par exemple pour redimensionner les images de sortie), puis bouton OK
15. Pour que l'image ne soit pas trop longue à charger et lisible sur un écran 16 :9, il faut rendre l'image finale plus petite (largeur forcée : **1080**, qui correspond à un téléviseur Full HD, la hauteur se calcule automatiquement proportionnellement →~1620).  
On ajoute ensuite des marges noires avec l'option de recadrage, pour ramener l'image à du Full HD, 1920 x 1080.



16. On peut ensuite jouer avec les curseurs en bas de l'écran principal. Avancer, reculer d'une image, lancer une prévisualisation (I = Input, O = Output).



17. Fichier > Enregistrer en AVI > donner un nom de fichier vidéo, et laisser travailler un moment. Au besoin, changer le nombre d'images par secondes en fonction des scènes.