

Studio 9

***Réalisation de films de qualité
professionnelle***

41003731

Remerciements : Mike Iampietro, William Chien, Richard Edgley, Ivan Maltz, Jon McGowan, Keith Thomson, Jörg Weselmann et Chris Zamara.

Documentation: Nick Sullivan

Copyright © 2003 Pinnacle Systems, Inc. Tous droits réservés. Pinnacle Systems est une marque déposée. Pinnacle Studio, SmartCapture, SmartMovie, Hollywood FX et VST sont des marques de Pinnacle Systems, Inc.

QDesign MPEG-1 Layer 2 Fast Encoder/Decoder © 1996-2002 by QDesign Corporation. RealProducer est inclus sous licence de RealNetworks, Inc. RealProducer version 8.0. Copyright 1995-2002, RealNetworks Inc. « RealProducer », « RealVideo », « RealServer » et le logo « Real » sont des marques commerciales ou des marques déposées de RealNetworks, Inc. Tous droits réservés. SmartSound est une marque déposée de SmartSound Inc. Windows Media est une marque déposée de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif. L'utilisateur s'engage à ne supprimer aucun élément d'identification du produit ou d'avertissement relatif aux restrictions de propriété des produits ou manuels de Pinnacle Systems

Toute reproduction, même partielle, du présent manuel, de même que la copie, la distribution, la transmission, l'enregistrement dans un système d'archivage ou la traduction en langage humain ou informatique quel que soit le procédé utilisé, électronique, mécanique, magnétique, manuel ou autre, est interdite sans l'autorisation écrite expresse de Pinnacle Systems, Inc.

Pinnacle Systems, Inc.
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943

Printed in Germany

Table des matières

INTRODUCTION	XI
Configuration matériel requise	xi
Abréviations et conventions	xiii
Aide en ligne.....	xiv
CHAPITRE 1: UTILISATION DE STUDIO	1
Annuler, Répéter et Aide	3
Paramétrage des options	3
Mode Montage	4
Le Lecteur.....	5
Commandes de lecture.....	7
Autres rubriques concernant le montage	10
CHAPITRE 2 : ACQUISITION VIDEO	11
L’interface du mode Acquisition.....	12
Le vue-mètre ressources	14
Le contrôleur du caméscope	15
Le processus d’acquisition	16
Matériel d’acquisition	16
L’acquisition pas à pas	17
Détection de scènes	19
Acquisition numérique.....	20
SmartCapture: acquisition en qualité Aperçu	21

Acquisition en qualité Supérieure.....	23
Niveaux audio et vidéo - numérique.....	24
Acquisition analogique.....	25
Options de qualité de l'acquisition	25
Niveaux audio et vidéo - analogique	25
CHAPITRE 3 : L'ALBUM.....	27
La Section Scènes vidéo	30
Ouverture d'un fichier vidéo acquis	31
Affichage de la vidéo acquise.....	34
Sélection de scènes et de fichiers.....	35
Affichage des informations liées aux scènes et aux fichiers.....	36
Affichage commentaires.....	36
Combinaison et subdivision de scènes	38
Re-détection de scènes.....	40
La section Transitions.....	41
La section Titres	42
La section Images fixes.....	43
La section Effets sonores.....	44
La section Menus de disque.....	45
CHAPITRE 4 : LA FENÊTRE FILM.....	47
Affichages de la Fenêtre Film.....	49
Affichage Scénario	50
Affichage Plan de montage.....	50
Affichage Texte	53
La boîte à outils	54
La boîte à outils vidéo	56
La Boîte à outils audio.....	57

CHAPITRE 5 : CLIPS VIDEO	59
Notions de base relatives aux clips vidéo	60
Ajout de clips vidéo à un film.....	60
Utilisation de plusieurs fichiers d'acquisition	61
Fonctions de l'interface	62
Découpage des clips vidéo	63
Découpage dans le Plan de montage à l'aide des poignées	63
Conseils pour le découpage de clips.....	66
Découpage à l'aide de l'outil <i>Modifier les propriétés du clip</i>	66
Restauration des clips découpés	69
Fractionnement et combinaison de clips	69
Montage avancé dans le Plan de montage.....	70
Montage par insertion.....	72
Montage par fractionnement.....	73
Utilisation des effets vidéo	77
Utilisation de la liste des effets	78
Changement des paramètres des effets	79
Effets de fondu en entrée et en sortie.....	81
Aperçu et rendu	81
Effets vidéo - jeu de base.....	82
Effets de netteté	83
Correction automatique des couleurs.....	83
Réduction du bruit	84
Stabiliser.....	84
Effets de temps.....	85
Stroboscope	85
Vitesse	86
Effets de couleur	87
Noir et blanc	87
Correction des couleurs	87
Postérisation	88
Sépia	88

Effets fantaisie	89
Diffraction	89
Bruit.....	90
Goutte d'eau	90
Effets de style	91
Flou.....	91
Relief.....	92
Mosaïque	92
Vieux film.....	92
Vitrail.....	93
L'outil de création de vidéo musicale SmartMovie	93
CHAPITRE 6 : TRANSITIONS	97
Types de transitions et leur utilisation	98
Aperçu des transitions dans votre film	100
Transitions audio	101
La commande Transition avec ondulation.....	102
Transitions découpage	103
Découpage à l'aide de l'outil <i>Modifier les propriétés du clip</i>	103
CHAPITRE 7 : IMAGES FIXES	105
Montage d'images fixes.....	107
Découpage à l'aide de l'outil <i>Modifier les propriétés du clip</i>	108
L'outil Saisie d'images.....	108
L'outil Saisie d'images.....	109
CHAPITRE 8 : MENUS DE DISQUE.....	111
Création de disques dans Studio	113
Utilisation des menus de l'Album	114
La commande DVD du Lecteur.....	116
Édition de menus dans le Plan de montage.....	117
Édition à l'aide de l'outil <i>Modifier les propriétés du clip</i>	119
L'outil <i>Menu de disque</i>	123

CHAPITRE 9 : L'ÉDITEUR DE TITRES	125
Lancement de l'Éditeur de titres	126
Les commandes de l'éditeur de titres	127
Boutons de type de titre	127
Objet boîte à outils	128
Boutons de sélection du mode Édition	131
Boutons de disposition des objets	132
Boutons du presse-papiers et de suppression	134
Commandes de mise en forme du texte	134
L'Album de l'Éditeur de titres	136
Le Sélecteur d'aspects	136
La section Arrière-plans	138
La section Images	139
La section Boutons	140
CHAPITRE 10 : EFFETS SONORES ET MUSIQUE	143
Les pistes audio du Plan de montage	144
L'outil <i>CD audio</i>	146
L'outil <i>SmartSound</i>	148
L'outil <i>Voix-off</i>	149
Découpage des clips audio	151
Découpage à l'aide de l'outil <i>Modifier les propriétés du clip</i>	152
Volume et mixage audio	154
Anatomie d'un clip audio	154
Réglage de l'audio dans le Plan de montage	156
L'outil <i>Volume et balance</i>	158
Effets audio	162
Réduction de bruit	163
Égalisateur	164
Grungelizer	165
Karaoke	166
Limiteur de volume	167
Réverbération	168

CHAPITRE 11 : MONTAGE D'UN FILM	169
Production de sortie vers une caméra ou un magnétoscope.....	171
Sortie de votre film sur cassette vidéo	172
Enregistrer votre film en tant que fichier AVI.....	174
Enregistrer votre film en tant que fichier MPEG	176
Enregistrer sous RealVideo ou Windows Media	178
Partager votre film sur Internet.....	179
Sortie de votre film sur DVD, VCD ou S-VCD	181
Copie d'un fichier AVI sur bande	183
ANNEXE A : OPTIONS DE CONFIGURATION.....	185
Paramètres de la Source de capture	186
Paramètres du format de capture	189
Paramètres de montage (Editer).....	193
Paramètres de CD et voix-off	197
Paramètres de création de cassettes (Créer une bande).....	198
Paramètres Créer un fichier AVI	199
Paramètres Créer un fichier MPEG	202
Paramètres Créer un fichier RealVideo	203
Paramètres Créer un fichier Windows Media.....	205
Paramètres Créer un disque	206
ANNEXE B : CONSEILS ET ASTUCES	209
Matériel	209
Logiciel.....	211
Augmentation de la fréquence d'image	212
Studio et animation par ordinateur	213
Conseils relatifs à SmartCapture (DV uniquement)	213
ANNEXE C : DEPANNAGE.....	215
Aide technique en ligne	216
Studio plante en mode Montage	218
Une erreur d'acquisition survient lors du lancement de l'acquisition..	222
Studio plante lors du rendu	224
Le graveur de CD ou de DVD n'est pas détecté	226
Studio plante au lancement ou ne démarre pas.....	227
Les transitions HollywoodFX portent toujours le filigrane numérique après leur mise à niveau.....	228
Le message d'erreur d'impossibilité d'initialiser le périphérique d'acquisition DV s'affiche en mode Acquisition.....	229

Problèmes liés à l'installation.....	232
Problèmes liés au fonctionnement.....	233
ANNEXE D : CONSEILS AUX VIDEASTES	239
Établissement d'un plan de tournage	240
Montage.....	241
Règles générales pour le montage vidéo.....	243
Production de la bande son.....	245
Titre	246
ANNEXE E : GLOSSAIRE.....	247
ANNEXE F : CONTRAT DE LICENCE	261
ANNEXE G : RACCOURCIS CLAVIER.....	265
INDEX.....	269

Introduction

Merci d'avoir choisi Pinnacle Studio. Nous espérons que vous prendrez plaisir à l'utiliser.

Si vous utilisez Studio pour la première fois, nous vous conseillons de garder ce manuel à portée de la main pour pouvoir le consulter fréquemment, même si vous ne le lisez pas dans son intégralité.

Afin de démarrer dans les meilleures conditions possibles, prenez connaissance des trois rubriques ci-après avant de passer au *Chapitre 1 : utilisation de Studio*.

Configuration matériel requise

Outre votre logiciel Studio, vous aurez besoin des éléments suivants pour mettre sur pied un système de montage Studio.

Ordinateur

- Processeur Intel Pentium ou AMD Athlon 800 MHz ou supérieur (1,5 GHz minimum recommandé)
- Microsoft Windows 98 SE, Windows Millenium, Windows 2000 ou Windows XP (recommandé)
- Carte graphique compatible DirectX (ATI Radeon, NVIDIA GeForce 2 ou supérieure recommandée)
- Carte son compatible DirectX
- 256 Mo minimum de mémoire vive (512 Mo recommandés)
- Lecteur de CD-ROM

- Haut-parleurs
- Souris
- Un microphone, pour enregistrer les commentaires
- 300 Mo d'espace libre sur le disque dur pour installer le logiciel
- Graveur de CD (facultatif) pour créer des CD Vidéo (VCD) ou Super-Vidéo (S-VCD)
- Graveur de DVD (facultatif) pour créer des DVD

Disque dur

Votre disque dur doit pouvoir soutenir un rythme de lecture et d'écriture de 4 Mo/sec. Tous les disques SCSI et la plupart des disques UDMA en sont capables. La première fois que vous effectuez une acquisition en qualité supérieure, Studio teste votre disque pour s'assurer qu'il est suffisamment rapide. En effet, la vidéo au format DV occupant 3,6 Mo de disque dur par seconde de vidéo, quatre minutes et demi de séquence vidéo DV occupent un gigaoctet d'espace sur le disque dur.

Si l'espace de stockage représente un problème pour vos acquisitions DV, utilisez SmartCapture pour faire l'acquisition de votre vidéo en qualité Aperçu (voir « SmartCapture : acquisition en qualité Aperçu » à la page 21). Cette fonction permet d'occuper moins d'espace disque. Une bande entière peut occuper seulement 360 Mo.

Conseil : nous vous conseillons d'utiliser un disque dur séparé dédié à l'acquisition vidéo. Cela évitera que Studio et un autre logiciel, notamment Windows, entrent en concurrence pour l'utilisation du disque au cours de l'acquisition.

Matériel d'acquisition vidéo

Studio peut faire de l'acquisition vidéo à partir de diverses sources numériques et analogiques. Consultez le paragraphe intitulé « Matériel d'acquisition » à la page 16.

Matériel vidéo

Studio peut produire des séquences vidéo sur :

- Tout caméscope ou magnétoscope DV ou Digital8. Ce processus nécessite un port compatible OHCI IEEE-1394 (FireWire), fourni par Studio DV Pinnacle. Le magnétoscope doit être activé pour enregistrer à partir d'une entrée DV.

- Tout caméscope ou magnéscope analogique (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C ou SVHS-C). Vous aurez besoin pour cela de Pinnacle Studio DC10plus, Studio AV ou une autre carte Pinnacle à sorties analogiques. Il est également possible de produire des sorties sur des caméscopes ou magnéscopes analogiques grâce à Pinnacle Studio DV ou un autre port 1394 compatible OHCI, si votre caméscope ou magnéscope DV ou Digital8 peut transmettre un signal DV par ses sorties analogiques (pour plus d'informations, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre magnéscope ou au *Chapitre 11 : montage d'un film*).

Abréviations et conventions

Ce guide utilise les conventions suivantes, qui vous permettront de mieux vous repérer.

Terminologie

Studio : ce terme désigne le logiciel de montage.

DV : ce terme désigne les caméscopes, magnéscopes et cassettes DV et Digital8.

1394 : ce terme désigne les interfaces, ports et câbles IEEE-139, FireWire, DV ou i.LINK compatibles OHCI.

Analogique : ce terme désigne les caméscopes, magnéscopes et cassettes 8 mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C ou SVHS-C, ainsi que les câbles et connecteurs Composite/RCA et S-Vidéo.

Boutons, menus, boîtes de dialogue et fenêtres

Les noms de boutons, menus et éléments associés apparaissent en *italique*, afin de les distinguer du reste du texte. Les noms de fenêtres et de boîtes de dialogues sont dotés d'une majuscule. Par exemple :

Cliquez sur le bouton *Menu Edition* pour ouvrir ce menu dans l'Éditeur de titres.

Choix des commandes de menu

Le symbole représentant une flèche pointant vers la droite (➤) indique le chemin des éléments de menu hiérarchiques. Par exemple :

Sélectionnez Boîte à outils ➤ Créer un fond musical.

Conventions relatives au clavier

Les noms des touches sont dotés d'une majuscule et sont soulignés. Un signe plus indique une combinaison de touches. Par exemple :

Appuyez sur Ctr+A pour sélectionner tous les clips du Plan de montage.


Clics de souris

Lorsque l'on vous demande de cliquer sur la souris, il s'agit par défaut d'un clic gauche, sauf si cela est précisé :

Cliquez avec le bouton droit et sélectionnez *Ouvrir l'éditeur de titre/menu*.

Aide en ligne

Deux types d'aide instantanée sont toujours disponibles lorsque vous travaillez dans Studio :

- **Aide en ligne** : cliquez sur le bouton *aide*  dans la barre de menus principale de Studio **ou** sélectionnez l'option de menu *Aide ➤ Rubriques d'aide* **ou** appuyez sur la touche F1 pour ouvrir le fichier d'aide en ligne de Studio.
- **Info-bulles** : pour savoir ce que fait un bouton ou une commande de Studio, placez le pointeur de la souris dessus. Une « info-bulle » expliquant sa fonction s'affiche.

Utilisation de Studio

La création de vidéos dans Studio est un processus à trois étapes :

1. Acquisition (onglet **Capturer**): importez la vidéo source sur le disque dur de votre PC. La vidéo peut provenir d'une bande analogique (8 mm, VHS, etc.), d'une bande numérique (DV, Digital8) et de vidéo en direct provenant d'une caméra, d'un caméscope ou d'une webcam.

Le mode d'acquisition est présenté au *Chapitre 2 : acquisition vidéo*.

2. Montage (onglet **Editer**): montez votre vidéo à votre guise en changeant l'ordre des scènes et en supprimant les séquences superflues. Vous pouvez également ajouter des effets, tels que des transitions, des titres et des graphiques, ainsi que des sons : effets sonores et musique de fond. Lors de la création de DVD et de VCD, vous pouvez créer des menus interactifs qui permettent aux spectateurs de personnaliser le visionnage.

Le mode Montage est l'endroit où se déroule le plus gros du travail dans Studio. Voir « Mode Montage » plus tard dans ce chapitre (page 4) pour une introduction plus complète.

3. Création de films (onglet **Créer Film**): une fois votre projet terminé, vous pouvez créer une vidéo finie au format et sur le type de stockage de votre choix : bande, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVidéo ou Windows Media.

Le mode de création de films est présenté au *Chapitre 11 : montage d'un film*.

Présentation de Studio

1 Mode d'acquisition **Importez la vidéo sur le disque dur de votre ordinateur**



Le Lecteur :
contrôle votre source vidéo

Compteur du disque :
contrôle l'espace disponible sur le disque au cours de l'acquisition

2 Mode Montage **Éditez vos vidéos, en ajoutant du son, des graphiques et des effets**

Fichiers vidéo et audio :
AVI, MPEG, WAV, Windows Media



L'Album :
stocke les ressources destinées à la production



Le Lecteur :
affiche votre vidéo avec les effets spéciaux et audio

Le Plan de montage : permet de définir l'ordre de vos clips vidéo et audio, ajouter des effets spéciaux et des transitions.

Il vous suffit de faire glisser !

3 Mode de création de films **Enregistrez la vidéo sur le support de votre choix**

Gravure de disque :
affiche vos options de sortie de la vidéo



Le Lecteur :
affiche un aperçu de la vidéo définitive avec les titres, les effets spéciaux et le son



Sortie vidéo :
VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVidéo ou Windows Media

Définition du mode

Sélectionnez l'étape du processus de création sur laquelle vous voulez travailler en cliquant sur l'un des trois boutons de *mode* dans la partie supérieure gauche de la fenêtre Studio :



Lorsque vous basculez entre les différents modes, l'écran de Studio change pour présenter les commandes servant au nouveau mode.

Annuler, Répéter et Aide

Les boutons Annuler, Répéter et Aide se trouvent toujours dans le coin supérieur droit de la fenêtre de Studio, quel que soit le mode dans lequel vous travaillez.



- *Annuler* vous permet d'effacer toute modification apportée au projet pendant la session en cours, étape par étape.
- *Répéter* rétablit les changements un par un si vous en annulez trop.
- *Aide* lance le système d'aide en ligne de Studio.

Toutes les autres commandes figurant sur l'écran de Studio sont dédiées à des tâches du mode en cours.

Paramétrage des options

Vous pouvez paramétrer la plupart des options de Studio grâce à deux boîtes de dialogue à onglets.

La première permet de définir les options liées au mode Acquisition et au mode Montage. Elle contient quatre onglets :



L'autre boîte de dialogue s'occupe des options liées au mode de création de films. Elle contient six onglets, un pour chacun des types de sortie vidéo :



Chacun des panneaux des deux boîtes de dialogue peut être ouvert individuellement grâce à une commande correspondante du menu *Configuration* (ex. *Configuration* > *Source de capture*). Toutefois, une fois que l'une des deux boîtes de dialogue est ouverte, tous ses panneaux sont disponibles par le biais des onglets.

Dans un souci de simplification, nous faisons généralement référence aux divers panneaux d'options indépendamment, comme par exemple « le panneau d'options *Source de capture* ».

Vous trouverez une présentation détaillée des options de ces deux boîtes de dialogue dans l'*Annexe A : options de configuration*.



MODE MONTAGE

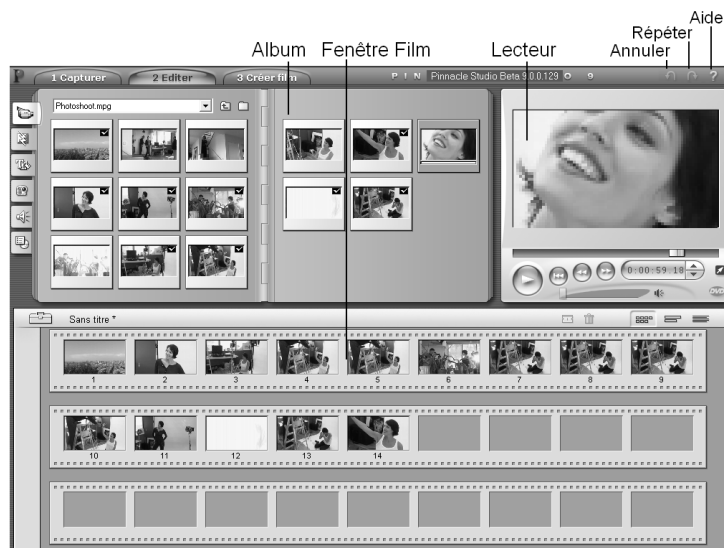
Studio s'ouvre en mode Montage à chaque lancement, car il s'agit du mode que vous utilisez le plus fréquemment. L'affichage du mode Montage est constitué de trois zones principales.

L'Album stocke les ressources que vous utiliserez dans vos films, y compris vos scènes vidéo acquises.

La Fenêtre Film est l'endroit où vous créez votre film édité, en organisant vos clips vidéo et audio et en appliquant des transitions et des effets.

Le Lecteur permet de lire et d'afficher un aperçu de l'élément sélectionné dans Studio. Il peut s'agir d'une ressource de l'Album (comme une scène vidéo, un titre ou un effet sonore) ou de votre film édité, avec les transitions, titres, effets et trois pistes audio. Le Lecteur est présenté ci-après.

Voir Chapitre 3 : l'Album et Chapitre 4 : la Fenêtre Film, pour plus d'informations.



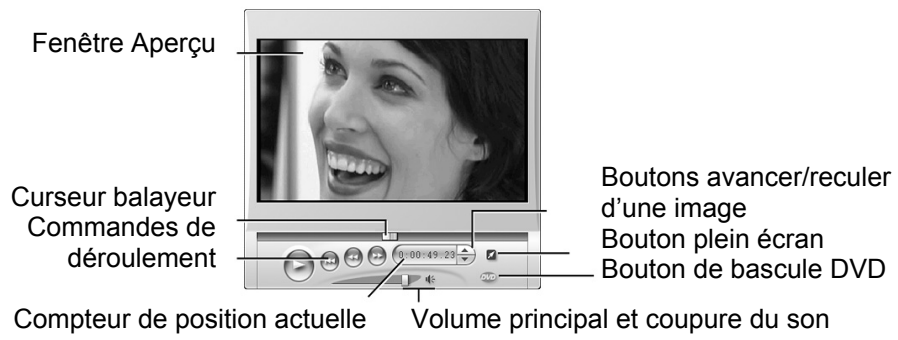
Le Lecteur

Le Lecteur permet d'afficher un aperçu de votre film édité ou d'un élément sélectionné dans l'Album.

Il est constitué de deux zones principales : une *Fenêtre Aperçu* et des *commandes de lecture*. La *Fenêtre Aperçu* permet d'afficher des images vidéo. Les commandes de lecture permettent de lire la vidéo, ou d'atteindre une position précise dans celle-ci. Ces commandes ont deux formats : *standard* et *DVD*.

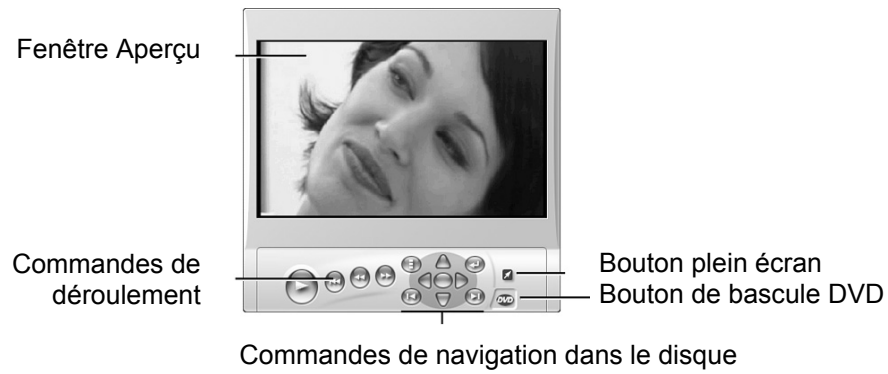
Mode standard

Les commandes de lecture standard sont similaires à celles que l'on trouve sur un caméscope ou un magnétoscope. Elles permettent de visionner de la vidéo ordinaire.



Mode DVD

Les commandes de lecture de DVD sont identiques aux commandes de navigation d'un lecteur de DVD ou d'une télécommande. Elles permettent d'afficher un aperçu de vos productions de DVD, VCD ou S-VCD, notamment l'interaction des menus.



La Fenêtre Aperçu

Il s'agit du point d'articulation de Studio. En effet, vous l'utiliserez souvent, en particulier pour visionner un aperçu de votre film. Cette fenêtre permet également d'afficher :

- Tout type de contenu de l'Album.
- Des images fixes ou des titres provenant de votre film.
- Les changements apportés aux effets vidéo en temps réel, pendant que vous réglez les commandes de paramétrage des effets.
- Des photos provenant de votre vidéo.

Lorsque vous affichez une photo, vous pouvez vous déplacer image par image dans les deux directions grâce aux commandes d'avance et de recul d'une image.

Remarque : lorsque vous visionnez l'aperçu d'une vidéo 16/9 (écran large), les proportions du Lecteur sont légèrement différentes de celles présentées dans nos illustrations, mais l'aspect général est identique.

Le bouton *bascule DVD*




Vous pouvez permuter entre les deux modes de lecture grâce au bouton *bascule DVD*, situé dans le coin inférieur droit du Lecteur. Ce bouton est disponible uniquement si votre film édité contient au moins un menu.

Commandes de lecture

Le Lecteur présente un de deux jeux de commandes de lecture, selon le mode de lecture que vous choisissez.

Lorsque vous lisez votre film comme une vidéo ordinaire, vous utilisez les *commandes de lecture standard*. Si votre film contient des fonctions de navigation dans le menu du disque, vous pouvez le lire comme un disque optique avec des menus interactifs à l'écran, grâce aux *commandes de lecture de DVD*. Ces deux groupes de commandes sont présentés ci-après.

Bouton d'aperçu plein écran : ce bouton, situé juste sous le coin  inférieur droit de la Fenêtre Aperçu, permet de basculer en aperçu plein écran. Il est disponible dans les deux modes de lecture. L'affichage

plein écran prend fin à la fin de votre film ou si vous double-cliquez sur l'écran ou appuyez sur la touche échap.

Commandes de lecture standard

Les boutons suivants permettent la lecture dans le Lecteur.

Lecture/Pause : le bouton *Lecture* affiche un aperçu du film à partir de la position en cours. Une fois que l'aperçu est lancé, ce bouton se transforme en *Pause*. Lorsque la lecture est interrompue, la scène de l'Album ou le clip de la Fenêtre Film où s'est arrêté l'aperçu reste sélectionné(e). Vous pouvez également utiliser la touche d'espace pour lancer et arrêter la lecture [espace].



Retour rapide, Avance rapide : ces boutons vous permettent de visionner votre film à deux, quatre ou dix fois la vitesse normale, dans un sens comme dans l'autre. Ils permettent de rechercher une portion de vidéo particulière sur laquelle vous voulez travailler. Cliquez plusieurs fois sur les boutons pour passer aux vitesses supérieures.



Aller au début : ce bouton interrompt la lecture et revient à la première image de la vidéo en cours de lecture.



Boutons Avancer/Reculer d'une image : cette paire de commandes vous permet d'avancer ou de reculer dans le film image par image.



Le curseur balayeur

Le curseur balayeur vous permet de vous déplacer rapidement dans la vidéo acquise ou le film édité dans les deux sens. La position du curseur balayeur correspond à la position de l'image actuelle dans le fichier de vidéo acquise (*pas* simplement la scène actuelle) ou dans le film édité (*pas* simplement le clip actuel). Ainsi, la barre du curseur balayeur représente toujours la longueur intégrale du contenu en cours de lecture.



À mesure que vous déplacez le curseur balayeur, la Fenêtre Aperçu affiche l'image en cours.

La capacité d'afficher une vidéo en continu dans l'Aperçu dépend des capacités de votre ordinateur. Si vous déplacez le curseur balayeur lentement, l'Aperçu affiche en continu. À mesure que vous augmentez la vitesse de déplacement du curseur balayeur, l'Aperçu saute des images. Le nombre d'images sautées dépend de votre matériel. En outre, la continuité de la lecture diminue lorsque la longueur du film visionné augmente.

Le compteur

Le *compteur* affiche la position de la lecture en cours, en heures, minutes, secondes et images. Vous pouvez modifier directement les champs du compteur de manière à sélectionner une image exacte à afficher ou à partir de laquelle commencer la lecture. Il vous suffit pour cela de cliquer sur le numéro que vous voulez modifier et de taper une nouvelle valeur. Après avoir cliqué dans le compteur, vous pouvez également le régler à partir du clavier :



- **Pour vous déplacer dans les champs :** appuyez sur les touches Tab, Maj+Tab, Gauche, Droite
- **Pour augmenter et diminuer les valeurs des champs :** appuyez sur les touches Haut et Bas. Maintenez la touche appuyée pour modifier la valeur en continu.

La glissière de volume principal



Cette commande définit le volume audio global pendant la lecture de l'aperçu. Elle équivaut à augmenter le volume principal de votre carte son par le biais de l'outil de volume du système. Elle n'a aucune incidence sur le volume du film définitif que Studio crée en mode création de film.

La petite icône de haut parleur située à droite de la commande sert de bouton de *coupure du son principal* au cours de la lecture.

Commandes de lecture DVD



Ces commandes comprennent les quatre boutons de déroulement standard présentés ci-dessus (*Lecture/Pause*, *Retour rapide*, *Avance rapide*, *Aller au début*), ainsi qu'une *Commande de lecteur de DVD*, présentée au paragraphe intitulé « La commande de lecture DVD » à la page 116.

Autres rubriques concernant le montage

Si vous souhaitez davantage d'informations spécifiques concernant le montage, consultez les rubriques suivantes :

- *Chapitre 5 : clips vidéo*
- *Chapitre 6 : transitions*
- *Chapitre 7 : images fixes*
- *Chapitre 8 : menus de disque*
- *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres*
- *Chapitre 10 : effets sonores et musique*

Acquisition vidéo

L'*acquisition* est le processus d'importation de vidéo à partir d'une source vidéo, telle qu'un magnétoscope, vers un fichier sur le disque dur de votre PC. Les clips provenant de ce « fichier d'acquisition » peuvent ensuite être utilisés par Studio comme des éléments de vos films montés. Vous pouvez ouvrir des fichiers d'acquisition dans l'Album en mode Montage de Studio (voir *Chapitre 3 : l'Album*).



L'acquisition est la première étape de l'utilisation de vos séquences vidéo.

Studio peut faire des acquisitions à partir de sources numériques (DV, MicroMV) et analogiques. Voir « Matériel d'acquisition », à la page 16 pour plus d'informations sur la configuration de Studio pour l'acquisition à partir de votre matériel.

Permutation en mode acquisition

La toute première étape de l'acquisition consiste à permuter en mode acquisition dans Studio en cliquant sur le bouton *Capturer* situé en haut de l'écran.



L'interface en mode Acquisition s'ouvre ; elle vous permet de configurer et d'effectuer l'acquisition vidéo. Les informations présentées par cette interface sont différentes s'il s'agit de sources vidéo analogiques ou numériques.

Rubriques de ce chapitre

- La rubrique intitulée « L'interface du mode Acquisition » (ci-après) présente les commandes et affichages liés à l'acquisition analogique et numérique.
- La rubrique intitulée « Processus d'acquisition » (page 16) explique comment configurer votre matériel, propose des instructions détaillées pour l'acquisition et présente la fonction de *détection automatique de scènes*.
- Les rubriques intitulées « Acquisition numérique » (page 20) et « Acquisition analogique » (page 25) traitent de questions spécifiques de chacun des types de source.

L'INTERFACE DU MODE ACQUISITION

Les outils et commandes que vous voyez en mode Acquisition sont différents selon que votre matériel d'acquisition est numérique ou analogique.

Acquisition numérique

Si votre source de vidéo est numérique, votre écran de mode Acquisition aura l'aspect suivant :



L'Album, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, affiche des icônes représentant les scènes de la vidéo en cours d'acquisition. Le Lecteur, dans le coin supérieur droit, vous permet de visionner la vidéo entrante tout en envoyant des signaux pour l'acquisition et en la supervisant. Le compteur affiche la longueur exacte de la vidéo acquise, ainsi que le nombre d'images éliminées au cours de l'acquisition (qui doit normalement être zéro).

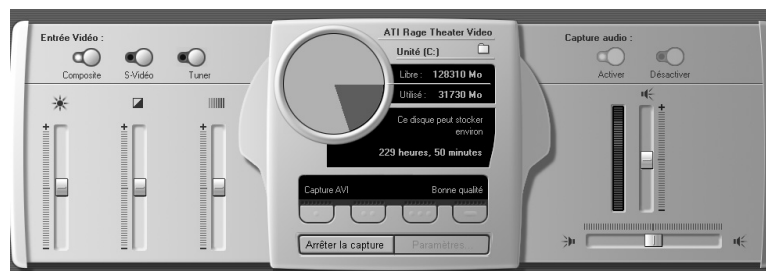
Le contrôleur du caméscope, dans le coin inférieur gauche, affiche un compteur et un ensemble de commandes de déroulement destinées au fonctionnement du périphérique de lecture. Enfin, le vue-mètre ressources, dans le coin inférieur droit, affiche l'espace d'acquisition disponible sur le disque dur. Il possède également un bouton *Démarrer l'acquisition* et des boutons permettant de définir les options d'acquisition.

Le Vue-mètre ressources et le Contrôleur du magnétoscope sont présentés en détail à la page 14.

Acquisition analogique

L'Album et le Lecteur servent tous deux lors de l'acquisition analogique et numérique. En conséquence, lorsque vous faites une acquisition à partir d'une source analogique, la moitié supérieure de l'écran est identique à celle que nous avons présentée ci-dessus pour les sources numériques.

Il n'en va toutefois pas de même pour la moitié inférieure de l'écran. Elle présente une version différente du vue-mètre ressources, constituée de deux panneaux destinés au réglage des niveaux audio et vidéo au cours de l'acquisition. (Ces panneaux sont présentés à la rubrique intitulée « Niveaux audio et vidéo - analogique » à la page 25.)



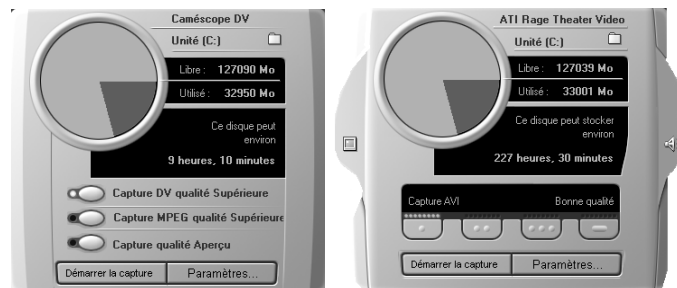
Analogique et numérique

En résumé, les configurations numériques et analogiques reflètent deux différences principales en matière de capacité :

- La configuration numérique vous permet de superviser le déroulement de la bande du caméscope ou du magnétoscope, grâce au contrôleur du caméscope.
- La configuration analogique vous permet de régler les niveaux audio et vidéo de manière dynamique au cours de l'acquisition.

Le vue-mètre ressources

Le vue-mètre ressources affiche, sous forme de chiffres et de graphique, la quantité d'espace disponible sur le disque servant à l'acquisition. Il indique également la capacité restante approximative, qui dépend à la fois de l'espace disponible et de la *qualité d'acquisition* définie. Vous pouvez définir des options relatives à la qualité d'acquisition par le biais des boutons *préréglage* s'affichant sur le vue-mètre ressources pour certains périphériques d'acquisition, ou en entrant vos paramètres personnalisés. Voir « Paramètres de la Source de capture » (page 186) et « Paramètres du Format de capture » (page 189) pour plus d'informations sur la configuration de l'acquisition.




Vue-mètre ressources lors de l'acquisition à partir d'une source numérique (gauche) et d'une source analogique (droite). Cliquez sur les onglets situés sur les côtés de la version analogique pour ouvrir les panneaux de réglage des niveaux vidéo et audio au cours de l'acquisition.

Le bouton *Démarrer la capture* du vue-mètre ressources lance et interrompt le processus d'acquisition. Son intitulé se transforme en *Arrêter la capture* pendant l'acquisition.

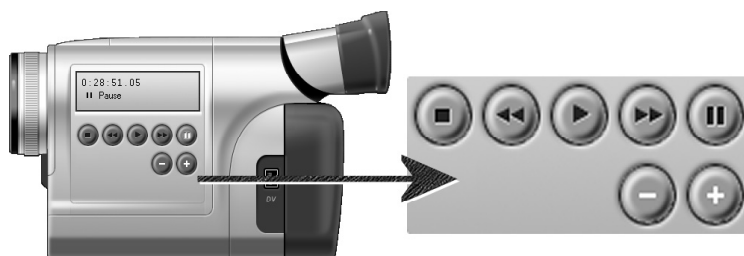
Par défaut, le répertoire d'enregistrement de la vidéo acquise est :

C:\Mes Documents\Pinnacle Studio\Vidéo acquise

Définition du répertoire d'acquisition : pour enregistrer la vidéo acquise dans un répertoire différent, cliquez sur le bouton *dossier* . Il permet d'afficher la boîte de dialogue Sélectionner un dossier et un nom par défaut pour la vidéo capturée. Le dossier que vous attribuez sera utilisé pour stocker la vidéo acquise au cours de la session en cours et des suivantes. Le nom de fichier que vous saisissez sera proposé comme nom de fichier par défaut pour la prochaine acquisition.

Le contrôleur du caméscope

Ce panneau de commandes de déroulement s'affiche en mode Acquisition si vous faites une acquisition à partir d'une source vidéo numérique. (Les périphériques analogiques doivent être pilotés et mis en fonctionnement manuellement).



Contrôleur du caméscope et vue rapprochée des commandes de déroulement. La fenêtre de compteur située au-dessus des boutons de commande affiche la position actuelle de la bande source, ainsi que le mode de déroulement actuel du caméscope.

De gauche à droite, les boutons de commande du déroulement sont : *Arrêt, Rembobinage/Relecture, Lecture, Avance rapide/Pilotage et Pause.*

Les boutons *Retour par image* et *Avance par image* (seconde rangée) vous permettent de trouver l'image exacte que vous cherchez. Ces deux boutons sont disponibles uniquement lorsque le périphérique est en mode pause.



LE PROCESSUS D'ACQUISITION

Studio vous permet d'acquérir de la vidéo à partir de divers types de matériel analogique et numérique. Vous choisissez le matériel à utiliser dans le panneau d'options *Source de capture*. Voir « Matériel d'acquisition » (ci-après) pour plus d'informations.

L'acquisition en soi est un procédé très simple (voir page 17). Au cours de l'acquisition, Studio détecte automatiquement les pauses naturelles dans la vidéo entrante et divise le film en « scènes ». Une fois qu'une scène est détectée, elle est ajoutée à l'Album, où elle est représentée par une icône illustrant sa première image. La détection automatique de scènes est présentée à la page 19.

Certaines options d'acquisition s'appliquent uniquement à l'acquisition numérique et d'autres uniquement à l'acquisition analogique. Elles sont présentées dans les sections les concernant, « Acquisition numérique » (page 20) et « Acquisition analogique » (page 25).

Matériel d'acquisition

Studio peut acquérir de la vidéo numérique et analogique à partir des sources suivantes, selon votre matériel :

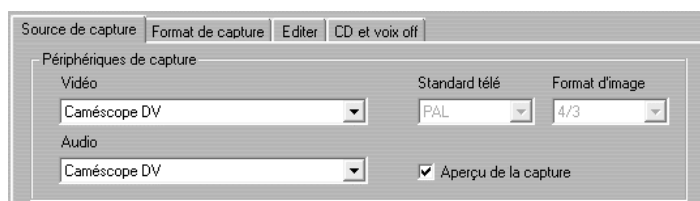
- Un magnétoscope DV, MicroMV ou Digital8 connecté à un port IEEE-1394 (FireWire) compatible OHCI.
- Un caméscope ou un magnétoscope à sorties analogiques connecté à une carte d'acquisition compatible DirectShow ou un périphérique externe.
- Une caméra vidéo ou une webcam USB.

Pinnacle Systems propose une gamme complète de cartes et de périphériques d'acquisition DV, analogiques et combinés. Pour plus d'informations, mettez-vous en rapport avec votre revendeur ou rendez-vous sur notre site Web :

www.pinnaclesys.com

Pour sélectionner un périphérique d'acquisition :

1. Cliquez sur la commande de menu *Configuration* ➤ *Source de capture*. Le panneau d'options *Source de capture* s'ouvre.
2. Sélectionnez les périphériques à utiliser dans les listes déroulantes *Vidéo* et *Audio* de la zone *Périphériques de capture*, puis cliquez sur *OK*.



Voir « *Paramètres de la Source de capture* » à la page 186, pour des informations détaillées sur le panneau d'options *Source de capture*.

Acquisition standard et écran large

Studio peut faire des acquisitions au format d'image standard (4/3) et écran large (16/9). Le matériel numérique détecte automatiquement le format d'image. Si vous utilisez du matériel analogique, la liste déroulante *Format d'image* du panneau d'options *Source de capture* vous permet de sélectionner le format correspondant à la vidéo source. Vous ne pouvez toutefois pas vous servir de ce paramètre pour changer un format en un autre : il indique simplement à Studio comment afficher la vidéo au bon format d'image.

L'acquisition pas à pas

Voici une présentation détaillée du processus d'acquisition. Ces instructions concernent à la fois l'acquisition numérique et l'acquisition analogique, les éventuelles différences étant signalées.

Vous trouverez des informations complémentaires concernant certaines de ces étapes plus tard dans ce chapitre. Voir également *Annexe A : options de configuration* (page 185) pour une description détaillée des panneaux d'options *Source de capture* et *Format de capture*.

Pour acquérir une vidéo :

1. Vérifiez que votre matériel est connecté correctement.
Pour une acquisition numérique (DV ou MicroMV), votre caméscope ou votre magnétoscope doit être connecté au port 1394 de votre PC.
Pour une acquisition analogique, connectez la vidéo source à l'entrée Composite ou S-Vidéo de votre matériel d'acquisition. Connectez votre audio source à l'entrée audio du matériel d'acquisition si celui-ci en possède une ; dans le cas contraire, connectez l'audio à l'entrée audio de la carte son de votre PC.
2. Cliquez sur le bouton *Capturer* dans la partie supérieure de l'écran si vous n'êtes pas déjà en mode Acquisition. L'interface du mode Acquisition s'affiche (voir page 12).
3. Cliquez sur le paramètre d'acquisition choisi dans le vue-mètre ressources. Si vous avez besoin de faire des réglages précis, cliquez sur le bouton *Paramètres* du vue-mètre ressources, qui ouvre le panneau d'options *Format de capture* (page 189).
Dans le cas d'une acquisition DV, n'oubliez pas qu'une acquisition en qualité Supérieure utilise un espace disque plus important qu'en qualité Aperçu. Si vous prévoyez de sortir votre film fini sur disque (VCD, S-VCD ou DVD), vous pouvez choisir de faire une acquisition en qualité Supérieure au format MPEG plutôt que DV.
Dans le cas d'une acquisition analogique, n'oubliez pas que plus le paramètre de qualité est élevé, plus la taille de votre fichier vidéo sera importante. Voir « Acquisition numérique » (page 20) et « Acquisition analogique » (page 25) pour une présentation détaillée de ces options.
4. Cliquez sur le bouton *Démarrer la capture* du vue-mètre ressources.
La boîte de dialogue Capture vidéo s'ouvre.
5. Tapez un nom pour le fichier d'acquisition vidéo que vous êtes sur le point de créer ou acceptez le nom par défaut. Vous pouvez également saisir une durée limite pour l'acquisition (facultatif).
Si vous faites plusieurs acquisitions DV en qualité Aperçu à partir de la même bande, utilisez la convention d'attribution de noms de fichier décrite à la page 22. Cela facilitera le processus de création de film par la suite.
Remarque : Windows 98 et Millenium possèdent des limitations de la taille des fichiers. Dans le cas de la FAT16, la limite est de 2 Go et dans le cas de la FAT32, de 4 Go. Studio estime la quantité de vidéo de la qualité voulue que le plus gros fichier autorisé peut contenir et l'affiche comme durée maximale de l'acquisition.

6. Si vous faites une acquisition à partir d'un caméscope ou d'un magnétoscope analogiques, commencez la lecture maintenant. Cette étape n'est pas nécessaire dans le cas d'une acquisition à partir d'une source numérique, car Studio contrôlera automatiquement le matériel de lecture lorsque le besoin s'en fera sentir.
7. Cliquez sur le bouton *Démarrer la capture* dans la boîte de dialogue Acquisition vidéo. L'intitulé du bouton se transforme en *Arrêter la capture*.

L'acquisition commence. Le Lecteur affiche la vidéo numérisée en entrée en cours d'enregistrement sur votre disque dur (sauf si vous avez désactivé l'option *Aperçu de la capture* dans le panneau d'options *Source de la capture*).

Au cours de l'acquisition, Studio effectue une *détection automatique de scènes* en fonction du paramètre en cours dans le panneau d'options *Source de capture*.
8. Cliquez sur le bouton *Arrêter la capture* pour interrompre l'acquisition à l'endroit que vous choisissez.

Studio arrête automatiquement l'acquisition si votre disque dur sature ou si la durée maximale que vous avez saisie est atteinte.

Détection de scènes

La détection automatique de scènes est une fonction clé de Studio. Au cours de l'acquisition vidéo, Studio détecte les pauses naturelles dans la vidéo et la divise en *scènes*. Une nouvelle icône est créée dans la section Scènes vidéo de l'Album pour chacune des scènes détectées.

Selon le périphérique d'acquisition que vous utilisez, la détection automatique de scènes se fait soit en temps réel au cours de l'acquisition, soit en tant qu'étape séparée immédiatement après la fin de l'acquisition.

Vous pouvez configurer la détection de scènes grâce aux options *Détection de scènes pendant la capture vidéo* du panneau d'options *Source de capture* (*Configuration* ➤ *Source de capture*). Les options de détection de scènes ne sont pas toutes disponibles avec tous les types de sources vidéo. En effet, les options qui ne correspondent pas à votre configuration sont désactivées dans la boîte de dialogue.

Les quatre options possibles sont les suivantes :

- **Automatique selon l'heure et la date du tournage :** cette option est disponible uniquement lorsque vous faites une acquisition à partir d'une source DV. Studio gère les données liées à l'horodateur sur la bande au cours de l'acquisition et démarre une nouvelle scène lorsqu'il trouve une interruption.
- **Automatique selon le contenu de la vidéo :** Studio détecte les changements dans le contenu de la vidéo et crée une scène à chaque fois qu'il y a un grand changement dans les images. Cette fonction peut ne pas fonctionner correctement si l'éclairage n'est pas stable. Pour prendre un exemple extrême, une vidéo tournée dans une boîte de nuit dotée d'un stroboscope produirait une nouvelle scène à chaque clignotement du stroboscope.
- **Créer une nouvelle scène toutes les X secondes :** Studio crée des scènes à l'intervalle que vous choisissez. Cela peut s'avérer utile pour diviser les séquences contenant de longues prises en continu.
- **Pas de détection automatique :** sélectionnez cette option si vous voulez maîtriser le processus d'acquisition dans son intégralité et décider vous-même où les interruptions de scènes doivent se faire. Appuyez sur la barre d'espace [espacement] à chaque fois que vous voulez insérer une interruption de scène au cours de l'acquisition.



ACQUISITION NUMERIQUE

Cette section présente l'acquisition à partir d'une source DV (caméscope ou magnétoscope) et d'un port 1394. Pour en savoir plus sur l'acquisition à partir de matériel analogique, voir la section intitulée « Acquisition analogique » à la page 25.

Qualité Aperçu et qualité Supérieure

Lors de l'acquisition au format DV à partir d'un périphérique DV, Studio donne le choix entre la qualité Aperçu (SmartCapture) et la qualité Supérieure. En qualité Supérieure, deux types de codage sont proposés : DV et MPEG.



Les deux options de qualité d'acquisition DV sont présentées en détail dans les pages suivantes. Cette section se termine par une remarque sur les niveaux audio et vidéo dans les acquisitions numériques (page 24).

Remarque : si vous utilisez un magnétoscope MicroMV relié à un port 1394, l'interface utilisateur en mode Acquisition est presque identique à celle du matériel DV. Cependant, la plupart des options et fonctions d'acquisition DV ne sont pas disponibles avec les acquisitions MicroMV, notamment l'acquisition en qualité Aperçu et le codage DV. Les acquisitions à partir de MicroMV sont toujours codées en MPEG-2.

SmartCapture: acquisition en qualité Aperçu

SmartCapture est une fonction exclusive de Studio. Elle vous permet de faire de l'acquisition à partir d'une bande vidéo DV sur un fichier vidéo de qualité inférieure pour utiliser un minimum d'espace sur le disque dur. SmartCapture vous permet d'acquérir une bande entière sur votre disque dur, plutôt que d'avoir à sélectionner les parties à acquérir. Vous pouvez travailler avec la vidéo en « qualité Aperçu » pendant tout le montage du film.

Lorsque votre film est terminé et prêt pour la sortie, Studio fait une nouvelle acquisition en qualité Supérieure de tous les clips en qualité Aperçu, en vérifiant automatiquement votre source pour trouver et acquérir les séquences. La qualité réduite de la vidéo en qualité Aperçu n'a par conséquent aucune incidence sur la qualité du film fini. Les scènes acquises en qualité Aperçu sont signalées dans l'Album par une bordure en pointillé.

Time code continu

Pour que SmartCapture fonctionne correctement, votre bande numérique doit posséder un time code DV continu. En effet, Studio ne peut pas faire de l'acquisition en qualité Aperçu s'il existe des interruptions dans le time code. Si votre caméscope est pourvu d'une fonction de pistage du time code, pistez votre bande avant la prise de vue. Dans le cas contraire, la façon la plus simple d'éviter les interruptions dans le time code consiste à chevaucher les images si vous démarrez et arrêtez le caméscope pendant la prise de vue. Avant de commencer une nouvelle prise de vue, rembobinez de quelques images pour qu'il n'y ait pas de blancs.

SmartCapture peut tout de même s'utiliser avec des bandes ne contenant pas de time code continu. Dans ce cas, vous devez créer un fichier d'acquisition séparé pour chaque segment de la bande. SmartCapture interrompra l'acquisition lorsqu'il détectera une pause dans le time code. Pour poursuivre l'acquisition, calez la bande au début du segment de vidéo suivant, puis cliquez à nouveau sur *Démarrer la capture*.

Convention d'attribution de noms

Si vous acquérez plusieurs segments provenant de la même bande, nous vous conseillons fortement d'adopter la convention d'attribution de noms suivante : *utilisez un nom commençant par le même mot pour chaque fichier d'acquisition provenant de la même bande.*

Si vous avez par exemple une bande sur laquelle vous avez filmé trois activités différentes pendant vos vacances, vous pouvez appeler les fichiers « vacances-pique-nique », « vacances-voile » et « vacances-football ». Studio traitant les fichiers en ordre alphabétique lorsqu'il fait une nouvelle acquisition, le respect de cette convention réduira grandement le nombre de fois où vous devez permuter les bandes au cours du processus de création de bande.

Bandes analogiques et caméscopes Digital8

SmartCapture a besoin d'un time code DV. Or, les bandes analogiques (Hi8 et 8mm) ne sont pas pourvues d'un time code DV, même si elles sont lues dans un caméscope Digital8. Par conséquent, il est impossible d'utiliser SmartCapture avec des bandes analogiques lues dans un caméscope Digital8. Pour pouvoir utiliser vos bandes analogiques avec Studio, vous devez soit les acquérir en qualité Supérieure, soit les copier sur une bande DV.

Acquisition en qualité Supérieure

Deux possibilités se présentent à vous en ce qui concerne le codage des données vidéo et leur compression dans les acquisitions en qualité Supérieure. Dans la plupart des cas, le format DV s'impose comme le choix le plus évident, mais si vous prévoyez de sortir votre film fini sur un disque (VCD, S-VCD ou DVD), vous privilégieriez peut-être le format MPEG. Cependant, de par l'intensité des calculs nécessaires au codage MPEG, l'acquisition dans ce format est disponible uniquement si l'unité centrale de votre ordinateur est dotée d'une horloge dont la vitesse est d'au moins 2,2 GHz.

Un film MPEG nécessite beaucoup moins d'espace disque que son équivalent DV en qualité Supérieure, même si cela ne pose pas de problème, grâce à SmartCapture.

DV

Le format DV est un format haute résolution, dont les besoins en matière de stockage sont conséquents.

Votre caméscope compresse et stocke de la vidéo sur la bande à la vitesse de 3,6 Mo/s, à une qualité équivalente à celle d'une vidéo de diffusion. Dans l'acquisition en qualité Supérieure, les données vidéo sont transmises directement de la bande du caméscope sur le disque dur de votre PC sans changement ni compression supplémentaire. La qualité étant élevée, l'acquisition consomme énormément d'espace disque. Il est par conséquent préférable de choisir de petits segments à acquérir, plutôt que la totalité de la bande.

Vous pouvez calculer la quantité d'espace disque dont vous aurez besoin en multipliant la longueur en secondes de votre vidéo par 3,6, ce qui donne le nombre de mégaoctets requis. Par exemple :

1 heure de vidéo = 3 600 secondes (60 x 60)

3 600 secondes x 3,6 Mo/s = 12 960 Mo (12,7 Go)

Donc, une heure de vidéo occupe 12,7 Go d'espace de stockage.

Pour une acquisition en qualité Supérieure, votre disque dur doit pouvoir lire et écrire en continu à 4 Mo par seconde. Tous les disques SCSI et la majorité des disques UDMA en sont capables. La première fois que vous

lancerez une acquisition en qualité Supérieure, Studio testera votre lecteur pour s'assurer qu'il est suffisamment rapide.

MPEG

Les disques DVD et S-VCD utilisent des fichiers au format MPEG-2, qui est une extension du format MPEG-1 utilisé pour les VCD. Les fichiers MPEG destinés à une utilisation sur Internet ont des résolutions moins élevées et sont au format MPEG-1.

Le panneau d'options *Format de capture* (*Configuration* ➤ *Format de capture*) contient diverses options permettant de contrôler la qualité des acquisitions MPEG. Voir le paragraphe intitulé « Paramètres du Format de capture » à la page 189 pour des informations détaillées sur les options de qualité MPEG.

La vitesse de l'unité centrale de votre ordinateur doit être d'au moins 2,2 GHz pour que vous puissiez effectuer des acquisitions MPEG.

Niveaux audio et vidéo - numérique

Dans le cas d'acquisitions DV et MicroMV, vous utilisez du son et des images qui ont été codés numériquement lors de l'enregistrement, directement dans la caméra. Lorsque vous transférez le film par le biais d'un port 1394 sur votre ordinateur, les données restent au format numérique compressé pendant tout le processus. Vous ne pouvez par conséquent pas régler les niveaux audio ou vidéo pendant l'acquisition. En revanche, au cours d'une acquisition analogique, vous *pouvez* régler les niveaux audio et vidéo au cours de l'acquisition.

Lors d'une acquisition numérique, vous différez les réglages des niveaux audio et vidéo jusqu'au mode Montage, où Studio propose des effets vidéo plug-in destinés au réglage de l'équilibre visuel d'un clip, ainsi que des effets audio, destinés à en améliorer le son. Ces effets vous permettent de régler des clips individuellement plutôt que de modifier globalement la vidéo d'un fichier d'acquisition.

Pour plus d'informations, voir « Acquisition analogique » (ci-après), « Utilisation des effets vidéo » (page 77) et « Effets audio » (page 162).



ACQUISITION ANALOGIQUE

Cette section traite des questions liées au matériel analogique, notamment :

- Un caméscope ou un magnétoscope à sorties analogiques connecté à une carte d'acquisition ou un périphérique externe compatible DirectShow.
- Une caméra vidéo ou une webcam USB.

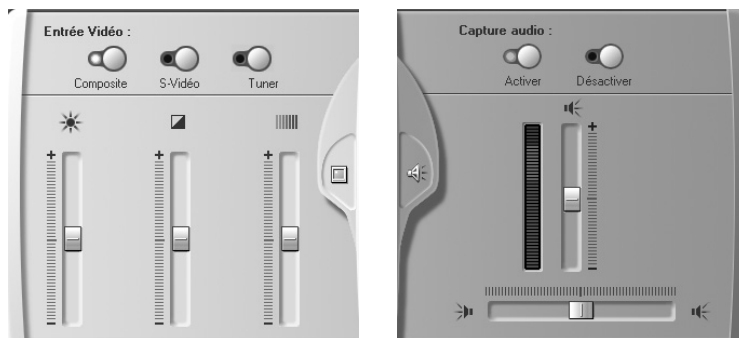
Si vous utilisez un caméscope DV ou MicroMV relié à votre ordinateur par un port 1394, reportez-vous plutôt à « Acquisition DV », à la page 20.

Options de qualité de l'acquisition

Studio propose trois options prédéfinies de qualité : *Bonne*, *Meilleure* et *Optimale*, ainsi qu'une option *Personnalisée*. Les paramètres d'acquisition vidéo de chacun des préréglages, notamment la taille et la fréquence de l'image, les caractéristiques liées à la compression et à la qualité, dépendent des capacités du matériel d'acquisition utilisé. N'oubliez pas que plus la qualité est élevée, plus l'espace disque requis est important. Choisissez l'option *Personnalisée* pour configurer vos propres paramètres d'acquisition vidéo. Pour plus d'informations sur les paramètres d'acquisition vidéo, voir *Annexe A : options de configuration* (page 185).

Niveaux audio et vidéo - analogique

Studio contient des panneaux permettant de superviser les niveaux vidéo et audio pendant l'acquisition. Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous devez compenser les différences engendrées par l'acquisition à partir de plusieurs sources.



Panneaux vidéo (gauche) et audio (droite) permettant de définir les niveaux pendant une acquisition analogique.

Même si vous pouvez également régler ces effets grâce à l'option *Effets vidéo* en mode Montage, le fait de les paramétrer correctement pour l'acquisition vous permettra de vous dispenser de la correction des couleurs plus tard.

Le paramétrage des options audio pendant l'acquisition permet d'obtenir un niveau et une qualité de volume uniformes.

Certains périphériques d'acquisition peuvent proposer moins d'options que celles présentées ici. Par exemple, si vous utilisez du matériel ne prenant pas en charge l'acquisition audio en stéréo, la commande de balance n'apparaîtra pas dans le panneau audio.

Vidéo

Choisissez le type de vidéo que vous allez numériser en cliquant sur le bouton *Source* correspondant (*Composite* ou *S-Vidéo*). Les cinq glissières vous permettent de rectifier la luminosité (gain vidéo), le contraste (niveau de noir), la précision et la saturation de la vidéo entrante.

Remarque : la glissière de saturation n'apparaît pas lors de l'acquisition à partir de matériel PAL.

Audio

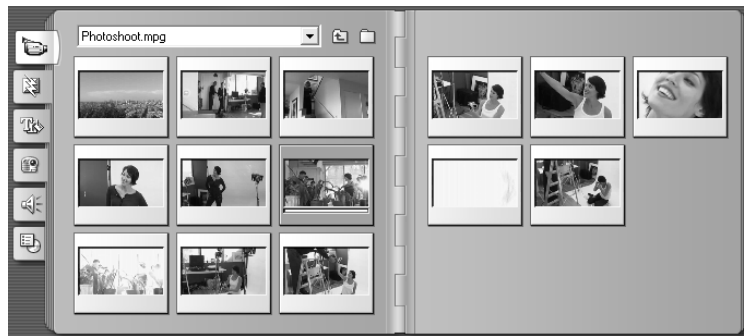
Choisissez les boutons *Capture audio* pour demander à Studio d'acquérir l'audio en même temps que la vidéo. Cliquez sur le bouton *Désactiver* si votre source est exclusivement vidéo. Les glissières vous permettent de régler le niveau d'entrée et la balance stéréo du son entrant.

CHAPITRE 3 :

L'Album

Les éléments source dont vous avez besoin pour faire un film sont stockés dans les diverses sections de l'Album, auxquelles vous pouvez accéder en cliquant sur les onglets correspondants :

Scènes vidéo : cette section contient vos vidéos acquises. Vous pouvez ouvrir les fichiers d'acquisition et en afficher un aperçu directement, ou vous pouvez charger un fichier dans l'Album, où les scènes sont représentées par des miniatures. Pour utiliser certaines de ces scènes dans votre film, il vous suffit de faire glisser les miniatures dans la Fenêtre Film. Voir « La Section Scènes vidéo », page 30.



Voici la section Scènes vidéo de l'Album. Cliquez sur les onglets situés sur le côté gauche de l'Album pour accéder au contenu des autres sections.

Transitions : cette section de l'Album contient des fondus, des fondus enchaînés, des recouvrements et d'autres types de transitions, parmi lesquels les transitions sophistiquées Hollywood FX. Pour utiliser une transition, placez-la à côté des clips vidéo ou entre les clips et les graphiques de la Fenêtre Film. Voir « La section Transitions », page 41.



Titres : cette section contient des titres modifiables, que vous pouvez utiliser superposés ou en tant que graphiques en plein écran. Vous pouvez créer entièrement vos propres titres ou utiliser ou adapter ceux qui sont fournis. Studio prend en charge les déroulants, les défilants et nombre d'effets typographiques. Voir « La section Titres », page 42.



Images fixes : il s'agit d'une section contenant des photographies, des bitmaps et des images vidéo saisies. Vous pouvez utiliser ces images en plein écran ou superposées sur la vidéo principale. La plupart des formats d'images standard sont pris en charge. Voir « La section Images fixes », page 43.



Effets sonores : Studio est livré avec une large gamme d'effets sonores de qualité. Vous pouvez également utiliser des fichiers **wav** et **mp3** que vous avez enregistrés vous-même ou que vous avez obtenus d'autres sources. Voir « La section Effets sonores », page 44.



Menus de disque : Studio propose un ensemble complet de menus de chapitres à utiliser lors de la création de vos DVD, VCD et S-VCD. Vous pouvez les utiliser tels quels, les modifier ou les créer. Voir « La section Menus de disque », page 45.



Utilisation de l'Album

Toutes les sections de l'Album contiennent autant de pages que nécessaires pour contenir les icônes représentant les éléments composant les sections. Dans le coin supérieur droit de chaque page de l'Album, Studio affiche le numéro de la page en cours et le nombre total de pages de la section. Cliquez sur les flèches pour avancer ou reculer dans les pages.



Vous pouvez visionner tous les types de contenu de l'Album en Aperçu simplement en cliquant sur les icônes. Lors de l'Aperçu, la plupart des éléments (hormis les transitions ou les effets sonores) sont accompagnés d'une petite barre de progression en bas de l'icône.

Ce chapitre présente tour à tour chacune des sections composant l'Album, en commençant par la section Scènes vidéo, primordiale. L'utilisation du contenu de l'Album pour créer un film édité fait l'objet des chapitres 4 à 10.


Dossiers sources pour le contenu de l'Album

Les icônes de scène de la section Scènes vidéo proviennent d'un fichier vidéo acquis, alors que la section Transitions est constituée de fichiers de ressources associés au programme Studio.

Les icônes contenues dans chacune des quatre sections de l'Album sont différentes : elles représentent les fichiers contenus dans un dossier de disque particulier. Toutes ces sections (Titres, Images, Effets sonores et Menus de disque) ont un dossier associé par défaut, mais vous pouvez en sélectionner un différent si vous le souhaitez.



Les icônes de la section Titres représentent des fichiers stockés dans le dossier source en cours sur votre disque dur.

Le nom du dossier source correspondant au contenu de la section s'affiche dans le coin supérieur gauche de la page de l'Album, en regard du petit bouton *dossier* . Pour changer la source de la section en cours, cliquez sur ce bouton, allez dans un autre dossier de votre système et sélectionnez-y un fichier. Ce fichier sera mis en évidence dans la section actualisée de l'Album, sans toutefois être utilisé.



LA SECTION SCENES VIDEO



C'est dans cette section que le processus de montage commence véritablement, avec les séquences brutes acquises. Lors d'une production classique, la première étape consiste à faire glisser certaines scènes de l'Album vers la Fenêtre Film (voir *Chapitre 5 : clips vidéo*).

Les scènes s'affichent dans l'Album dans l'ordre d'acquisition. Cet ordre ne peut être modifié, car il est défini par le fichier d'acquisition sous-jacent. Vous pouvez toutefois ajouter des scènes à votre film dans l'ordre que vous choisissez. De la même façon, vous ne pouvez pas couper (éditer) les scènes de l'Album, mais vous pouvez utiliser une portion d'une scène si elle s'affiche comme un clip dans votre film.

Fonctions de l'interface

La section Scènes vidéo propose plusieurs fonctions d'interface spéciales :

- Les icônes correspondant aux scènes acquises en qualité Aperçu apparaissent avec une bordure en pointillé dans l'Album. Les scènes acquises en qualité Supérieure n'ont pas cette bordure.
- Les scènes ajoutées à la Fenêtre Film sont différenciées dans l'Album par une coche verte. Celle-ci reste affichée tant que des clips de la Fenêtre Film commencent par cette scène.
- Pour voir comment une scène particulière de l'Album est utilisée dans votre projet actuel, utilisez la commande de menu *Album* ➤ *Rechercher une scène dans le projet*. Studio met en évidence tous les clips de la Fenêtre Film commençant par la ou les scènes sélectionné(es). Pour effectuer l'opération inverse, utilisez la commande *Trouver une scène dans l'Album*, qui se trouve dans le menu s'affichant lorsque vous faites un clic droit sur les clips de la Fenêtre Film.
- Presque toutes les commandes de menu s'appliquant aux scènes sont disponibles à la fois dans le menu principal *Album* et dans le menu qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur une scène sélectionnée. Lorsque ce document parle d'une commande de menu comme *Album* ➤ *Combiner les scènes*, n'oubliez pas qu'une commande équivalente est généralement aussi disponible dans le menu « contextuel ».

Récapitulatif des opérations

De par son rôle central, la section Scènes vidéo de l'Album propose un ensemble complet d'opérations. Ces opérations sont présentées dans les rubriques suivantes :

- Ouverture d'un fichier vidéo acquis
- Affichage d'une vidéo acquise
- Sélection de scènes et de fichiers
- Affichage des informations liées à la scène et aux fichiers
- Affichage commentaire
- Combinaison et subdivision de scènes
- Re-détection de scènes

Ouverture d'un fichier vidéo acquis

Les emplacements par défaut de vos fichiers vidéo sont le dossier d'acquisition Windows par défaut et le dossier *Mes vidéos*. Lorsque vous visualisez la page *contenu du dossier* de la section Scènes vidéo, ces deux emplacements figurent toujours dans la liste déroulante située dans la partie supérieure de l'Album.

Vous pouvez également choisir d'autres dossiers figurant sur le disque dur pour accéder aux fichiers vidéo stockés. Les dossiers en cours et précédent sont également répertoriés, s'ils sont différents des deux emplacements standard. Par conséquent, quatre dossiers différents peuvent figurer dans la liste à tout moment.

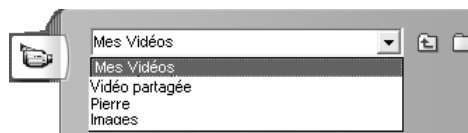
Sous Windows XP, le dossier d'acquisition du système se trouve dans le dossier de documents « all users » de Windows. Le véritable nom du dossier d'acquisition est *Mes vidéos*, mais l'Explorateur Windows et Studio le désignent habituellement par un alias, *Vidéos partagées*. Cela permet de le différencier du dossier *Mes vidéos*, contenu dans le dossier de documents personnels de l'utilisateur.

Dans les versions de Windows non dotées d'un dossier de vidéo partagée spécifique, le dossier d'acquisition par défaut s'appelle :

C:\Mes Documents\Pinnacle Studio\Vidéo acquise

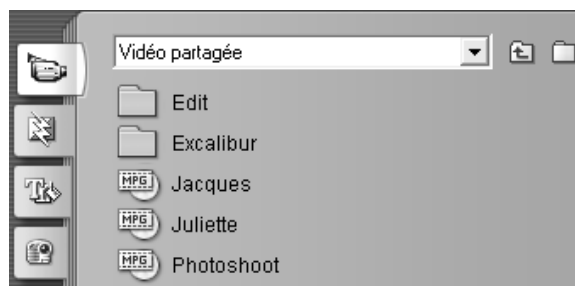
Sous Windows 98, le chemin complet du dossier *Mes Vidéos* est le suivant :

C:\Mes Documents\Mes Vidéos




Ouverture d'un dossier

La page *contenu du dossier* s'affiche lorsque vous choisissez un nouveau dossier. Elle répertorie les sous-dossiers et les fichiers de vidéo numérique contenus dans le dossier choisi :



Il existe trois manières d'ouvrir un dossier :


- En sélectionnant le nom du dossier en question dans la liste déroulante de la page *contenu du dossier*.
- En sélectionnant un dossier répertorié dans la page *contenu du dossier*.
- En cliquant sur le bouton *Dossier parent* .

Ouverture d'un fichier

Lorsque vous ouvrez un fichier vidéo, la page *contenu du fichier* s'affiche, qui contient des icônes représentant des scènes du fichier :



Il existe trois manières d'ouvrir un fichier vidéo numérique :

- En sélectionnant le nom du fichier dans la liste déroulante de la page *contenu* du fichier.
- En sélectionnant un fichier répertorié dans la page *contenu du dossier*.
- En cliquant sur le bouton *Rechercher fichier*  et en utilisant la boîte de dialogue d'ouverture pour trouver un fichier **avi** ou **mpg** sur le disque dur.

Ce fichier devient alors le fichier d'acquisition en cours. Vous pouvez désormais accéder à tous les autres fichiers d'acquisition du dossier sélectionné par le biais de la liste déroulante.

Détection de scènes et miniatures

L'Album se remplit maintenant des scènes détectées dans votre vidéo acquise (voir « Détection de scènes » à la page 19). Toutes les scènes sont signalées par une image miniature, qui est une icône de la première image de la scène. Si la première image ne constitue pas une bonne icône pour la scène, Studio vous laisse le soin d'en choisir une autre.

Pour changer les miniatures de l'Album :

1. Sélectionnez la scène à changer.
2. À l'aide du Lecteur, trouvez l'image que vous voulez utiliser comme miniature.
3. Cliquez sur la commande de menu *Album* ➤ *Définir la miniature*.

Formats d'image vidéo

La plupart des fichiers vidéo numériques fournissent des informations relatives au format qui permettent à Studio de détecter automatiquement le format d'images 4/3 ou 16/9. Si le fichier ne fournit pas d'informations de format, Studio prend par défaut le format standard 4/3.

Les commandes *Format d'image 4/3* et *Format d'image 16/9* du menu *Album* vous permettent de définir manuellement le format dont vous avez besoin. Ces commandes figurent également dans le menu contextuel qui s'ouvre lorsque vous cliquez avec le bouton droit dans des scènes vidéo de l'Album.

Studio ne permet pas de mélanger dans le même film des images de formats différents. Si vous voulez ajouter une image 16/9 à un film 4/3 ou inversement, vous devez utiliser au préalable la commande *Format d'image*, qui vous permet de rendre les scènes de l'Album conformes au

film. Les nouveaux clips seront réduits ou étirés pour correspondre au film.

Affichage de la vidéo acquise

Vous pouvez afficher à tout moment une ou plusieurs scènes du fichier vidéo acquis.

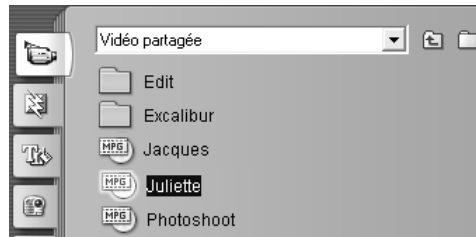
Pour afficher de la vidéo acquise en commençant par une scène sélectionnée :

1. Cliquez sur l'icône de la scène dans l'Album.
Le Lecteur affiche la première image de la scène sélectionnée.
2. Cliquez sur le bouton *Lecture* du Lecteur.
Le Lecteur lit maintenant les scènes sélectionnées et éventuellement les suivantes. La progression est signalée de trois façons.
 - Les scènes sont mises en évidence successivement à mesure qu'elles sont lues.
 - Le curseur balayeur du Lecteur affiche le point de lecture actuel par rapport au film dans son intégralité.
 - Comme la plupart des icônes de l'Album, les miniatures de scènes sont accompagnées d'une barre de progression pendant l'Aperçu. À mesure que vous visionnez la vidéo acquise, la barre de progression se déplace d'une miniature à la suivante.



Aperçu des fichiers vidéo numérique

Lorsque vous ouvrez un dossier dans l'Album et que vous sélectionnez le nom d'un fichier vidéo numérique, vous pouvez utiliser le Lecteur pour afficher un aperçu de la vidéo sans ouvrir le fichier dans l'Album.



Vous pouvez même sélectionner plusieurs fichiers pour les lire à l'aide des techniques de sélection standard.

Sélection de scènes et de fichiers

Studio propose plusieurs façons de sélectionner les scènes et autres éléments de la section Scènes vidéo de l'Album. Les scènes vidéo sélectionnées sont signalées par une bordure en évidence. Les dossiers et fichiers vidéo sélectionnés s'affichent avec le texte en évidence.



Les scènes sélectionnées ont une bordure en évidence (centre).

Les techniques de sélection suivent les conventions standard de Windows. Utilisez l'une des techniques suivantes, seule ou associée à d'autres :

- Choisissez la commande de menu *Edition* > *Sélectionner tout* ou appuyez sur **Ctrl+A** pour sélectionner toutes les scènes (ou fichiers et dossiers) affichés actuellement dans l'Album, même ceux figurant sur d'autres pages.
- Cliquez en appuyant sur la touche **Maj** pour sélectionner une plage d'éléments voisins.
- Cliquez en appuyant sur la touche **Ctrl** pour ajouter des éléments à la sélection ou les supprimer.
- Placez le pointeur de la souris sur une partie vierge de la page Album, cliquez et faites glisser le pointeur pour délimiter une zone et sélectionner tous les éléments qu'elle contient.

- Naviguez grâce aux flèches dans la grille de l'Album. Utilisez les flèches en combinaison avec la touche **Maj** pour sélectionner les éléments au fur et à mesure.



Le nom des dossiers et fichiers vidéo sélectionnés est mis en évidence.

Affichage des informations liées aux scènes et aux fichiers



À mesure que vous déplacez le pointeur de la souris sur les scènes vidéo, il se transforme en symbole de main. Si vous interrompez momentanément la scène, l'heure de début et la durée s'affichent dans une boîte qui s'ouvre. Si vous laissez le Saisie d'images sur la scène, l'affichage reste activé pendant plusieurs secondes. L'heure de départ affichée correspond au time code provenant de la vidéo source, en minutes, secondes et images.



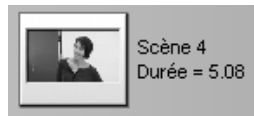
Excalibur.mpg
352x240, MPEG1, 29.97 fps (ips)
Durée = 1:03.15

Pour obtenir des informations concernant les fichiers vidéo lorsque la section Scènes vidéo est en mode *affichage de dossiers*, sélectionnez l'option *Vue détaillée* dans le menu contextuel du bouton droit de l'Album. Le nom du fichier, sa résolution, son format d'image, sa durée et sa fréquence d'image s'affichent. Vous pouvez obtenir une liste plus compacte en cliquant sur le bouton *Afficher icônes*.

Affichage commentaires

Dans la vue par défaut de la section Scènes vidéo, appelée *Affichage scène*, chaque scène est représentée par une icône miniature. Pour afficher davantage d'informations concernant chaque scène, utilisez la commande de menu *Aperçu* ➤ *Affichage commentaire*.

Dans l'affichage des commentaires, les légendes modifiables des scènes de l'Album s'affichent. L'utilisation de ces légendes est laissée à votre appréciation : vous pouvez en faire des mots-clés pour la recherche, des noms de scènes, des commentaires de texte décrivant le contenu d'une scène. La légende par défaut est générée à partir du numéro d'ordre et de la durée de la scène (ex. « Scène 3, 7:21 »).

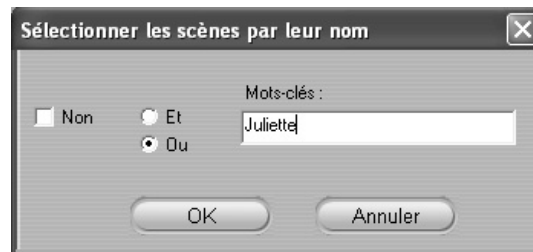


Si vous cliquez sur une scène vidéo, une zone de texte vous permettant de saisir un nom ou un commentaire personnalisé s'ouvre.

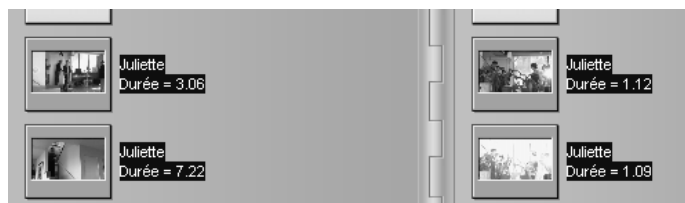


Sélection des scènes par nom

Une option associée vous permet de sélectionner les scènes vidéo en recherchant des mots-clés dans les commentaires. Utilisez la commande *Album* > *Sélectionner les scènes par leur nom* pour ouvrir la boîte de dialogue suivante :



Tapez un mot-clé dans la zone de texte, puis cliquez sur *OK* pour mettre en évidence toutes les scènes de l'Album dont la légende contient le mot-clé. La recherche ne s'effectue *pas* dans les légendes par défaut, mais seulement dans celles que vous avez personnalisées.



Combinaison et subdivision de scènes

Une fois que vous avez visionné un aperçu de vos scènes, il se peut que vous vouliez les combiner ou les subdiviser en unités plus grandes ou plus petites. De tels changements sont faciles à mettre en œuvre.

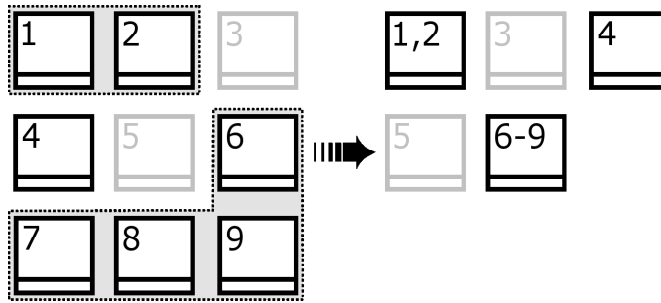
Pour combiner les scènes de l'Album :

1. Sélectionnez les scènes à combiner.
2. Sélectionner la commande *Album* ➤ *Combiner les scènes*.

Les scènes sélectionnées sont combinées en une seule.

Seules les scènes adjacentes sélectionnées peuvent être combinées. En outre, elles sont jointes dans l'ordre dans lequel elles s'affichent dans l'Album, quel que soit l'ordre dans lequel elles ont été sélectionnées. (L'ordre de l'Album suit les lignes, de haut en bas de la page.) Pour annuler, appuyez sur les touches Ctrl+Z ou cliquez sur le bouton *Annuler*.

Si les scènes que vous avez sélectionnées n'étaient pas toutes voisines, chaque ensemble de scènes adjacentes est combiné, mais les ensembles différents ne sont *pas* combinés.

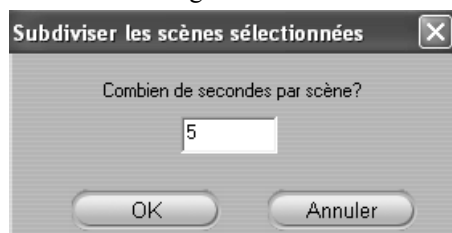


Plusieurs scènes sélectionnées (en noir) sont fusionnées en deux scènes plus longues. N'ayant pas de voisin, la scène 4 est laissée telle quelle, même si elle fait partie de la sélection.

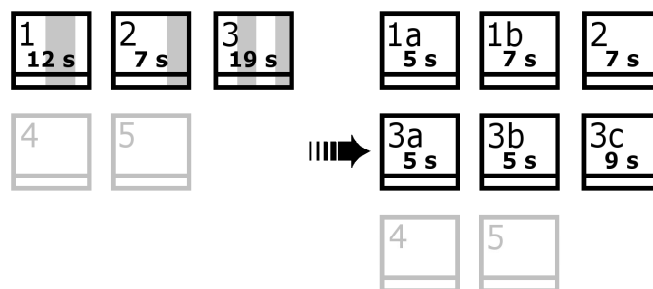
Pour subdiviser les scènes de l'Album :

1. Sélectionner les scènes à subdiviser.
2. Sélectionner la commande *Album* ➤ *Subdiviser les scènes*.

La boîte de dialogue Subdiviser les scènes sélectionnées s'ouvre.



3. Choisissez la longueur des scènes subdivisées en tapant une valeur. La subdivision la plus petite autorisée est une seconde. Toute vidéo restant après la subdivision est ajoutée à la dernière scène.
4. Cliquez sur *OK*. Une barre de progression s'affiche, la scène est subdivisée et de nouvelles scènes sont ajoutées à l'Album. Pour annuler, appuyez sur les touches Ctrl+Z ou cliquez sur le bouton *Annuler*. Vous pouvez encore subdiviser ces scènes si vous le souhaitez, jusqu'à une durée minimale d'une seconde.



Trois scènes sélectionnées sont subdivisées en une durée de cinq secondes. Les barres verticales indiquent des divisions de cinq secondes au sein de chaque scène. Les durées inégales des clips sur la droite sont dues au fait que le temps qui reste après la subdivision est ajouté à la dernière scène subdivisée. C'est la raison pour laquelle la scène 2 est laissée telle quelle.

Re-détection de scènes

Si vous combinez ou subdivisez des scènes et que vous décidez plus tard de les restaurer à leur état initial, vous pouvez re-détecter des scènes ou sélectionner des scènes. Les résultats de la détection sont identiques à ceux obtenus après l'acquisition, si tant est que vous utilisez la même technique de détection.

Si vous avez subdivisé les scènes, vous devez dans un premier temps les recombinaison. Même si vous ne savez plus exactement quel était l'état initial, et si vous recombinez plus que cela n'est nécessaire, le processus de détection restaurera l'ordre d'origine des scènes.

Pour re-détecter les scènes :

1. Si vous devez recombinaison des scènes, sélectionnez dans un premier temps les scènes subdivisées. Sélectionnez ensuite le menu *Album* ➤ *Combiner les scènes*.
2. Sélectionnez les scènes à re-détecter.
3. Dans le menu *Album*, sélectionnez soit l'option *Détecter les scènes selon leur contenu vidéo* soit l'option *Détecter les scènes selon l'heure et la date de tournage*.

Une fenêtre de progression s'ouvre à mesure que Studio détecte les scènes et renseigne l'Album.



LA SECTION TRANSITIONS



La section Transitions de l'Album propose toute une série de transitions de clip à faire glisser-déplacer. Pour faciliter leur utilisation, ces transitions sont réparties en groupes. La liste déroulante vous permet de sélectionner le groupe de transitions que vous voulez afficher. Toutes les transitions du groupe s'affichent sur autant de pages de l'Album que cela est nécessaire.



L'ensemble de transitions de Studio contient 74 transitions standard, 52 transitions Alpha Magic, plus de 100 transitions Hollywood FX 3-D en accès libre et plus de 100 transitions de démonstration. Ces dernières sont protégées par filigrane numérique. Vous pouvez les essayer, mais vous ne pouvez les utiliser dans de véritables productions que si vous les activez en acquérant la mise à niveau correspondante sur le site Web Pinnacle.

Pour en savoir plus sur les transitions et sur la façon de les utiliser dans vos films, voir *Chapitre 6 : transitions*.

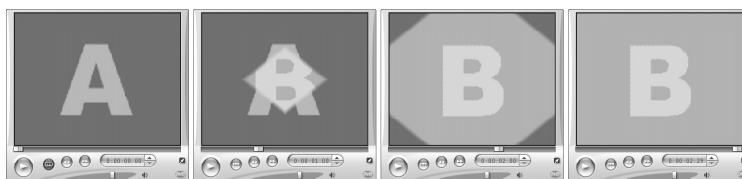
Affichage du nom de la transition



Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur les icônes des transitions de l'Album, le pointeur se transforme en symbole de main (indiquant que la transition peut être déplacée de l'Album vers la Fenêtre Film). Si vous restez sur l'icône, le nom de la transition s'affiche pendant quelques secondes ou jusqu'à ce que vous déplaçiez le pointeur.

Aperçu des effets de transition

Lorsque vous cliquez sur l'icône d'une transition, le Lecteur fait une démonstration de la transition, en partant du principe que « A » représente le clip d'origine et « B » le nouveau clip. La démonstration recommence tant que l'icône reste sélectionnée.



Pour en afficher une vue détaillée, arrêtez le Lecteur et utilisez les boutons d'avance et de retour par image (*Retour image* et *Avance image*) pour vous déplacer dans l'effet image par image.

LA SECTION TITRES



Cette section de l'Album contient une série de titres dans divers styles. Vous pouvez les utiliser dans votre film soit en *plein écran* soit en *superposition*. La différence réside dans le fait que dans un titre en superposition, l'arrière-plan solide noir que vous voyez dans l'Album est remplacé par d'autres éléments, généralement un clip vidéo.

L'Éditeur de titres intégré de Studio vous permet de créer facilement vos propres titres lorsque vous en avez besoin. Toutefois, vous préférerez peut-être commencer par un des titres fournis pour le personnaliser dans l'Éditeur de titres.

Le dossier Titres : les icônes de la section Titres représentent les fichiers contenus dans le dossier nommé dans la partie supérieure des pages de gauche de la section. Vous pouvez ajouter à la section les titres que vous avez créés ou modifiés en les enregistrant dans ce dossier à partir de l'Éditeur de titres. Vous pouvez également sélectionner un dossier différent qui deviendra la source de la section (voir « Dossiers source pour le contenu de l'Album », à la page 29).

Pour plus d'informations sur l'utilisation de titres dans votre film, voir le *Chapitre 7 : images fixes*.



LA SECTION IMAGES FIXES



Cette section de l'Album contient des icônes miniatures des fichiers d'images, qui peuvent être des images vidéo saisies, des photographies et des dessins bitmap. La plupart des formats de fichiers d'images standard sont pris en charge.

Le dossier Images fixes : les icônes de la section Images fixes représentent les fichiers contenus dans le dossier nommé dans la partie supérieure des pages de gauche de la section. Vous pouvez ajouter des images à la section en les stockant dans ce dossier. Vous pouvez par exemple enregistrer des images vidéo saisies dans le dossier à partir de l'outil *Saisie d'images* ou enregistrer un titre à partir de l'Éditeur de titres. Vous pouvez également sélectionner un dossier différent qui deviendra la source de la section (voir « Dossiers source pour le contenu de l'Album », à la page 29).

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'images fixes dans votre film, voir *Chapitre 7 : images fixes*.



LA SECTION EFFETS SONORES



Studio propose toute une gamme d'effets sonores prêts à l'emploi. Ces fichiers **wav** sont installés dans un certain nombre de dossiers, couvrant des catégories telles que « animaux », « cloches » et « cartoons ».

Le dossier Effets sonores : cette section de l'Album affiche les fichiers de son dans le dossier nommé dans la partie supérieure des pages de gauche de la section. Vous pouvez afficher les sons dans un dossier différent (pas nécessairement un de ceux installés par Studio) en choisissant un dossier différent pour qu'il devienne le dossier source pour la section (voir « Dossiers source pour le contenu de l'Album », à la page 29).

Outre les nombreux effets sonores en libre accès, vous trouverez un certain nombre d'effets de démonstration portant un filigrane numérique. Après les avoir testés, vous pouvez acquérir une licence vous permettant de les utiliser dans vos films. Rendez-vous sur le site Web de Pinnacle :

www.pinnaclesys.com

Outre les fichiers **wav** (« wave » sous Windows), les fichiers de musique au format **mp3** et les fichiers d'animation **avi** s'affichent également dans cette section de l'Album; vous pouvez les utiliser pour ajouter des sons supplémentaires à vos productions.

Vous pouvez lire en aperçu tout clip de son en cliquant sur son nom ou l'icône lui correspondant.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de son dans votre film, voir le *Chapitre 10 : effets sonores et musique*.



LA SECTION MENUS DE DISQUE




Cette section de l'Album contient une série de menus conçus par des artistes pour la création de VCD, S-VCD et DVD. Les menus de Studio sont des titres spécialisés : vous pouvez les créer et les modifier dans l'Éditeur de titres et soit les enregistrer depuis l'éditeur dans un dossier du disque, soit les intégrer directement à votre film.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de menus de disques dans vos films, voir *Chapitre 8 : menus de disque*.

Le dossier menus de disque : les icônes de la section Menus de disque représentent les fichiers du dossier nommés dans la partie supérieure des pages de gauche de la section. Vous pouvez ajouter des menus à la section en les stockant dans ce dossier. Vous pouvez également sélectionner un dossier différent qui deviendra la source de la section (voir « Dossiers source pour le contenu de l'Album », à la page 29).

Le symbole *arrière-plan de film* : certains des menus proposés par Studio possèdent un arrière-plan de film dynamique, plutôt qu'une image statique ; vous avez également la possibilité de créer ces menus vous-même. Cet « arrière-plan de film » peut vous aider à donner un aspect professionnel à votre disque.

Les menus dotés d'arrière-plan de films sont signalés par une petite icône  dans le coin inférieur droit de l'icône de l'Album.

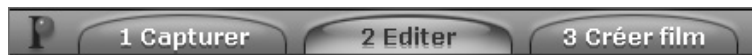
Menus de démonstration : outre les menus proposés, vous trouverez un certain nombre de menus de démonstration dotés d'un « filigrane numérique » à tester. Si vous décidez d'acquérir une licence vous permettant d'utiliser ces menus dans vos films, rendez-vous sur le site Web de Pinnacle :

www.pinnaclesys.com

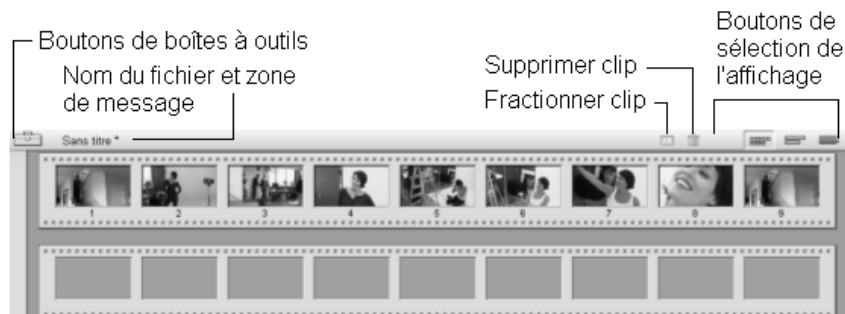
CHAPITRE 4 :

La Fenêtre Film

La Fenêtre Film, qui est l'endroit où vous créez le film à partir des éléments bruts de l'Album, occupe la moitié inférieure de l'écran de Studio en mode Editer (Montage). Pour accéder à la Fenêtre Film, passez en mode Montage si vous n'y êtes pas déjà :




La barre de titres de la Fenêtre Film contient plusieurs commandes et affichages importants. Les boutons à gauche de la barre de titres ouvrent la Boîte à outils vidéo et la Boîte à outils audio, présentées à la page 54.



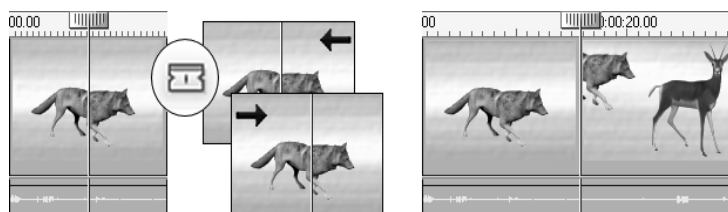
À droite des boutons de boîte à outils se trouve une zone de texte dans laquelle s'affiche le nom du fichier de projet. Les messages d'état et d'avertissement s'affichent également dans cette zone le cas échéant. Encore plus à droite se trouvent les boutons *Fractionner le clip* et *Supprimer le clip* ; à l'extrême droite se trouvent trois boutons de sélection d'affichages (voir « Affichages de la Fenêtre Film », à la page 49).

Bouton Fractionner clip/scène - lame de rasoir

 Cliquez sur ce bouton pour fractionner le clip sélectionné dans la Fenêtre Film ou la scène sélectionnée dans l'Album.


Aucune information n'est perdue. S'il s'agit d'une scène de l'Album, elle est fractionnée à l'endroit indiqué en deux scènes plus petites. S'il s'agit d'un clip de la Fenêtre Film, il est dupliqué et coupé automatiquement au point de fractionnement.

Le bouton lame de rasoir peut s'utiliser conjointement avec les boutons de verrouillage de piste dans l'affichage Plan de montage de la Fenêtre Film pour effectuer des opérations spéciales, telles que le montage par insertion et le montage dans lequel le son précède ou suit l'image. Voir « Montage avancé dans le Plan de montage » à la page 70.



Fractionnement d'un clip : le positionnement de la ligne de montage dans le clip d'origine définit le point de fractionnement. Lorsque vous appliquez l'outil lame de rasoir, Studio duplique le clip et coupe la partie située après le point de fractionnement dans la première copie et avant ce point dans la seconde.

Bouton Supprimer clip - corbeille

 Ce bouton supprime le contenu sélectionné des affichages de la Fenêtre Film.

Positionnement : ligne de montage, curseur balayeur

La *position actuelle* est l'image affichée dans le Lecteur. Dans l'affichage Plan de montage de la Fenêtre Film, elle est signalée par la ligne de montage. Vous pouvez modifier la position actuelle en déplaçant soit le curseur balayeur du Plan de montage (auquel la ligne de montage est fixée) soit le curseur balayeur du Lecteur.

Curseur balayeur / Curseur balayeur du Plan de Montage / Curseur balayeur du Lecteur



Lorsque l'outil Modifier les propriétés du clip est ouvert, un troisième curseur balayeur, le curseur balayeur de découpage, est disponible pour régler la position actuelle au sein du clip au cours du découpage.

AFFICHAGES DE LA FENÊTRE FILM

La Fenêtre Film propose trois affichages différents de votre projet : *Plan de montage*, *Scénario* et *Texte*. Sélectionnez celui que vous voulez utiliser en cliquant sur l'un des boutons de sélection de l'affichage dans le coin supérieur droit de la Fenêtre Film.




Affichage Scénario

L'affichage Scénario affiche l'ordre des scènes vidéo et des transitions. Ses icônes de miniatures permettent de structurer rapidement le film. Vous avez le choix entre de grandes ou de petites miniatures dans le panneau d'options *Edition*.






Affichage Plan de montage

L'affichage Plan de montage montre la position et la durée des clips sur l'Échelle de temps. Cet affichage présente également cinq *pistes* sur lesquelles vous pouvez placer divers types de clips :

- **Vidéo, plus menus de disque plein écran, titres et graphiques :** la piste *vidéo* contient la matière première visuelle de votre production. Voir *Chapitre 5 : clips vidéo*, *Chapitre 8 : menus de disque* et *Chapitre 7 : images fixes* pour plus d'informations. 
- **Audio d'origine (ou « synchrone ») :** la piste *audio d'origine* contient le son acquis avec la vidéo à partir de votre caméra. Vous pouvez manipuler les clips audio de cette piste pour obtenir divers effets grâce aux techniques de montage par insertion et de montage par fractionnement. Voir « Montage par insertion » (page 72) et « Montage par fractionnement » (page 73) pour plus d'informations. 
- **Superposition de titres et de graphiques :** les images placées sur la piste *de superposition* s'afficheront superposées sur la vidéo principale, avec des arrière-plans transparents. Voir 

Chapitre 7 : images fixes et *Chapitre 8 : menus de disque* pour plus d'informations.

- **Effets sonores et voix-off** : les clips audio de cette piste sont mélangés avec la piste *audio d'origine* et la piste *fond musical* pour créer la bande son définitive du film. Voir *Chapitre 10 : effets sonores et musique* pour plus d'informations. 
- **Fond musical** : Vous pouvez créer le fond musical de vos films de la durée que vous voulez grâce à l'outil *SmartSound* (page 148) ou l'importer grâce à l'outil *CD audio* (page 146). Vous pouvez également utiliser des fichiers de musique au format **mp3** ou autre dans votre bande son (voir page 143). 
- **Menus de disque, marques de chapitre et lien de retour au menu** : il s'agit d'une sixième piste qui apparaît au-dessus de la piste *vidéo* à chaque fois que le film possède au moins un menu de disque. Voir *Chapitre 8 : menus de disque* pour plus d'informations. 

Échelle de temps



Nombre d'opérations de montage pouvant être effectuées uniquement en affichage Plan de montage, vous devez choisir cet affichage à chaque fois que vous devez faire un montage complet, détaillé ou avancé.

Verrouillage de piste

La piste *vidéo* est généralement prioritaire par rapport à toutes les autres pistes pour le découpage ou la suppression. Cela a plusieurs conséquences :

- Lorsque vous découpez un clip vidéo, les clips lus simultanément sur d'autres pistes sont découpés aussi.
- Lorsque vous supprimez un clip vidéo, le segment de temps qu'il utilisait est supprimé aussi dans d'éventuels clips parallèles.
- Les clips se trouvant entièrement dans la portée d'un clip vidéo supprimé sont aussi supprimés.

Vous pouvez neutraliser ces comportements si le besoin s'en fait sentir grâce à une fonction qui vous permet de « verrouiller » une piste indépendamment des autres, en vue de l'exclure des opérations de montage et de lecture.

Vous pouvez cliquer sur les boutons en forme de *cadenas* sur le bord droit de la Fenêtre Film pour basculer le verrouillage de la piste correspondante. Le verrouillage de pistes active les fonctions de *montage par insertion* et de *montage par fractionnement* de Studio (Voir Chapitre 5 : clips vidéo).



Coupage du son de la piste

Vous pouvez couper le son des trois pistes individuellement grâce aux boutons *muet*, situé sur le bord droit de la Fenêtre Film. Ces boutons ont la même fonction que les boutons muet de l'outil *Volume et balance*. (Voir page 158 pour plus d'informations.)





Retour d'informations sur l'emplacement du clip

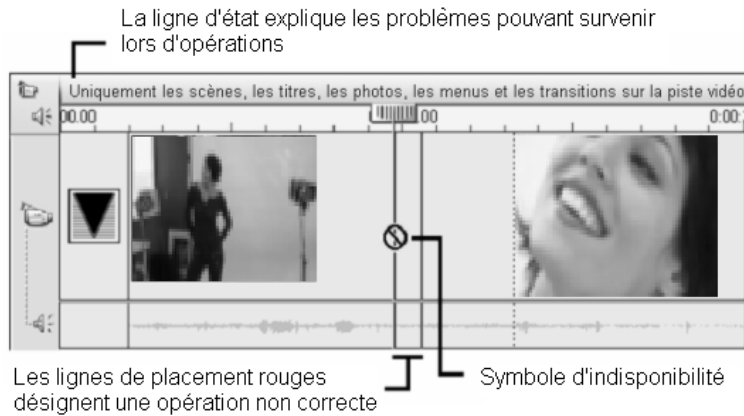
Studio vous fournit plusieurs types de retour d'informations sur vos actions à mesure que vous placez des clips dans l'affichage Plan de montage.

La ligne d'état : située dans la partie gauche de la barre de titres de la Fenêtre Film, la ligne d'état affiche des messages à mesure que vous placez des clips et effectuez d'autres actions dans la fenêtre.

Symboles de placement : pendant que vous faites glisser un clip sur le Plan de montage, Studio fournit un retour d'informations vous indiquant si le placement actuel du clip est correct. La forme du pointeur de la souris et les couleurs des lignes de placement verticales indiquent ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire.

Par exemple, si vous tentez de faire glisser un son sur la piste *vidéo*, les guides de placement passent de vert à rouge, le pointeur de la souris passe de « copier » à « indisponible » et la ligne d'état indique « Uniquement les scènes, les titres, les photos et les transitions sur la piste vidéo ».

Les lignes de placement vertes portant un pointeur « copier »  signifient qu'une action est correcte ; les lignes de placement rouges portant un pointeur « indisponible »  indiquent qu'elle ne l'est pas.



Affichage Texte

L'affichage Texte de la Fenêtre Film est une liste montrant les heures de début et de fin des clips, ainsi que leur durée. En outre, les noms personnalisés pour les clips sont visibles dans cet affichage.

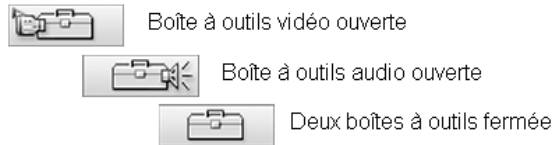
	Nom	Début découpé	Durée du film	Début du film
1	Clip vidéo: 'Photoshoot [15.11]'	0:00:15.11	0:00:05.08	0:00:00.00
	Clip audio: 'Photoshoot [15.11]'	0:00:15.11	0:00:05.08	0:00:00.00
2	Clip vidéo: 'Photoshoot [20.19]'	0:00:20.19	0:00:12.07	0:00:05.08
	Clip audio: 'Photoshoot [20.19]'	0:00:20.19	0:00:12.07	0:00:05.08
3	Clip vidéo: 'Photoshoot [52.11]'	0:00:52.11	0:00:03.12	0:00:17.15
	Clip audio: 'Photoshoot [52.11]'	0:00:52.11	0:00:03.12	0:00:17.15
4	Clip vidéo: 'Photoshoot [59.18]'	0:00:59.18	0:00:05.16	0:00:21.02
	Clip audio: 'Photoshoot [59.18]'	0:00:59.18	0:00:05.16	0:00:21.02
	Sen Wave: 'chimes'		0:00:00.16	0:00:24.01
	Sen Wave: 'Mitrailleuse'		0:00:21.07	0:00:24.22



LA BOITE A OUTILS

Les boîtes à outils constituent une interface pratique dans laquelle il suffit de cliquer et de pointer pour ajouter des clips et appliquer des effets spéciaux. Studio contient des boîtes à outils séparées pour les opérations vidéo et audio.

Les boîtes à outils sont disponibles uniquement en mode Montage. Elles s'ouvrent et se ferment grâce aux boutons situés dans la partie supérieure gauche de la Fenêtre Film.



Sélectionnez la boîte à outils à ouvrir en déplaçant votre curseur sur les icônes. Les boutons individuels sont mis en évidence, signalant la boîte à outils qui va s'ouvrir lorsque vous cliquerez. L'Album est alors remplacé par l'affichage de la boîte à outils, qui contient deux zones principales :

- Les *boutons de sélection d'outils* dans un panneau à gauche. Pour ouvrir un outil, cliquez sur le bouton correspondant.
- L'*outil en cours sélectionné* à droite. Si vous double-cliquez sur un clip dans la Fenêtre Film, vous affichez l'outil correspondant (sauf dans le cas des clips de titre et d'image fixe, qui s'ouvrent directement dans l'Éditeur de titres lorsque vous double-cliquez dessus).



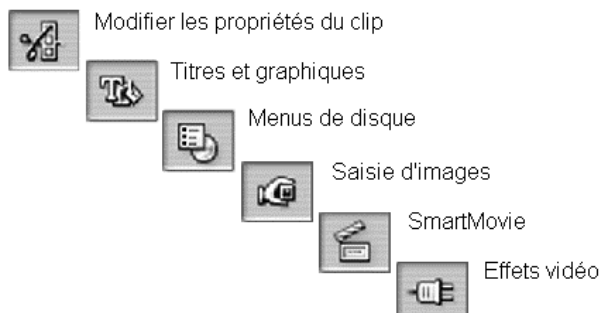
Tous les boutons sélecteurs d'outils, à l'exception des premiers boutons de chaque groupe, ouvrent des outils spécialisés. Le premier bouton des deux boîtes à outils correspond à l'outil *Modifier les propriétés du clip*. Il permet d'afficher un outil destiné au découpage et au montage du type de clip sélectionné dans la Fenêtre Film.


L'Éditeur de titres


Il existe un outil puissant, auquel vous ne pouvez *pas* accéder directement par la boîtes à outils : l'Éditeur de titres, dans lequel vous pouvez combiner du texte, des images et autres ressources graphiques pour créer des titres et des menus de disque pour vos productions Studio. Vous pouvez accéder à l'Éditeur de titres grâce aux outils *Titre* et *Menu de disque* ou par la commande *Ouvrir l'Éditeur de titres/menus* dans le menu contextuel s'ouvrant lorsque vous cliquez avec le bouton droit dans la Fenêtre Film. Voir *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres* pour plus d'informations.


La Boîte à outils vidéo


Les six outils de cette boîte à outils permettent de modifier ou de créer des clips visuels, notamment des clips vidéo, des titres, des images fixes et des menus de disque.



Modifier les propriétés du clip : l'outil *Modifier les propriétés du clip* permet de modifier les heures de début et de fin de tous les types de clip. C'est ce que l'on appelle le « découpage ». Cet outil permet également de taper un nom descriptif pour le clip ; il présente des composants d'interface complémentaires correspondant au type de clip en cours de montage. 

Titres et graphiques : cet outil vous permet de modifier le nom et la durée des titres et autres images fixes. Le bouton *Editer titre* ouvre l'Éditeur de titres qui permet de modifier l'aspect visuel de l'image. 

Menus de disque : l'outil *Menus de disque* possède un certain nombre de commandes permettant de modifier les liens entre les boutons du menu de disque et les points d'entrée de votre film appelés *marques de chapitre*, présentés dans la piste *menu* de la Fenêtre Film. Le bouton *Editer menu* ouvre l'Éditeur de titres, dans lequel vous pouvez modifier l'aspect d'un menu. 

Saisie d'images : cet outil prend un instantané d'une image de votre film ou de votre source vidéo actuelle. Vous pouvez l'utiliser dans votre film ou l'enregistrer pour l'utiliser dans 

d'autres applications. Tout comme le mode Acquisition, cet outil présente une interface différente si votre Source de capture en cours est DV ou non.

SmartMovie : cet outil combine automatiquement votre vidéo source avec le fichier de chanson numérique de votre choix pour créer une vidéo musicale dans divers styles.



Effets vidéo : Studio propose de nombreux effets vidéo plug-in avec cet outil. Chaque clip vidéo ou image fixe de votre projet peut utiliser des effets, seuls ou combinés. Studio proposent de nombreux effets prêts à l'emploi, ainsi que certains effets de démonstration dotés d'un « filigrane numérique » que vous pouvez tester. Vous trouverez les informations concernant les versions sans filigrane numérique des effets de démonstration sur le site Web de Pinnacle :



www.pinnaclesys.com

La Boîte à outils audio

Les six outils de ce jeu fonctionnent sur des clips audio ou les créent : audio « d'origine », voix-off, effets sonores et autres fichiers audio, pistes de CD et fond musical SmartSound.



Modifier les propriétés du clip : cet outil vous permet de modifier (« découper ») les heures de début et de fin de tous les types de clips. Vous pouvez également saisir un nom descriptif



pour le clip pour remplacer le nom par défaut. (Les noms des clips s'affichent lorsque la Fenêtre Film est en affichage Texte.) Les autres commandes de l'outil varient selon le type de clip.

Volume et balance : cet outil propose des commandes de contrôle du volume principal pour chacune des trois pistes audio : *audio d'origine* (son acquis avec la vidéo), *effets sonores et voix-off* et *fond musical*. Il vous permet également de couper le son sur l'une des pistes ou sur l'ensemble et d'ajouter des fondus de volume en temps réel. La commande *balance et surround* vous permet de positionner chaque piste indépendamment des deux autres dans un espace de son *stéréo* unidimensionnel ou *surround* bidimensionnel.



Enregistrer la voix-off : pour enregistrer une voix-off, il vous suffit de cliquer sur le bouton *Enregistrer* et de commencer à parler dans votre microphone.



CD audio : cet outil vous permet d'ajouter des pistes, dans leur intégralité ou en partie, à partir d'un CD audio.



Fond musical : cet outil vous permet d'ajouter un fond musical grâce à SmartSound, le puissant créateur de musique de Studio. Choisissez un style, une chanson et une version ; Studio crée une piste son musicale correspondant à la durée de votre film.



Effets audio : cet outil vous permet d'appliquer des effets plug-in à tous vos clips audio. Le standard répandu VST de plug-ins audio est pris en charge ; il vous permet d'agrandir votre bibliothèque d'effets grâce à des effets que vous pouvez configurer, un compensateur graphique, la réverbération et beaucoup d'autres. Certains effets de démonstration dotés d'un « filigrane numérique » sont proposés. Vous trouverez des informations relatives à l'obtention des versions sans filigrane des effets de démonstration sur le site Web de Pinnacle :



www.pinnaclesys.com

Clips vidéo

La section Album, contenant vos scènes vidéo acquises, est la pierre angulaire des projets vidéo sous Studio. Pour créer votre film monté, vous pouvez faire glisser les scènes de l'Album vers la Fenêtre Film, où elles sont alors traitées comme des *clips vidéo* que vous pouvez modifier.

Ce chapitre explique comment définir les points « d'entrée » et de « sortie » (début et fin) des clips. L'interface de montage de la Fenêtre Film rend ce processus de « découpage » simple, rapide et précis. Les méthodes de découpage vidéo présentées dans ce chapitre « Découpage des clips vidéo », à la page 63) peuvent pour la plupart s'appliquer aux autres types de clips (comme les titres et effets sonores) présentés dans les chapitres suivants.

L'une des sections de ce chapitre présente les techniques de montage plus avancées, telles que le montage par fractionnement et le montage par insertion, que vous pouvez utiliser pour donner à vos films un aspect plus professionnel. Voir « Montage avancé dans le Plan de montage », à la page 70.

Enfin, nous verrons l'utilisation d'effets visuels dans Studio, notamment certains des effets que vous pouvez utiliser dans vos films pour corriger une faiblesse, transmettre une idée ou simplement pour vous amuser. Voir « Effets vidéo », à la page 77.



NOTIONS DE BASE RELATIVES AUX CLIPS VIDEO

La première étape de la création d'un film consiste à introduire des scènes vidéo provenant de l'Album dans la Fenêtre Film, où elles deviennent des *clips* que vous pouvez monter. Il arrivera probablement un moment où vous ajouterez des transitions, des titres, du son et d'autres éléments, mais les scènes vidéo constituent véritablement le point de départ de pratiquement tous les projets.

Cette section explique comment ajouter des scènes à votre film et comment travailler avec des scènes provenant de plusieurs fichiers d'acquisition. Elle présente également certaines fonctions de l'interface qui fournissent un retour d'informations utile sur votre travail.

Ajout de clips vidéo à un film

Il existe deux méthodes d'ajout d'un clip vidéo à un film :

Glisser-déplacer : faites glisser une scène de la section Scènes vidéo de l'Album et déplacez-la dans la Fenêtre Film. Il s'agit généralement de la manière la plus facile et la plus rapide d'assembler une première mouture de votre film. Vous pouvez déplacer plusieurs scènes en même temps.

Le presse-papiers : les opérations de presse-papiers standard (Couper, Copier et coller) servent pour les clips vidéo de la Fenêtre Film. L'opération de copie fonctionne également avec les scènes de l'Album.

Lorsqu'une scène ou un clip est collé(e) dans la Fenêtre Film, il/elle est inséré(e) à la première bordure du clip commençant à la ligne de montage. Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier standard pour effectuer les opérations de presse-papiers (Ctrl+X pour couper, Ctrl+C pour copier, Ctrl+V pour coller), ou sélectionner l'opération à effectuer dans le menu s'ouvrant lorsque vous cliquez sur le bouton droit.

Si la Fenêtre Film est en affichage Plan de montage, déplacez la scène ou le clip sur la piste *vidéo*. La seule exception survient si vous voulez

uniquement la partie *audio* de la scène, auquel cas vous pouvez la déplacer sur l'une des deux pistes audio.

Utilisation de plusieurs fichiers d'acquisition

Pour certains projets, il se peut que vous vouliez intégrer des scènes provenant de plusieurs bandes ou de différents fichiers d'acquisition constitués à partir d'une seule bande. Pour cela, vous devez charger tous les fichiers un par un et déplacer les scènes que vous voulez utiliser de chacun des fichiers dans le film.

Pour utiliser plusieurs fichiers d'acquisition :

1. Déplacez les scènes du premier fichier d'acquisition vers la Fenêtre Film.
2. À l'aide de la liste déroulante ou du bouton *dossier* de la section Scènes vidéo de l'Album, ouvrez le deuxième fichier d'acquisition. Studio affiche uniquement les scènes du fichier en cours dans l'Album. Voir « Ouvrir un fichier vidéo acquis » à la page 31 pour des informations détaillées sur cette étape.
3. Déplacez les scènes du deuxième fichier acquis dans la Fenêtre Film. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez traité tous les fichiers.

Tout film ne pouvant être qu'en un seul format (soit le format standard 4/3 soit le format écran large 16/9), Studio ne vous autorise pas à mélanger les formats d'image dans la Fenêtre Film. Le premier clip vidéo que vous ajoutez à un film définit le format d'image du film, que les clips suivants doivent respecter. Utilisez la commande *Format d'image* du *Menu Album* pour convertir des scènes d'un format à l'autre. (Voir « Formats d'image vidéo » à la page 33 pour plus d'informations.)

Fonctions de l'interface

Studio propose diverses indications visuelles concernant les clips vidéo dans la Fenêtre Film :

- Les clips provenant d'une vidéo acquise en qualité Aperçu sont dotés d'une bordure blanche. Ils seront automatiquement acquis à nouveau en qualité Supérieure au cours du processus Création de film.
- Lorsque vous ajoutez un clip à la Fenêtre Film, une coche verte apparaît sur l'icône de l'Album correspondant à la scène en question. Elle reste affichée tant qu'un clip de la Fenêtre Film appartient à cette scène.

Pour voir l'emplacement initial d'un clip dans votre vidéo source, utilisez la commande *Rechercher une scène dans l'Album* dans le menu s'ouvrant lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur des clips de la Fenêtre Film. Studio met alors en évidence la scène de l'Album de laquelle est tirée le clip sélectionné. Pour effectuer l'opération inverse, utilisez la commande *Album > Rechercher une scène dans le projet* pour montrer comment une scène particulière de l'Album est utilisée dans votre projet en cours.

- Les scènes voisines dans l'Album sont placées dans la Fenêtre Film dans l'ordre, la bordure séparant les clips étant en pointillé. Cela permet de suivre les clips, sans avoir d'incidence sur leur manipulation dans la Fenêtre Film.
- En mode Plan de montage, tous les effets spéciaux que vous avez appliqués à un clip sont désignés par de petites icônes situées le long de la partie inférieure du clip. Elles correspondent aux groupes d'effets s'affichant dans le navigateur de l'outil *Effets vidéo*. Vous pouvez ouvrir cet outil pour en modifier les paramètres en double-cliquant sur l'une des icônes.



L'icône en forme d'étoile sous ce clip vidéo indique qu'un ou plusieurs effets du groupe « Effets fantaisie » a été appliqué.



DECOUPAGE DES CLIPS VIDEO

En règle générale, les scènes vidéo acquises contiennent plus de matériel que vous n'en avez en fait besoin pour votre film. Le « découpage », processus consistant à modifier les points d'*entrée* et de *sortie* d'un clip pour supprimer les séquences superflues, est une opération de montage essentielle.

Aucune donnée n'est perdue lors du découpage : Studio définit de nouveaux points de début et de fin du clip dans la Fenêtre Film, mais la source du clip (la scène d'origine dans l'Album) reste intacte. Cela signifie que vous pouvez toujours réinitialiser les clips à leur état d'origine, ou sélectionner des points de découpage différents.

Studio permet de découper les clips (scènes vidéo, transitions, titres, images fixes, clips audio et menus de disque) de deux manières :

- Directement dans le Plan de montage (Voir « Découpage dans le Plan de montage à l'aide des poignées » ci-après).
- À l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip* (Voir « Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip* », à la page 66).

Vous pouvez découper un clip vidéo selon les points d'*entrée* et de *sortie* que vous voulez, dans les limites de la scène d'origine.

Découpage dans le Plan de montage à l'aide des poignées

La méthode de découpage la plus rapide consiste à étirer les bords des clips directement dans le Plan de montage. Surveillez le Lecteur pendant le découpage, afin de trouver l'image à laquelle vous voulez commencer ou terminer.

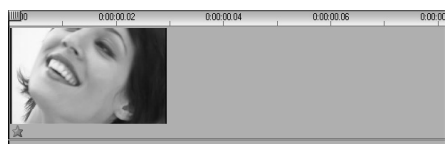
Envisageons dans un premier temps le cas de découpage le plus simple, dans un film comptant un seul clip. Nous verrons ensuite un cas plus habituel de découpage d'un clip parmi d'autres.

Pour découper un seul clip dans le Plan de montage :

1. Supprimez tous les clips du Plan de montage, sauf un. Si le Plan de montage est vide, déplacez une scène depuis l'Album.
2. Étirez l'Échelle de temps pour faciliter les réglages.

Placez le pointeur de la souris n'importe où dans le Plan de montage, sauf directement dans la ligne de montage. Le pointeur se transforme en horloge. Cliquez dessus et faites-le glisser vers la droite pour étirer l'Échelle de temps.

Cette illustration montre l'étirement maximal ; chaque coche représente une seule image :

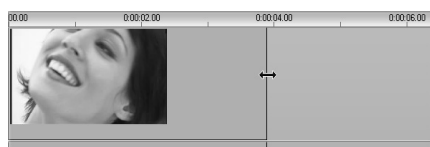


3. Placez le pointeur de la souris sur le bord droit du clip ; il prend la forme d'une flèche pointant vers la gauche.



4. Cliquez et faites glisser vers la gauche, tout en surveillant le Lecteur, qui se met à jour en continu pour afficher la dernière image du clip découpé.

À mesure que vous raccourcissez le clip, le curseur en forme de flèche devient bidirectionnel, indiquant que vous pouvez étirer le bord du clip vers la droite aussi bien que vers la gauche. Vous pouvez réduire la taille du clip à une seule image ou l'augmenter jusqu'à la fin de la scène source.



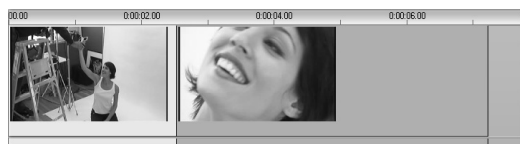
5. Relâchez le bouton de la souris : le clip est maintenant découpé.

Plusieurs clips

Le secret de la réussite du découpage d'un clip lorsque plusieurs se trouvent dans le Plan de montage réside dans le fait de sélectionner d'abord le clip à découper en cliquant dessus avec la souris.

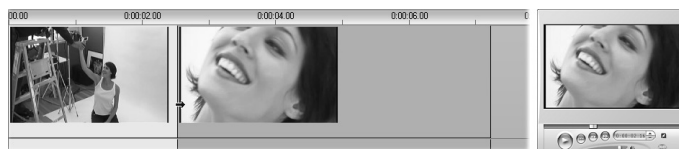
Pour faire un découpage avec plusieurs clips dans le Plan de montage :

1. Laissez deux clips courts dans le Plan de montage.
2. Étirez l'Échelle de temps en cliquant avec le bouton droit sur la règle. Choisissez *30 secondes* dans le menu.
3. Cliquez sur le second clip. La piste *vidéo* doit maintenant avoir l'aspect suivant :



Vous pouvez découper le bord droit du clip de la même façon que dans l'exemple du clip unique ci-dessus. À mesure que vous procédez, la dernière image du clip s'affiche dans le Lecteur. Tant que le second clip reste sélectionné, vous pouvez continuer à découper plus de vidéo en étirant le bord vers la droite ou restaurer une partie de la vidéo découpée en étirant le bord vers la droite.

4. Le second clip étant toujours sélectionné, déplacez le pointeur de la souris sur le bord gauche du clip jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une flèche pointant vers la droite.



5. Étirez le bord gauche de la seconde scène vers la droite.



À mesure que vous procédez, la première image du clip s'affiche dans le Lecteur. Tant que le clip reste sélectionné, vous pouvez continuer à découper plus de vidéo en étirant le bord vers la droite ou restaurer une partie de la vidéo découpée en étirant le bord vers la gauche.

6. Relâchez le bouton de la souris. Le clip découpé revient se coller au bord droit du premier clip.



Conseils pour le découpage de clips

Si vous rencontrez des difficultés lors de la manipulation des bords des clips pendant le découpage, essayez de procéder comme suit :

- Vérifiez que le clip à découper est sélectionné et que c'est bien le *seul* clip sélectionné.
- Étirez l'Échelle de temps à une longueur permettant le réglage précis.
- Évitez cependant de *trop* étirer l'Échelle de temps, car les clips paraîtraient trop longs. Si tel est le cas, annulez l'étirement jusqu'à ce que l'échelle ait la taille voulue, ou réduisez-la en l'étirant vers la gauche. Vous pouvez également réduire la valeur dans le menu contextuel de l'Échelle de temps.

Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*



Même s'il est possible de découper avec précision les clips vidéo directement dans le Plan de montage, il est souvent plus facile de procéder à un découpage rapide et précis à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*. Pour accéder à cet outil, sélectionnez le clip à modifier, puis utilisez la commande de menu *Boîte à outils* ➤ *Modifier les propriétés du clip*, ou cliquez sur l'un des boutons de la boîte à outils dans le coin supérieur gauche de la Fenêtre Film. (Le fait de cliquer une seconde fois sur le bouton ferme l'outil.)

Dans le cas de clips vidéo, en fait, *n'importe quel* clip autre que les titres et les images fixes, vous pouvez également ouvrir et fermer l'outil *Modifier*

les propriétés du clip en double-cliquant sur le clip dans un affichage de la Fenêtre Film.

Vous pouvez utiliser l'outil *Modifier les propriétés du clip* pour modifier tout type de clip. En effet, il propose un jeu de commandes correspondant à tous les types.

La zone de texte *Nom* : pour un clip vidéo, la plupart des commandes de Modifier les propriétés du clip sont liées au découpage. La seule exception est la zone de texte *Nom*, dans laquelle vous pouvez attribuer un nom personnalisé au clip pour remplacer le nom par défaut donné par Studio.

Le champ *Nom* se trouve dans l'outil *Modifier les propriétés du clip* pour tous les types de clip. Les noms de clips sont utilisés par l'affichage Texte de la Fenêtre Film et peuvent s'afficher sous forme d'étiquettes lorsque la souris passe sur des clips dans l'affichage Scénario.






Zones d'aperçu : les zones d'aperçu séparées montrent les images d'*entrée* et de *sortie* du clip découpé, et sont dotées d'un compteur et de boutons d'avance/retour par image. La disposition de chaque zone d'aperçu est identique à celle du Lecteur dans des conditions normales de montage.

Définition de la position de lecture : un curseur balayeur en bas de l'outil vous permet de définir la position de lecture n'importe où dans le clip. Vous pouvez également la définir à l'aide du compteur et des boutons d'avance/retour par image se trouvant entre les deux zones d'aperçu.

Utilisation des compteurs : les positions signalées par les trois compteurs le sont par rapport au début du clip, placé à 0 :00 :00.0. Tout comme dans

le cas du compteur du Lecteur, vous pouvez régler les compteurs dans l'outil *Modifier les propriétés du clip* en cliquant sur l'un des quatre champs (heures, minutes, secondes, images) pour le sélectionner, puis en utilisant les boutons d'avance/retour par image. Si aucun des champs n'est explicitement sélectionné, les boutons d'avance/retour par image s'appliquent au champ des images.

Commandes de déroulement : au cours de l'utilisation de l'outil *Modifier les propriétés du clip*, les commandes de défilement situées dans la zone centrale remplacent celles qui apparaissent normalement dans le Lecteur. Ces commandes de déroulement spéciales comprennent un bouton *Lecture en boucle/Pause*  que vous pouvez utiliser pour repasser plusieurs fois sur la partie découpée du clip pendant le réglage des points de découpage.

Définition des points de découpage : le bouton *crochet gauche*  situé à côté du compteur dans la zone d'aperçu de gauche et le bouton *crochet droit*  situé à côté du compteur dans la zone d'aperçu de droite définissent leurs points de découpage respectifs comme étant la position en cours.

Vous pouvez également modifier les points de découpage en procédant comme suit :

- En saisissant une valeur directement dans le compteur,
- En modifiant la valeur des champs du compteur à l'aide des boutons d'avance/retour par image,
- En faisant glisser les calibres de découpage correspondants.

La zone de texte *Durée* : ce champ affiche la longueur du clip découpé en heures, minutes, secondes et images. Si vous modifiez cette valeur, soit en modifiant directement les nombres soit en cliquant sur les boutons d'avance/retour par image associés, vous modifiez le point de *sortie* du clip. Vous ne pouvez bien évidemment pas réduire la durée à moins d'une image, ni l'augmenter au-delà des limites de la scène vidéo d'origine.

Conseil d'utilisation : si vous voulez permuter entre le découpage d'un clip sur la piste *vidéo* et le découpage d'un autre, il vous suffit de cliquer sur le nouveau clip en gardant l'outil *Modifier les propriétés du clip* ouvert, ou de faire glisser le curseur balayeur du Plan de montage vers le nouveau clip.

Restauration des clips découpés

Si vous changez d'avis par rapport à une opération (ou une série d'opérations) de découpage après en avoir affiché un aperçu, vous pouvez soit cliquer sur le bouton *Annuler* (ou appuyer sur Ctrl+Z) soit restaurer manuellement le clip découpé grâce à l'une des deux méthodes suivantes :

- Étirez au maximum le bord droit du clip directement dans le Plan de montage,
- Dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*, déplacez les calibres de découpage jusqu'aux extrémités du clip.



FRACTIONNEMENT ET COMBINAISON DE CLIPS

Si vous voulez insérer un clip sur la piste *vidéo* au milieu d'un autre clip, vous devez fractionner ce dernier en deux pour ensuite pouvoir insérer le nouvel élément. Le « fractionnement » d'un clip duplique dans un premier temps le clip. Les deux clips résultants sont ensuite automatiquement découpés de manière à ce que le premier prenne fin au point de fractionnement, où le second débute.

Pour fractionner un clip dans l'affichage Plan de montage :

1. Choisissez un point de fractionnement.
Vous pouvez faire appel à toute méthode permettant de modifier la position en cours, comme le déplacement du curseur balayeur du Plan de montage, un clic sur le bouton *Lecture* puis sur le bouton *Pause* ou la modification de la valeur du compteur du Lecteur.
2. Vous pouvez soit cliquer avec le bouton droit dans le clip à fractionner, puis sélectionner l'option *Fractionner le clip* dans le menu contextuel ; soit vous assurer que la ligne de montage se trouve à l'endroit où vous voulez fractionner le clip, puis cliquer sur le bouton *Fractionner clip/scène* (en forme de lame de rasoir) (Voir page 48).

Le clip sera fractionné à la position en cours.

Pour restaurer un clip fractionné :

- Cliquez sur le bouton *Annuler* (ou appuyez sur Ctrl+Z). Même si vous avez effectué d'autres actions depuis que vous avez fractionné le clip, l'annulation multiniveau vous permet de revenir en arrière autant que nécessaire. Ou,
- Si vous ne voulez pas annuler car vous ne voulez pas perdre le bénéfice de certaines actions, vous pouvez remplacer les deux moitiés du clip fractionné par les originaux provenant de l'Album. Ou,
- Supprimez une moitié du clip fractionné et découpez l'autre.

Pour combiner des clips dans la Fenêtre Film :

Sélectionnez les clips à combiner, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez l'option *Combiner les clips*.

L'opération est autorisée uniquement si la combinaison de clips donne un clip correct, c'est-à-dire un extrait continu de la source vidéo. Dans le Plan de montage, la jointure des clips que vous pouvez combiner est matérialisée par une ligne en pointillé.



MONTAGE AVANCE DANS LE PLAN DE MONTAGE

Au cours de la plupart des opérations de montage, Studio conserve automatiquement les clips sur les diverses pistes synchronisées du Plan de montage. Par exemple, lorsque vous insérez une scène de l'Album sur la piste *vidéo*, les positions relatives de tous les clips à droite de l'insertion ne changent pas.

Il se peut que vous vouliez remplacer la synchronisation par défaut. Vous pouvez vouloir insérer un nouveau clip vidéo dans votre projet sans déplacer aucun des clips d'autres types. Vous pouvez décider de monter la vidéo séparément de l'audio d'origine qui l'accompagne, technique utile présentant des variantes, présentées ci-après.

Ces types spécifiques de montage sont possibles grâce aux boutons de verrouillage des pistes situés sur le bord droit de la Fenêtre Film dans l'affichage Plan de montage. Chacune des cinq pistes standard (toutes sauf la piste *menu*) contient un bouton de verrouillage. Voir « Verrouillage de pistes » à la page 51 pour plus d'informations sur le verrouillage de pistes.

Une piste verrouillée est grisée dans l'affichage Plan de montage, ce qui indique que les clips figurant dans la piste verrouillée ne peuvent pas être sélectionnés ni modifiés dans l'un des trois affichages ; ils ne peuvent pas non plus être concernés par des opérations de montage sur des pistes non verrouillées.

Outre la piste *menu*, toutes les combinaisons de pistes peuvent être verrouillées.



Le verrouillage des pistes *superposées* empêche la modification de la durée de la superposition, même lors du découpage des clips audio et vidéo sur d'autres pistes au même index temporel.



Si la piste est déverrouillée, le découpage du clip vidéo du dessus découpe automatiquement l'élément superposé ou le titre.

Montage par insertion

Dans un montage ordinaire dans le Plan de montage, un clip vidéo et l'audio d'origine acquis simultanément sont traités comme une seule unité. Le lien spécial qui les unit est matérialisé dans la Fenêtre Film par la ligne pointillée reliant l'indicateur de piste *vidéo* à l'indicateur de piste *audio d'origine*, qui montre que ce dernier dépend du premier.

Les boutons de verrouillage de piste permettent de travailler sur les deux pistes indépendamment, dans le cadre d'opérations telles que le *montage par insertion*, qui implique le remplacement d'une partie d'un clip de la piste *vidéo* sans interrompre la piste *audio d'origine*.

Par exemple, dans une séquence montrant une personne en train de raconter une histoire, vous pouvez vouloir insérer l'image d'un membre du public souriant (ou dormant !) sans interrompre le son principal.

Pour effectuer un montage par insertion sur la piste *vidéo* :

1. Dans l'affichage Plan de montage de la Fenêtre Film, cliquez sur le bouton représentant un cadenas de la piste *audio d'origine* pour la verrouiller.



Le bouton de verrouillage est toujours mis en évidence en rouge et la piste est grisée, pour signaler que son contenu ne sera pas modifié par les opérations de montage.

2. Faites de l'espace sur la piste *vidéo* du clip vidéo à insérer. Placez le curseur balayeur du Plan de montage à l'endroit où vous voulez commencer l'insertion et cliquez sur le bouton *Fractionner clip/scène*. Déplacez-vous maintenant au point où l'insertion doit terminer et fractionnez à nouveau le clip. Enfin, supprimez la partie de la vidéo à remplacer par la partie à insérer.

La piste audio étant toujours intacte, car verrouillée, la vidéo à droite du point d'insertion ne se déplace pas vers la gauche pour remplir l'espace que vous avez créé dans le Plan de montage, car la vidéo et l'audio ne seraient plus synchronisés. Si vous affichez un aperçu de votre vidéo maintenant, vous verriez un écran noir lors de la lecture de l'espace vide, mais la bande son serait normale.



3. Tout ce qu'il vous reste à faire maintenant est d'insérer le clip. Faites-le glisser (depuis l'Album ou un autre endroit du Plan de montage) dans le trou de la piste *vidéo* que vous venez d'ouvrir.



Si le clip inséré est trop long pour l'espace que vous avez créé, il est automatiquement découpé pour contenir dans l'espace. Vous pouvez modifier le découpage grâce à l'outil *Modifier les propriétés du clip*.

Montage par insertion sur la piste *audio d'origine*

L'opération de montage par insertion inverse, qui consiste à insérer un clip de son dans une piste *audio d'origine* sur une vidéo continue, est utilisée moins souvent mais s'effectue tout aussi facilement dans Studio.

La procédure à suivre est similaire à celle de l'insertion de vidéo : il suffit d'inverser les rôles de deux pistes à chacune des étapes.

Montage par fractionnement

Au cours du « montage par fractionnement », le son et l'image d'un clip sont découpés séparément pour que la transition vers l'un se fasse avant la transition avec l'autre.

Dans une « coupe en L », la vidéo précède l'audio synchrone et dans une « coupe en J », le son vient en premier.

Conseil : pour un découpage plus rapide et précis, vous trouverez peut-être utile d'avoir l'outil *Modifier les propriétés du clip* ouvert lorsque vous suivez les procédures indiquées dans cette section. Pour ouvrir cet outil, il vous suffit de double-cliquer sur l'un des clips vidéo avant de commencer.

La coupe en L

Dans une coupe en L, la coupe dans la nouvelle vidéo précède la coupe dans l'audio.

Imaginez une conférence enregistrée sur vidéo au cours de laquelle la vidéo s'éloigne régulièrement du conférencier pour montrer des scènes de voyages ou de nature illustrant le sujet de la conférence.



Audio et vidéo coupés simultanément.

Plutôt que de couper le son et l'image simultanément, vous pouvez laisser la voix du conférencier chevaucher la scène suivante. Cela indique clairement au public que la nouvelle scène illustre ce que dit le conférencier.

Vous remarquerez que les limites du clip entre audio et vidéo dans la coupe finie forment un « L ».



Le son est coupé après l'image. La forme en « L » qui en résulte est mise en évidence dans l'illustration.

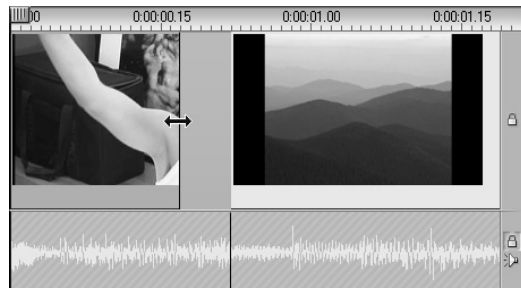
Il existe de nombreuses applications utiles de cette technique. Elle peut être envisagée lorsque l'image du second clip sert pour illustrer le son du premier clip.

Pour effectuer une coupe en L :

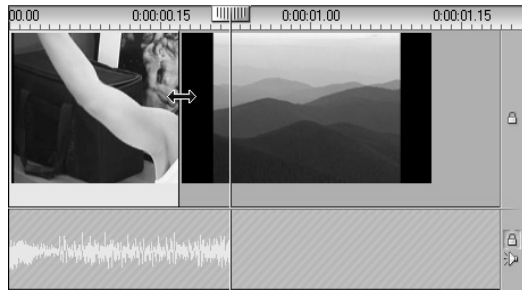
1. Réglez la largeur du Plan de montage de manière à pouvoir compter facilement le nombre d'images ou de secondes que vous voulez chevaucher.
2. Sélectionnez le clip de gauche et découpez son bord droit à l'endroit où vous voulez que l'audio prenne fin.



3. Verrouillez la piste audio. Étirez maintenant le bord droit de la vidéo du même clip vers la gauche jusqu'à l'endroit où la vidéo du clip suivant doit commencer.



4. La piste audio étant toujours verrouillée, étirez la vidéo du second clip vers la gauche jusqu'à ce qu'elle touche le clip initial.
S'il n'y a pas suffisamment d'excédent de vidéo au début du second clip pour rendre ce découpage possible, vous devrez découper une quantité suffisante de vidéo *et* d'audio avant d'essayer à nouveau.



5. Déverrouillez la piste audio.

La vidéo est maintenant coupée jusqu'au second clip, en avance par rapport au son. L'image a été coupée de la fin du premier clip, et le son du début du second clip.

La coupe en J

Avec la coupe en J, le nouveau son *précède* les permutations de l'image. Cela s'avère utile si vous voulez que le son du second clip prépare le spectateur à l'image qui va survenir dans la scène.

Pour reprendre l'exemple de la conférence, supposons que nous retournions maintenant au conférencier à la fin de l'image insérée. Si nous laissons la partie suivante de la conférence transparente sur la bande son quelques moments avant que l'image nous montre à nouveau le podium, la transition sera beaucoup moins abrupte.

Cette fois-ci, les bordures du clip forment la lettre « J » :



Le son précède l'image. La forme en « J » qui en résulte est mise en évidence dans l'illustration.

Pour effectuer une coupe en J :

1. Étirez le Plan de montage de manière à pouvoir facilement compter le nombre d'images ou de secondes que vous voulez chevaucher.
2. Comme dans le cas précédent, coupez le bord droit du clip de gauche, vidéo et audio, contre l'intervalle de chevauchement.
3. Verrouillez la piste audio. Étirez maintenant le bord droit de la vidéo de ce même clip vers la droite, contre l'intervalle de chevauchement.
4. Déverrouillez la piste audio.
Le son est maintenant coupé jusqu'au second clip, en avance par rapport à la vidéo.

Remarque : les procédures décrites ci-dessus pour effectuer les coupes en L et en J ne sont pas les seules possibilités. Pour ce qui est de la coupe en J, par exemple, vous pourriez découper le clip de droite au point de départ souhaité de la vidéo puis, la piste vidéo étant verrouillée, étirer la partie son vers la gauche pour qu'elle chevauche l'audio du clip de gauche.



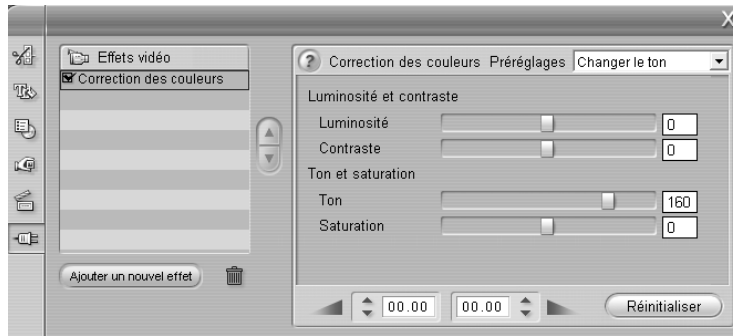
UTILISATION DES EFFETS VIDEO

Une grande partie du montage vidéo consiste à sélectionner, ordonner et découper des clips vidéo et à les relier par des effets de transition en les associant à d'autres éléments tels que de la musique et des images fixes.

Cependant, vous devez quelquefois modifier les images vidéo elles-mêmes et les manipuler d'une façon ou d'une autre pour obtenir l'effet voulu. L'outil *Effets vidéo* de Studio propose un jeu complet d'effets vidéo plug-in que vous pouvez appliquer soit à la vidéo soit à des images fixes. Voir page 82 pour une description du jeu de base d'effets fournis avec Studio.



L'outil *Effets vidéo* est le sixième outil de la Boîte à outils vidéo. Il possède deux zones principales : dans la partie gauche, la liste *effets* montrant les effets déjà affectés au(x) clip(s) sélectionné(s), et dans la partie droite un *panneau de paramètres*, dans lequel vous pouvez régler les effets selon vos besoins.

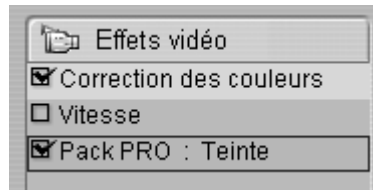


Effets vidéo et effets audio

Dans une grande mesure, l'outil *Effets vidéo* et l'outil *Effets audio* ont le même fonctionnement, sauf qu'ils ne s'appliquent pas au même type de matériel.

Utilisation de la liste des effets

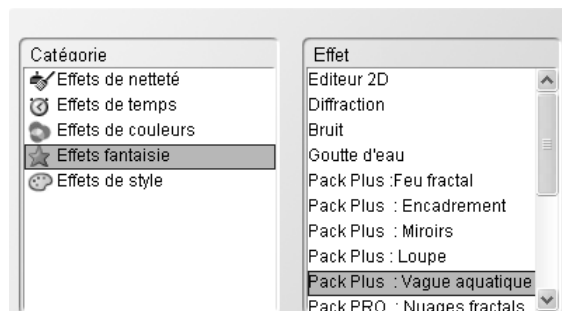
Vous pouvez modifier chaque clip vidéo ou d'image de votre projet grâce à un ou plusieurs effets vidéo. Tous les effets s'appliquent à l'image d'origine tour à tour, dans l'ordre dans lequel ils sont répertoriés dans l'outil *Effets vidéo*.



Les cases à cocher en regard de chaque effet vous permettent d'activer et de désactiver les effets individuellement sans avoir à les supprimer de la liste (ce qui entraînerait la perte des paramètres personnalisés). Dans l'illustration ci-dessus, l'effet « Vitesse » a été désactivé, alors que les deux autres effets de la liste restent activés.

Ajout et suppression d'effets

Pour ajouter un effet à la liste du clip en cours, cliquez sur le bouton *Ajouter un nouvel effet*, qui ouvre un *explorateur d'effets* dans la partie droite de la fenêtre de l'outil :



Cliquez sur un élément de la liste *Catégorie* de l'explorateur pour afficher les noms des effets que contient cette catégorie. Sélectionnez l'effet que vous voulez, puis cliquez sur le bouton *OK* pour ajouter l'effet.

Pour supprimer l'effet sélectionné de la liste, cliquez sur le bouton *supprimer l'effet* (corbeille).



Changement de l'ordre des effets


Le résultat cumulé de l'utilisation de plusieurs effets dans le même clip peut varier en fonction de l'ordre dans lequel les effets sont appliqués. Les boutons représentant des flèches pointant vers le haut et vers le bas situés à droite de la liste d'effets vous permettent de modifier la position de chacun des effets dans la chaîne de traitement. Les boutons s'appliquent à l'effet sélectionné.



Changement des paramètres des effets

Lorsqu'un effet est sélectionné dans la liste d'effets, le panneau de paramètre dans la partie droite de la fenêtre de l'outil *Effets vidéo* propose des commandes de réglage des paramètres de l'effet le cas échéant.

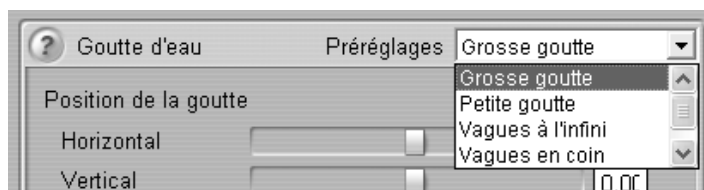


Les commandes correspondant à la bibliothèque d'effets de base livrée avec Studio sont présentées ci-après (à la page 83). Les effets complémentaires sont présentés dans la documentation en ligne les concernant, à laquelle vous pouvez accéder en appuyant sur la touche de fonction **F1** ou en cliquant sur le bouton *aide* , dans le coin supérieur gauche du panneau de paramètres.

Remarque : certains effets plug-in peuvent proposer leur propre fenêtre de paramètres dotée de commandes spécialisées. Dans ces cas, le panneau de paramètres de l'outil effets affiche un seul bouton *Editer*, qui permet d'ouvrir l'éditeur externe.

Utilisation des préréglages

Afin de simplifier l'utilisation des paramètres, nombre d'effets disposent de *préréglages* vous permettant de configurer un effet pour un emploi particulier, simplement en choisissant un nom dans une liste.



Souvent, la manière la plus rapide de configurer un effet consiste à commencer par le réglage le plus proche de ce que vous voulez, pour ensuite régler les paramètres à la main.

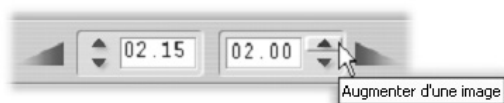
Réinitialisation des effets : les paramètres d'usine par défaut de chaque effet constituent un type de préréglage. Vous pouvez restaurer ces paramètres à tout moment en cliquant sur le bouton *Réinitialiser* en bas du panneau des paramètres.

Réinitialiser

Effets de fondu en entrée et en sortie

Vous pouvez lisser l'application d'un effet en lui appliquant un fondu en entrée au début du clip, un fondu en sortie à la fin, ou les deux à la fois.

Dans le cas d'un fondu en entrée, les paramètres numériques sont définis à l'origine comme étant des valeurs neutres. Au début de la lecture du clip, tous les paramètres se rapprochent progressivement de leur valeur configurée, jusqu'à l'atteindre à la fin de la durée du fondu. Le fondu en sortie inverse le processus, en passant des valeurs configurées à des valeurs neutres dans la partie finale du clip.



La durée d'un fondu est définie en secondes et en images, grâce aux compteurs situés dans la partie inférieure du panneau de paramètres de l'effet. Vous pouvez définir n'importe quelle longueur pour un fondu, mais le total du fondu en entrée et du fondu en sortie doit être inférieur ou égal à la durée totale du clip.

Pour désactiver un fondu, définissez le compteur correspondant à zéro.

Aperçu et rendu

Lorsque vous travaillez avec l'outil *Effets vidéo*, que vous choisissez les effets et que vous réglez les paramètres, le Lecteur donne un aperçu mis à jour dynamiquement de l'image en cours de votre film. L'aperçu d'une seule image peut ne pas être très révélateur si vous travaillez avec des effets de temps (page 85) ou des effets qui évoluent sur toute la durée du clip (comme l'effet *Goutte d'eau*, à la page 90).

Dans ces cas, vous devez lire le clip dans son intégralité pour vous rendre compte du véritable impact de l'effet que vous appliquez.

Nombre d'effets nécessitant des calculs intensifs, un aperçu totalement lisse et détaillé du clip dans son intégralité ne sera pas disponible instantanément dans la plupart des cas. À chaque ajout ou suppression d'un effet ou à chaque changement des paramètres, Studio commence à « effectuer le rendu » du clip (à recalculer son aspect définitif), en arrière-plan, sans interrompre le flux de travail. La progression du rendu est indiquée par une barre colorée qui avance de gauche à droite le long de l'Échelle de temps au-dessus du clip dans la Fenêtre Film.



Des options modifiant le rendu de l'arrière-plan sont proposées dans le panneau d'options *Editer (Configuration > Edition)*. Voir « Rendu », à la page 194 pour plus d'informations.



EFFETS VIDEO - JEU DE BASE

Votre bibliothèque d'effets vidéo de départ est répartie en cinq catégories :


- **Les effets de netteté** permettent de corriger les défauts de la vidéo source, notamment le bruit et les mouvements de la caméra.
- **Les effets de temps** modifient le rythme de lecture sans modifier l'aspect des images vidéo.
- **Les effets de couleur** permettent de modifier la coloration d'un clip, légèrement ou de manière plus prononcée.
- **Les effets fantaisie** comme *Goutte d'eau* et *Diffraction* introduisent une touche de créativité et de fantaisie dans vos films.
- **Les effets de style** comme *Relief* et *Vieux film* permettent d'appliquer des effets visuels originaux pour plus d'impact.

Création de la bibliothèque d'effets

L'architecture plug-in de Studio vous permet de continuer à ajouter de nouveaux effets à votre bibliothèque d'effets vidéo à mesure qu'ils deviennent disponibles. Des modules d'extension d'effets proposés par

Pinnacle et d'autres revendeurs s'intègrent en toute transparence au programme. Pour obtenir des informations actualisées sur la disponibilité des effets complémentaires, rendez-vous sur le site Web de Pinnacle :

www.pinnaclesys.com

Les versions de démonstration portant un « filigrane électronique » des effets vidéo des packs « Plus » et « PRO » de Pinnacle sont livrées avec Studio. Pour afficher la documentation correspondant à ces effets, cliquez sur le bouton d'aide  dans la partie supérieure gauche du panneau de paramètres correspondant à chaque effet.

Attention : les effets vidéo plug-in de Studio sont des programmes informatique. Cela signifie qu'ils peuvent effectuer des actions potentiellement dangereuses ou perturbatrices pour votre système, comme la modification ou la suppression de fichiers et la modification du Registre système. Pinnacle met en garde contre l'installation de plug-in tiers, à l'exception de ceux provenant de vendeurs approuvés.



EFFETS DE NETTETE

Les effets de netteté permettent de corriger les défauts de la source vidéo, notamment le bruit et les mouvements involontaires de la caméra.

Remarque : les effets de netteté vidéo de Studio sont des filtres à usage général destinés à réduire les problèmes les plus courants rencontrés sur un grand nombre de séquences. Ils ne sont toutefois pas la panacée. Les résultats peuvent varier en fonction du matériel d'origine et de la gravité et de la nature des problèmes.

Correction automatique des couleurs

Cet effet permet de corriger la mauvaise balance des couleurs dans votre vidéo. Le principe est le même que celui du paramètre « balance des blancs » d'un caméscope.

Luminosité : la correction des couleurs peut avoir une incidence sur la luminosité de l'image. Vous pouvez la corriger manuellement ou, si besoin est, à l'aide de cette glissière. (Techniquement, le contrôle modifie le « facteur de contraste » de l'image plutôt que sa luminosité).

Remarque : l'effet *Correction automatique des couleurs* peut introduire du bruit vidéo dans le clip ; il s'agit-là d'un effet secondaire de ce procédé. Si cela devient perturbant, ajoutez l'effet *Réduction du bruit* présenté ci-après.

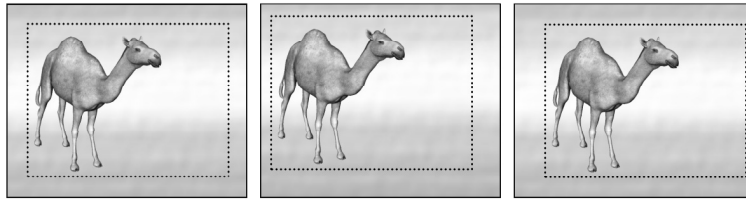
Réduction du bruit

Cet effet plug-in applique un algorithme de réduction du bruit qui peut améliorer l'aspect d'une vidéo bruyante. Afin de réduire le plus possible les *artefacts* (défauts de l'image, effets secondaires du traitement de l'image), la réduction du bruit ne se fait que sur les zones de l'image dans lesquelles la quantité de mouvement se trouve en deçà d'une certaine valeur plafond.

Motion Threshold (Plafond de mouvement) : cette glissière permet de modifier la valeur plafond. Si vous la déplacez vers la droite, vous augmentez la quantité de mouvement que l'effet tolère, ainsi que la proportion de l'image concernée. Dans le même temps, le danger d'introduction d'artefacts inacceptables dans la vidéo est également accru.

Stabiliser

Cet effet, comme la fonction de stabilisation d'image électronique de nombre de caméscopes, minimise les mouvements involontaires de la caméra. Les zones de pourtour des images sont éliminées et les parties centrales agrandies d'environ 20 % pour remplir le cadre. En modifiant le pourtour de la région sélectionnée image par image, Studio compense les mouvements involontaires de la caméra.



Le principe de l'effet *Stabiliser* de Studio consiste à agrandir une zone sélectionnée (lignes intérieures) à la taille d'une image complète. Cette zone est modifiée image par image pour compenser les légères différences de cadrage engendrées par les mouvements involontaires de la caméra.



EFFETS DE TEMPS

Les effets de temps permettent de changer le rythme de la lecture sans modifier l'aspect des images de la vidéo.

Stroboscope

L'effet *Stroboscope* crée un mouvement « au ralenti », comme celui d'un danseur sous une lumière stroboscopique. Le paramètre *Répétition du stroboscope* précise le nombre de répétitions de chaque image affichée dans le clip sélectionné. La valeur maximale est 50.

La durée du clip reste constante ; Studio élimine des images pour laisser de la place aux images répétées.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	4	4	4	7	7	7


L'effet de stroboscope élimine certaines images et en répète d'autres. Dans l'exemple, la valeur de l'effet étant définie à 2, six images (grisées) sont éliminées parmi les neuf premières du clip (en haut). Les images restantes sont répétées deux fois dans le film définitif (en bas).

Vitesse

Cet effet vous permet de définir la vitesse de n'importe quel clip vidéo entre un dixième de la vitesse normale et cinq fois la vitesse normale. Actionnez la glissière pour atteindre la vitesse que vous voulez appliquer au clip. Vous remarquerez que la longueur du clip change dans la Fenêtre Film à mesure que vous en variez la vitesse.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	7	10	17	20	23	26	29

La vitesse de lecture augmente lorsque vous éliminez des images. Dans l'exemple, le film défile à trois fois la vitesse normale. Dans les neuf premières images du clip d'origine (en haut), deux images sur trois sont éliminées lors de la création du film définitif (en bas).

À l'inverse, vous pouvez changer la vitesse de lecture d'un clip directement dans le Plan de montage de la Fenêtre Film. Lorsque vous avez sélectionné le clip et ouvert le panneau de paramètres de l'effet *Vitesse*, déplacez le pointeur de votre souris sur le bord droit du clip. Lorsque le pointeur *Changement de vitesse*  s'affiche, cliquez sur le bord du clip et faites-le glisser comme si vous découpiez sa longueur. Vous pouvez sélectionner entre un cinquième et dix fois la durée d'origine. Le découpage du clip (l'ensemble des images qu'il contient) n'en est pas modifié.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	2	2	2	3	3	3

La vitesse de lecture est réduite par la répétition des images. Dans l'exemple, le film défile à un tiers de la vitesse normale, car chaque image est lue trois fois avant de céder sa place à la suivante.

La réduction de la vitesse d'un clip peut le faire paraître saccadé. L'option *Lisser* crée des images intermédiaires qui permettent de réduire cette impression saccadée.



EFFETS DE COULEUR

Les **effets de couleur** permettent de modifier la coloration d'un clip, légèrement ou de manière plus prononcée.

Noir et blanc

Cet effet élimine une partie ou l'intégralité des informations liées à la couleur de la vidéo d'origine. Le résultat va de partiellement désaturé (préréglage « Délavé ») à totalement monochrome (« Noir et blanc »). La glissière *Quantité* permet de maîtriser la force de l'effet.

Correction des couleurs

Les quatre glissières se trouvant dans le panneau de paramètres de cet effet permettent de modifier la coloration du clip en cours.

Luminosité : il s'agit de la luminosité relative de la lumière, sans considération de couleur. Tentez de régler la luminosité et le contraste pour corriger une vidéo sous ou surexposée.

Contraste : il s'agit de la plage de valeurs de lumière et de noirceur dans une image ou le rapport entre les valeurs maximales et minimales de

luminosité. Si vous déplacez la glissière vers la gauche, vous réduisez le contraste en forçant toutes les zones de l'image vers des valeurs moyennes de luminosité. Si vous déplacez la glissière vers la droite, vous augmentez le contraste, en fonçant les zones sombres et en rendant les zones claires plus lumineuses.

Ton : il s'agit de la propriété visuelle qui nous permet de distinguer les couleurs. La glissière permet de modifier toutes les couleurs d'un clip vers le rouge (droite) ou vers le vert (gauche). Cela peut s'avérer particulièrement utile pour corriger le teint de visages dans certaines vidéos.

Saturation : il s'agit de la quantité de couleur pure, entre zéro (aucune couleur : échelle de gris) et complètement saturée (l'intensité maximale d'une couleur que votre système de sortie permet). Déplacez la glissière vers la gauche pour obtenir un aspect plus délavé ou vers la droite pour plus de luminosité.

Postérisation

Cet effet permet de modifier le nombre de couleurs utilisé pour le rendu de chaque image du clip, qui va de la palette complète d'origine à deux couleurs (noir et blanc), lorsque vous déplacez la glissière *Quantité* de gauche à droite. Les régions aux couleurs proches sont rassemblées en zones plates plus étendues à mesure que la palette se réduit.

Sépia

Cet effet donne l'aspect des vieilles photographies au clip en effectuant le rendu en tons sépia plutôt qu'en couleurs. Vous pouvez modifier la force de cet effet à l'aide de la glissière *Quantité*.



EFFETS FANTAISIE

Les **effets fantaisie** tels que *Goutte d'eau* et *Bruit* apportent une touche de créativité et de fantaisie à vos films.

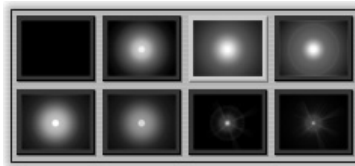
Remarque : certains des effets avancés de ce groupe ne peuvent s'utiliser que sous Windows 2000 ou Windows XP ; ils ne sont pas disponibles avec d'autres versions de Windows. Les effets concernés sont Diffraction et Goutte d'eau.

Diffraction

Cet effet simule la diffraction survenant lorsque la lumière directe crée un halo ou des zones surexposées dans l'image vidéo.

Les glissières *Horizontale*, *Verticale* et *Taille* permettent de définir la position et la taille de la source de lumière simulée dans l'image.

Les icônes de la zone *Type d'éclat* vous permettent de choisir un certain nombre de modèles déterminant l'aspect et la couleur de l'éclat.



Bruit

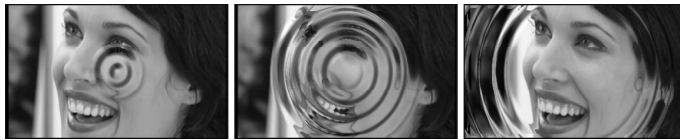
Cet effet ajoute une couche de bruit vidéo simulé, qui rappelle la « neige » que l'on voit dans les téléviseurs défectueux. La glissière permet de modifier la quantité et les caractéristiques de ce bruit :

- **Quantité** : définit la force de l'effet.
- **Variation** : permet de varier légèrement le motif de bruit aléatoire en définissant une valeur de gain différente pour l'affichage aléatoire.
- **Transparence** : combine l'image d'origine et les images modifiées dans les proportions que vous voulez. Vous pouvez modérer l'effet global en déplaçant la glissière vers la droite.

Désélectionnez la case à cocher *Bruit de couleur* si vous ne voulez pas modifier la coloration initiale de l'image.

Goutte d'eau

Cet effet simule l'impact d'une petite goutte tombant sur la surface d'eau, produisant des cercles concentriques (vagues) qui vont s'élargissant.



Différentes étapes de l'effet Goutte d'eau (préréglage « Grosse goutte »).

Les paramètres *Position de la goutte*, *Horizontale* et *Verticale*, définissent le point d'origine des cercles.

Les paramètres *Vagues* vous permettent de définir le nombre de cercles concentriques (1 à 8 ou *Infini*), ainsi que leur *Largeur* et *Hauteur*. L'option « infini » dans la liste déroulante *Nombre* signifie que l'ondulation va se poursuivre pendant toute la durée du clip, alors que si vous choisissez un nombre, l'effet prendra fin lorsque le dernier cercle se sera ouvert au-delà des bords de la vidéo.



EFFETS DE STYLE

Les effets de style comme *Relief* et *Vieux film* vous permettent d'appliquer des effets visuels originaux, pour augmenter l'impact de votre vidéo.

Remarque : l'effet *Vitrail* de ce groupe ne peut s'utiliser que sous Windows 2000 ou Windows XP. Il n'est pas disponible avec d'autres versions de Windows.

Flou

L'ajout de *flou* à votre vidéo produit un résultat semblable à celui d'une mauvaise mise au point. L'effet *Flou* de Studio vous permet d'ajouter des intensités séparées de flou horizontal et vertical sur toute l'image ou sur une région rectangulaire à l'intérieur.

Quantité de flou	
Horizontal	5.00
Vertical	5.00
Zone de flou	
Gauche	0.00
Droite	0.00
Haut	0.00
Bas	1.00

Les glissières *Horizontal* et *Vertical* permettent de maîtriser la quantité de flou dans ces directions entre zéro (pas de flou) et 99 (maximum).

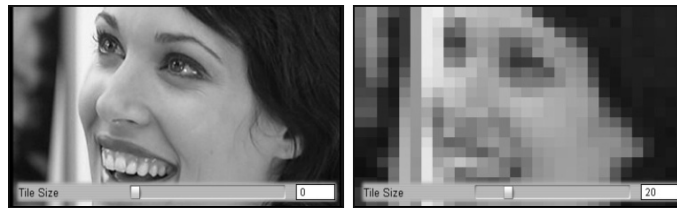
Les glissières *Gauche*, *Droite*, *Haut* et *Bas* précise les marges de la région mise en flou, exprimées en pourcentage de la largeur de l'image. Si vous définissez toutes les glissières à zéro, vous appliquez le flou à toute l'image. Vous pouvez utiliser ces glissières pour appliquer du flou uniquement à une partie de l'image, comme le visage d'une personne, effet largement utilisé dans les journaux télévisés.

Relief

Cet effet spécialisé simule l'aspect d'un bas-relief. La force de l'effet se règle à l'aide de la glissière *Quantité*.

Mosaïque

Cet effet divise chaque image de la vidéo en carrés de couleur de plus en plus grands à mesure que vous déplacez la glissière *Taille des carreaux* vers la droite. La couleur des carrés est calculée en faisant la moyenne des couleurs de la zone correspondante de l'original.



Vieux film

Les vieux films ont un certain nombre de caractéristiques qui sont généralement considérées comme des défauts : grain des images grossier, à cause des anciens procédés de développement photographiques, tâches et traînées provenant de la poussière et des peluches se déposant sur la pellicule et des traits verticaux intermittents aux endroits où la pellicule a été rayée pendant la projection.

L'effet *Vieux film* vous permet de simuler ces défauts pour donner à votre vidéo l'aspect d'un film tourné dans les années 1930 ou avant.

Grain, Poussière, Éraflures : si vous déplacez ces glissières vers la droite, vous augmentez la quantité de défauts correspondant dans le clip en question.

Couleur : les trois options de cette liste déroulante vous permettent de définir la coloration de la vidéo en couleurs, noir et blanc ou sépia.

Vitrail

Cet effet simule la projection de la vidéo à travers un panneau composé de polygones irréguliers disposés en mosaïque.

Horizontal, Vertical : ces glissières permettent de modifier les dimensions moyennes des polygones de l'image. Déplacez la glissière vers la droite pour augmenter la taille des polygones ou vers la gauche pour la réduire.

Joint : cette glissière permet de modifier la largeur de la jointure sombre entre les polygones avoisinants, allant de zéro (aucune bordure) à la valeur maximale.



L'OUTIL DE CREATION DE VIDEO MUSICALE SMARTMOVIE

La création d'une vidéo musicale peut paraître une entreprise de taille, même avec l'aide des fonctions de montage de Studio. En effet, il s'agit d'aligner des douzaines de brefs clips sur le rythme de la bande sonore, afin que la musique et la vidéo soient correctement coordonnées.

Cependant, l'outil *SmartMovie* de Studio vous permet de créer une vidéo musicale dynamique, en rythme quasi instantanément, dans divers styles et en utilisant diverses associations de vidéo et de musique.



SmartMovie va créer automatiquement une vidéo musicale.

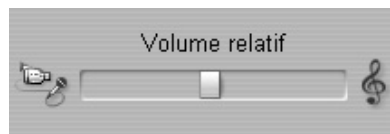
Ajoutez d'abord des clips vidéo à votre projet. Cliquez ici pour ouvrir l'album vidéo.

L'outil vous guide dans le processus de création grâce à des instructions détaillées faciles à suivre. Pour commencer, utilisez l'Album pour trouver les images vidéo à inclure et faites glisser les scènes dans la Fenêtre Film.

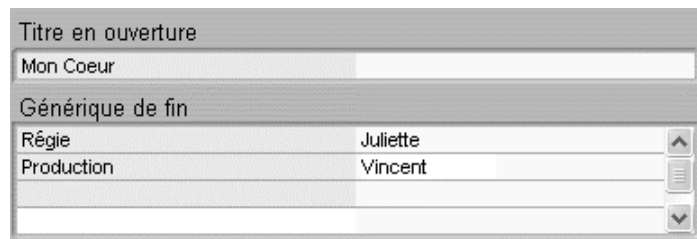
Les images étant en place, ajoutez un clip SmartSound, CD audio ou de musique numérique (**wav**, **mp3**) à la piste de *fond musical*. La durée de ce clip définit la longueur de votre vidéo musicale.



Sélectionnez un *style* dans la liste déroulante de la partie supérieure de la fenêtre de l'outil. Sélectionnez l'option *Utiliser les clips dans un ordre aléatoire* si vous voulez mixer la vidéo sans tenir compte de son ordre initial. Cela permet une texture relativement uniforme du produit fini, mais aux dépens de la continuité de la narration de la vidéo d'origine.



La glissière *Volume relatif* permet de régler le volume de la piste du *fond musical* par rapport aux deux autres pistes audio. Déplacez la glissière complètement vers la droite si vous voulez entendre *uniquement* la piste musicale de la vidéo finie.



La dernière étape de configuration consiste à saisir le texte à utiliser pour les titres d'ouverture et de fermeture. Chaque ligne de texte est constituée de deux champs d'édition. Utilisez les touches Tab et Maj+Tab pour permuter entre les champs de gauche et de droite.



Enfin, cliquez sur le bouton *Créer SmartMovie* et installez-vous confortablement pendant que Studio crée votre film.



Transitions

Une *transition* est un effet animé qui facilite, ou souligne, le passage d'un clip à un autre. Les fondus, les balayages et les fondus enchaînés sont des types courants de transitions. D'autres sont plus originaux et peuvent même faire appel à des graphiques en trois dimensions sophistiqués.

Les transitions sont conservées dans une section à part de l'Album (Voir « La section Transitions », à la page 41). Pour utiliser une transition, déplacez-la de l'Album vers la Fenêtre Film et placez-la à côté d'un clip vidéo ou d'une image fixe.



Série de transitions (icônes entre les clips vidéo) dans l'affichage Scénario.

Dans l'affichage Plan de montage, vous pouvez déplacer la transition soit sur la piste *vidéo* soit sur la piste de *superpositions*. Sur la piste *vidéo*, la transition sert de pont entre deux clips en écran plein (ou entre un clip et du noir si la transition n'a qu'un seul voisin, comme c'est le cas au début d'un film). Sur la piste de *superpositions*, la transition relie deux superpositions (ou une superposition et une transparence).

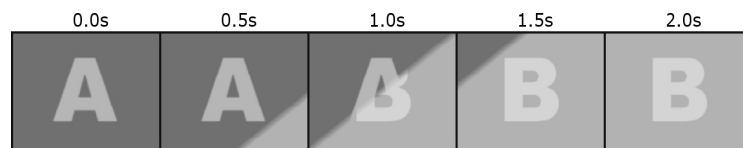


Diagramme : cinq instantanés composant une transition Balayage diagonal de deux secondes.

Si une transition doit durer deux secondes (la durée par défaut d'une transition dans une nouvelle installation de Studio), le second clip commence à fonctionner deux secondes avant la fin du premier clip. Au départ, seul le premier clip est visible ; à la fin, le second remplace complètement le premier. Ce qui se passe entre-temps, lorsque le premier clip s'efface progressivement et le second s'affiche petit à petit, dépend du type de transition. Puisque les clips vidéo se chevauchent, la durée totale de deux clips est réduite par la durée de la transition.



Voici la même transition que ci-dessus, en utilisant la vidéo elle-même. Dans un souci de clarté, la bordure de la transition dans les trois images centrales est colorée en blanc. Les deux clips continuent de tourner pendant que la transition progresse.

Types de transitions et leur utilisation

Comme tous les effets, les transitions sont destinées à améliorer votre film et ne sont pas une fin en soi. Des transitions soigneusement choisies peuvent renforcer subtilement le sens du film et son déroulement, tout en passant quasiment inaperçues. Si vous regardez l'utilisation des transitions dans des vidéos produites par des professionnels à la télévision, vous trouverez des idées qui vous permettront d'améliorer vos propres films. En règle générale, il est préférable de ne pas abuser des transitions provoquant des changements abrupts ou attirant trop l'attention. En effet, il y a une grande différence entre un fondu discret et un balayage en forme de cœur !

Les transitions de base que nous avons vues ci-dessus : fondus, fondus enchaînés, balayages, recouvrements et transitions font partie du groupe de transitions (Transitions standard) de l'Album.

On trouve une série de transitions plus sophistiquées dans le groupe Alpha Magic, qui est la deuxième entrée de la liste déroulante de groupes de transition de l'Album.

Les nombreux autres groupes de la liste appartiennent tous à Hollywood FX, un ensemble important de transitions complexes comprenant notamment des graphiques à trois dimensions. Les transitions Hollywood FX sont présentées à la fin de cette section (page 100).

Coupe : la coupe est la transition minimale ; il s'agit d'un passage instantané d'une scène à la suivante. C'est la transition par défaut de Studio. La coupe est idéale lorsqu'il y a un lien fort entre un clip et le suivant ; par exemple, lorsque la caméra change de position ou d'angle dans une scène.

Fondu : cette transition se fonde dans un écran noir au début d'un clip. Un fondu placé entre deux clips crée un *fade down* (*fondu vers le bas*) suivi d'un *fade up* (*fondu vers le haut*). La transition de fondu est représentée par la première icône de l'Album.



Le fondu s'utilise généralement au début et à la fin d'un film, ou lorsqu'il y a une longue interruption, comme par exemple au début d'une nouvelle section. Le film d'une pièce de théâtre, par exemple, peut contenir des fondus entre les actes.

Fondu enchaîné : un fondu enchaîné est semblable à un fondu, hormis que la nouvelle scène commence à fondre vers le haut même si l'ancienne fond vers le bas. Le chevauchement visuel que cela produit est moins important que celui d'un fondu, mais aussi moins abrupt qu'une coupe. Un fondu enchaîné court peut adoucir une coupure et un fondu enchaîné long est utile pour suggérer le passage du temps.



Balayage, recouvrement et poussée : dans chacun de ces types de transition standard, la vidéo entrante est progressivement révélée derrière un volet qui se déplace sur l'image dans une direction donnée. Les icônes de l'Album illustrées ci-dessus représentent un balayage vers la gauche, un recouvrement vers le bas et vers la gauche et une poussée vers la droite respectivement.



Dans une transition *balayage*, l'ancienne et la nouvelle vidéo occupent leur position normale dans l'image tout au long de la transition. La nouvelle vidéo entre dans l'affichage et le volet de transition traverse l'image, un peu comme du papier peint neuf que l'on déroulerait sur un ancien.

Le *recouvrement* est similaire au balayage, mais l'image de la nouvelle vidéo glisse sur l'écran jusqu'à ce qu'elle atteigne sa nouvelle position. L'effet rappelle donc un store que l'on tire sur une fenêtre.

Une *poussée* est similaire à un recouvrement, à l'exception que l'ancienne vidéo est poussée hors de l'image lorsque la nouvelle vidéo entre, comme un bande de film qui avance d'une image vers la suivante.

Hollywood FX pour Studio



Hollywood FX de Pinnacle Systems propose un grand nombre de transitions et d'effets à trois dimensions, parfaits pour l'ouverture de séquences, les films de sports et d'actions ou les vidéos musicales. Hollywood FX permet de répondre aux besoins des professionnels les plus exigeants sans pour autant perdre sa simplicité d'utilisation.

Studio contient plus de 100 effets uniques provenant de *Hollywood FX Basic pour Studio*. En outre, Studio propose des versions de démonstration dotées d'un « filigrane numérique » de toute une série d'autres effets. Hormis le filigrane numérique, ces effets de démonstration s'affichent normalement dans Studio. Si vous aimez ces versions de démonstrations, vous pouvez les acquérir en cliquant sur la commande de menu *Aide* > *Offres en ligne* de Studio.

Vous pouvez également acquérir en ligne l'éditeur Easy FX, qui vous permet de personnaliser tous vos Hollywood FX en réglant de nombreux paramètres, notamment, l'angle de la trajectoire, la direction de la trajectoire en avant ou en arrière, les ombres, la lumière et anti-aliasing (lissage des bords).

Aperçu des transitions dans votre film

Studio vous permet d'afficher un aperçu des transitions dans le Lecteur. Il vous suffit de glisser et de déplacer une transition dans la Fenêtre Film, de cliquer sur le bouton *Lecture* (ou d'appuyer sur la barre d'espace) pour voir comment la transition fonctionne dans votre vidéo.

Vous pouvez également afficher un aperçu des transitions en les faisant défiler à l'aide du curseur balayeur dans le Lecteur ou dans le Plan de montage de la Fenêtre Film.

Rendu de l'arrière-plan de Hollywood FX

Le rendu de l'arrière-plan est une fonction facultative, dans laquelle le calcul nécessaire à la création d'un aperçu détaillé des transitions Hollywood FX s'effectue en tant que « tâche en arrière-plan », sans interruption du flux de travail. Les options ayant une incidence sur le rendu de l'arrière-plan, notamment l'option permettant de le désactiver, sont

accessibles par le panneau d'options *Editer* (*Configuration* ➤ *Edition*). Voir « Paramètres de montage » à la page 193 pour plus d'informations.



Tant que le rendu d'une transition n'est pas terminé, le Lecteur en affiche un aperçu en résolution réduite et avec une fréquence d'image réduite. Studio vous donne un retour sur informations concernant la progression du rendu de l'arrière-plan dans un graphique de barre de progression temporaire dans l'Échelle de temps. La barre change progressivement de bleu à jaune à mesure de la progression de l'opération de rendu.

Accélération 3D pour Hollywood FX

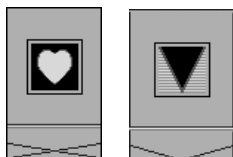
Studio peut utiliser l'accélérateur 3D matériel de votre carte graphique pour accélérer le calcul de l'aperçu Hollywood FX. Si vous avez une accélération 3D, sélectionnez-la dans le panneau d'options *Editer* (*Configuration* ➤ *Edition*).

Si vous ne disposez pas de l'accélération 3D matériel, les calculs se font dans un logiciel, ce qui prend généralement plus de temps.

Transitions audio

Les clips vidéo de la Fenêtre Film contiennent généralement de l'audio synchrone. En l'absence de transition, la vidéo et l'audio sont coupés d'un clip à l'autre. Lorsqu'une transition est placée entre deux clips, l'audio est en fondu enchaîné.

La seule exception à cette règle est la transition Fondu, qui retire le son complètement pour ensuite le réintroduire.



Les transitions normales entraînent un fondu enchaîné dans le son (gauche). Dans une transition Fondu (droite), le son fond vers le bas, puis vers le haut, en même temps.

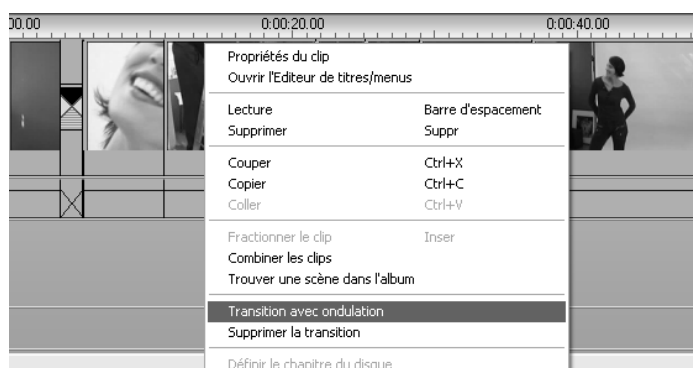
La commande Transition avec ondulation

Cette fonction de Studio est particulièrement utile pour créer un diaporama rapide à partir d'un ensemble d'images fixes, ou une vidéo d'images composée de clips courts. Une telle présentation est plus intéressante si vous reliez toutes les paires de clips à l'aide d'une transition. La *Transition avec ondulation* vous permet de le faire rapidement et facilement.

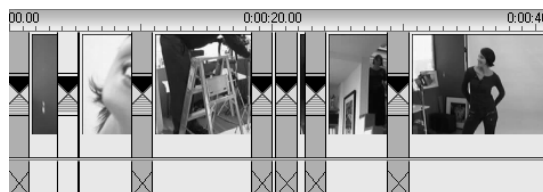
Commencez par un ensemble de clips sur le Plan de montage, puis ajoutez une transition du type que vous voulez entre les deux premiers clips.



Sélectionnez maintenant tous les clips sauf le premier, cliquez sur l'un d'eux avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez *Transition avec ondulation* dans le menu contextuel.



Studio insère un double de la transition initiale entre chaque paire de clips sélectionnés.





TRANSITIONS DECOUPAGE

Même si les transitions ne sont pas de véritables clips, elles sont gérées pratiquement de la même façon dans l'environnement de montage de Studio. Comme pour les clips, vous pouvez découper les transitions soit directement dans le Plan de montage de la Fenêtre Film soit à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*.

Voir « Découpage du Plan de montage à l'aide de poignées », à la page 63, pour une présentation de la première méthode. La durée maximale autorisée d'une transition est d'une image de moins que les clips avoisinants les plus courts.

Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*

La commande de menu *Boîte à outils* ➤ *Modifier les propriétés du clip* appelle l'outil *Modifier les propriétés du clip* correspondant au clip sélectionné. Pour tous les types de transition, cet outil propose des commandes d'aperçu et vous permet de définir deux propriétés :

- Pour définir la durée d'une transition, changez la valeur du compteur *Durée*. La durée d'une transition doit toujours être inférieure, même si c'est seulement d'une seule image, à celle des clips avoisinants les plus courts.
- La zone de texte *Nom* vous permet d'attribuer un nom personnalisé au clip pour remplacer le nom par défaut donné par Studio. Le champ *Nom* apparaît dans l'outil *Modifier les propriétés du clip* pour tous les types de clip. Les noms des clips sont utilisés par l'affichage Liste de la Fenêtre Film et peuvent également être affichés sous forme d'étiquettes lorsque vous passez la souris sur des clips dans l'affichage Scénario.

Nombre d'effets de transition prennent également en charge une option « direction inverse », qui permet à l'animation de la transition de fonctionner à l'envers, en permettant à un balayage rotatif par exemple, de se faire dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse. La case à


cocher *Inverser* est activée lorsque la transition en cours prend en charge cette option.

Si vous avez acheté et installé l'application Easy FX, l'outil *Modifier les propriétés du clip* propose un bouton *Modifier* supplémentaire, destiné aux transitions Hollywood FX. Easy FX est un programme d'édition externe comptant de nombreuses options, dont l'utilisation est décrite dans la documentation correspondante.

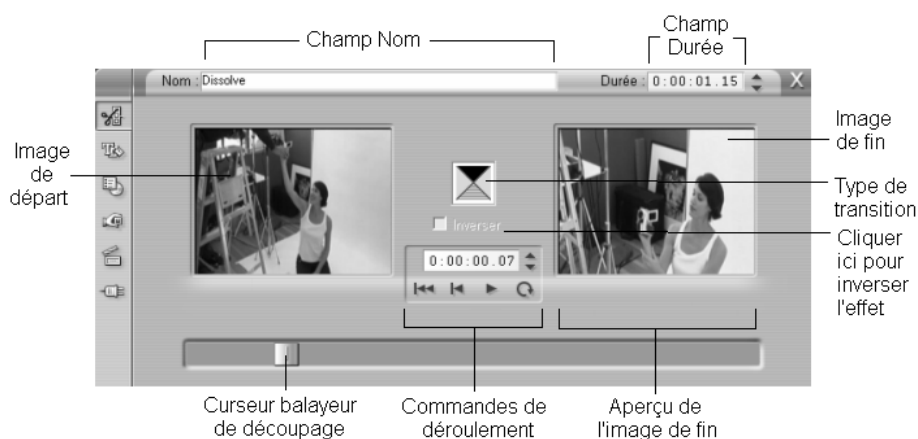
Aperçu dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*

L'outil *Modifier les propriétés du clip* propose des commandes d'aperçu pour les transitions semblables à celles des clips vidéo. Voir « Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip* », à la page 66, pour plus d'informations.

Les zones d'aperçu montrent la dernière image du clip en sortie et la première image du clip en entrée. Les images de l'aperçu sont actualisées à mesure que vous modifiez le champ *Durée*.

Les commandes de déroulement vous permettent d'afficher un aperçu de l'effet de transition dans le Lecteur soit image par image soit à vitesse normale. Le bouton *Lecture en boucle/Pause*  permet de répéter la transition à vitesse normale.

Le compteur (et les boutons d'avance/retour par image associés) et le curseur balayeur vous permettent d'accéder directement au point que vous voulez dans la transition.



Images fixes

Le terme « vidéo » fait généralement référence à des images en mouvement, mais la plupart des productions contiennent également des titres ou des graphiques statiques, ainsi que d'autres types d'images fixes.

Les images fixes que vous pouvez utiliser dans vos films sont notamment :

- Tous les types de légendes et de graphiques, comme les génériques déroulants et les messages « défilants ».
- Des photos ou des dessins contenus dans des fichiers d'images figurant sur des disques.
- Des images de vidéo individuelles obtenues grâce à l'outil *Saisie d'images*.
- Des « menus de disque » destinés à la création de DVD et de VCD. Ces images spécialisées sont présentées au *Chapitre 8 : menus de disque*.

Tous ces types d'images fixes peuvent être traités de deux façons, selon la piste sur laquelle vous les déposez dans le Plan de montage de la Fenêtre Film :

- Pour ajouter une *image en plein écran* avec un arrière-plan solide, ajoutez l'image à la piste *vidéo*.
- Pour ajouter une *image superposée* à l'arrière-plan transparent, de manière qu'elle paraisse superposée sur les clips de la piste *vidéo*, ajoutez cette image à la piste *superpositions*.

L'Album contient des sections séparées pour contenir les titres, les images bitmap et les menus de disque. Tous ces éléments sont stockés en tant que fichiers séparés sur votre disque dur. Vous pouvez créer vos propres titres et menus de disque dans l'Éditeur de titres de Studio et les ajouter directement à votre film sans les enregistrer au préalable en tant que fichiers séparés (voir *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres*). Vous pouvez

également ajouter des images vidéo fixes directement à partir de l'outil *Saisie d'images* (voir « L'outil Saisie d'images », à la page 108).

Images en plein écran

Une image en plein écran est une image placée sur la piste *vidéo*. Elle remplit l'écran et remplace la vidéo. Lorsque le clip vidéo précédent prend fin, Studio lit le clip de l'image fixe. La vidéo disparaît de l'écran et est remplacée par le graphique jusqu'à ce que le clip suivant commence.



Images superposées

Une image superposée est placée sur la piste *superpositions*, sur le clip vidéo en cours, sans pour autant le remplacer.



Maîtrise de la transparence dans les images superposées

Qu'elle soit affichée dans l'Album ou dans un éditeur de graphiques, une image superposée semble toujours dotée d'un arrière-plan uni. Cependant, lorsque vous la placez sur la piste *superpositions*, l'arrière-plan disparaît, pour permettre à la vidéo de s'afficher par transparence.

Studio utilise la couleur du pixel supérieur gauche de l'image pour déterminer les zones qui seront transparentes. Les pixels correspondant à cette couleur ne sont pas dessinés lorsque l'image est rendue sur la vidéo.

Cette méthode fonctionne bien pour les images fixes dont les couleurs d'arrière-plan sont uniformes. Il se peut que vous deviez modifier le pixel supérieur gauche d'une image bitmap pour obtenir l'effet de transparence souhaité. Tous les programmes d'édition d'images, tels que Windows Paint, Photoshop, Paint Shop Pro, etc. peuvent s'en charger.

La fonction de transparence automatique s'applique aux images importées dans Studio par le biais de l'Éditeur de titres aussi bien qu'à celles auxquelles vous accédez par le biais de l'Album.

Création d'un diaporama

Si vous voulez créer un diaporama rapide d'images fixes ou de clips vidéo, vous pouvez utiliser la fonction Transition avec ondulation pour insérer rapidement une transition de votre choix entre toutes les paires de clips ou d'images. Voir page 102 pour plus d'informations.

Application d'effets

La plupart des effets vidéo plug-in de Studio peuvent s'appliquer aux images fixes (à l'exception des effets comme *Vitesse* et *Stroboscope* qui ne servent que pour la vidéo animé). Voir « Utilisation des effets vidéo », à la page 77 pour plus d'informations.



MONTAGE D'IMAGES FIXES

Comme avec les autres types de clips, vous pouvez découper les images fixes directement dans le Plan de montage de la Fenêtre Film ou par le biais de l'outil *Modifier les propriétés du clip*.

Voir « Découpage dans le Plan de montage à l'aide des poignées », à la page 63 pour une présentation de la première méthode. Vous pouvez étendre la durée d'un clip d'image fixe à votre guise, alors qu'un clip vidéo ne peut pas être plus long que la scène d'origine de l'Album.

Vous pouvez appliquer des effets tels que *Flou*, *Postériser* et *Correction des couleurs* à des clips d'image fixe de tous types de la même façon qu'à des clips vidéo. Voir « Effets vidéo - jeu de base », à la page 82.

Vous pouvez modifier les clips d'images fixes de tous types (graphiques, photos, titres et menus) dans l'Éditeur de titres (voir *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres*). Il existe trois façons de modifier un clip d'image dans l'Éditeur de titres :

- En double-cliquant sur le clip dans l'un des affichages de la Fenêtre Film.
- En cliquant avec le bouton droit dans le clip et en sélectionnant l'option *Ouvrir l'Éditeur de titres/menus* dans le menu contextuel (Affichage Plan de montage) ou l'option *Modifier la superposition de titre* (Affichages Scénario et Liste).
- Ouvrez l'outil Modifier les propriétés du clip (voir ci-après) et cliquez sur le bouton Modifier le titre.

Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*

La commande de menu Boîte à outils ➤ Modifier les propriétés du clip appelle l'outil Modifier les propriétés du clip correspondant au clip sélectionné. Pour ce qui est des images fixes (autres que les menus de disque, présentés au *Chapitre 8 : menus de disque*), cet outil a une incidence directe sur seulement deux propriétés :

- Pour définir la durée de l'affichage de l'image fixe, changez la valeur du compteur *Durée*.
- La zone de texte *Nom* vous permet d'attribuer un nom personnalisé au clip pour remplacer le nom par défaut donné par Studio. Le champ *Nom* se trouve dans l'outil *Modifier les propriétés du clip* de tous les types de clips. Les noms de clips sont utilisés par l'affichage Texte de la Fenêtre Film et peuvent s'afficher sous la forme d'étiquettes lorsque la souris passe sur les clips dans l'affichage Scénario.



L'OUTIL SAISIE D'IMAGES

L'outil Saisie d'images peut acquérir une image fixe à partir de n'importe quelle Source de capture vidéo prise en charge par Studio, ou extraire une image unique d'un clip vidéo de votre projet en cours. Vous pouvez ajouter

l'image saisie directement à votre film ou l'enregistrer sur un disque dans plusieurs types de formats de graphiques.

Une fois que vous avez enregistré une image saisie sur le disque, vous pouvez :

- L'utiliser dans d'autres applications.
- La manipuler dans un logiciel d'édition d'images.
- La réimporter dans vos films en tant qu'image fixe par le biais de l'Album ou de l'Éditeur de titres.

L'outil Saisie d'images



L'outil *Saisie d'images* s'utilise conjointement avec le Lecteur. Ouvrez la Boîte à outils et cliquez sur le bouton *Saisie d'images*. Lisez le film ou la source vidéo jusqu'à ce que l'image que vous voulez s'affiche dans le Lecteur, puis cliquez sur le bouton *Saisir*. L'image saisie apparaît dans la zone d'aperçu de l'outil, prête à être ajoutée à votre film ou enregistrée en tant que fichier sur un disque.



Saisie d'images en mode saisie à partir d'un film. Lorsque vous saisissez une image depuis une source externe (ex., un caméscope) le contrôleur du caméscope s'ouvre. Si vous disposez de matériel DV, vous pouvez naviguer dans la bande source depuis l'outil.

Source : sélectionnez une source de saisie d'images en cliquant soit sur le bouton *Film* soit sur le bouton *Entrée vidéo (Caméscope)* dans la partie supérieure de l'outil. Avec l'option *Caméscope*, l'outil *Saisie d'images* utilise votre vidéo source en cours, telle qu'elle est configurée dans le

panneau d'options *Source de capture* (page 186) et dans le panneau d'options *Format de capture* (page 189).

Commandes de déroulement : si votre source vidéo est un caméscope DV, un caméscope MicroMV ou un magnétoscope connecté à un port 1394, Studio affiche des commandes de déroulement à l'écran permettant de rechercher l'image à utiliser. Pour une description de ces commandes, voir « Le contrôleur du caméscope », à la page 15.

Réduire le scintillement : si la vidéo source de la saisie d'images contient une grande quantité d'animation, il se peut que l'image saisie scintille. Vous pouvez réduire, voire éliminer ce scintillement en sélectionnant l'option *Réduire le scintillement*. Cette option réduisant aussi légèrement la résolution, ne l'utilisez pas si le résultat global sur une image particulière n'est pas satisfaisant.

Saisir : cliquez sur le bouton *Saisir* lorsque vous avez trouvé l'image que vous voulez saisir dans le Lecteur et que vous avez configuré l'option *Réduire le scintillement*. L'image saisie s'affiche dans la zone d'aperçu de l'outil et les deux boutons de sortie (*Ajouter au film* et *Enregistrer sur le disque*) sont activés.

Ajouter au film : ce bouton permet d'insérer l'image saisie dans la piste *vidéo* de la Fenêtre Film, avant le clip sélectionné.

Enregistrer sur le disque : ce bouton permet d'ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer sous, dans laquelle vous sélectionnez un dossier, un nom de fichier et un format d'image pour le fichier qui contiendra l'image saisie. Cette boîte de dialogue propose également des commandes de définition de la résolution de l'image enregistrée comme étant l'une de plusieurs tailles standard, la taille d'origine de l'image saisie ou une taille personnalisée.

Si le « format d'image » (rapport entre la largeur et la hauteur) de la taille que vous choisissez est différent de celui de l'image saisie, l'image est étirée. Cela peut provoquer une distorsion visible des formes ; par exemple, les personnes peuvent paraître anormalement élancées ou anormalement trapues.

Menus de disque

Depuis l'avènement des formats de disque DVD, VCD et S-VCD, la vidéo est devenu un média *interactif* qui offre de nouvelles possibilités au vidéaste et aux spectateurs.

La création d'un disque dans l'un de ces formats signifie aller au-delà de l'ancienne idée de créer un film à afficher dans un ordre strict du début à la fin. Les spectateurs peuvent désormais décider des parties du film qu'ils veulent afficher et dans quel ordre.

Le nouvel élément essentiel qui rend la création de disques possible est le *menu*. Un disque peut en compter un, quelques-uns ou un grand nombre, tous constitués d'une image fixe ou d'une courte séquence vidéo. Le spectateur peut cliquer sur les zones se trouvant dans les menus, que l'on appelle des *boutons*, pour activer des *liens* pointant vers d'autre contenu du disque. L'activation d'un lien ouvre instantanément :

- Une séquence vidéo normale, que l'on appelle dans ce contexte un « chapitre ». Les boutons correspondant aux chapitres affichent souvent une image miniature provenant de la vidéo à laquelle ils sont associés.
- Une autre page du même menu. Plusieurs pages sont utilisées lorsqu'un menu contient trop de boutons pour tenir sur une seule page.
- Un menu différent.

À la différence des autres types de clips, les menus *sont lus en boucle* automatiquement. Lorsqu'un clip arrive à son terme au cours de l'aperçu ou de la lecture, il est immédiatement relancé. Cela produit un saut dans la position de lecture qui concerne tous les clips fonctionnant simultanément dans le menu, quel que soit leur type : vidéo (si le menu est une superposition), audio ou image fixe.



Le graphique suivant reproduit la composition du scénario dans la Fenêtre Film. Il montre la façon dont le menu illustré ci-dessus, qui est représenté par *M1* dans le graphique, peut se positionner dans la structure globale d'un film simple comptant deux menus.



Chaque menu est suivi dans le film de plusieurs chapitres, tous étant constitués d'un seul clip, sauf un. En effet, notre menu, *M1*, possède des liens vers cinq chapitres. *M1* étant conçu pour afficher deux liens de chapitre par page, trois pages sont nécessaires pour contenir tous les liens. La deuxième page est représentée dans l'illustration. Nous avons également donné à chacune des pages un lien vers le menu *M2*.

La disposition simple de ce film court peut facilement être complexifiée pour contenir un grand nombre de clips. Vous pouvez également créer des

films beaucoup plus complexes à partir des mêmes éléments : menus à plusieurs pages contenant des liens vers des chapitres et d'autres menus.

Création de disques dans Studio

Pour les besoins du montage dans Studio, un menu de disque est simplement un type de clip de plus. Tout comme avec les titres, vous pouvez utiliser ou adapter les menus proposés dans l'Album ou créer vos propres menus dans l'Éditeur de titres (voir *Chapitre 3 : l'Album* et *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres*).

Pour avoir une idée de ce qui se passe véritablement, essayez de créer les deux projets « instantanés » présentés ci-après. Vous n'avez pas besoin d'aller jusqu'à créer les disques, mais vous pouvez afficher un aperçu de votre film à l'aide des commandes de lecture DVD du Lecteur (voir « La commande DVD du Lecteur », à la page 116).

Catalogue de scènes vidéo instantanées : dans un projet vide, sélectionnez un bon nombre de scènes de l'Album, que vous ferez glisser sur la piste *vidéo*. Allez maintenant dans la section Menu de disque de l'Album (onglet du bas) et faites glisser les menus vers le début du plan de montage. Lorsque Studio demande si vous voulez créer automatiquement des liens vers chaque scène après le menu, cliquez sur *Oui* (voir « Utilisation des menus de l'Album », à la page 114). Une nouvelle piste s'ouvre dans la partie supérieure du Plan de montage et un petit « indicateur » apparaît au-dessus de chacun des clips. Il représente les liens du menu que vous venez d'ajouter. Le tour est joué ! Vous n'avez plus qu'à vous installer confortablement et à visionner le résultat.

Diaporama instantané : cette fois-ci, démarrez dans la section Images fixes de l'Album. Faites glisser autant d'images que vous voulez sur la piste *vidéo* d'un projet vide, puis glissez un menu de disque comme premier clip dans le Plan de montage et cliquez à nouveau sur *Oui* pour créer automatiquement des liens. Allez ensuite dans la section Transitions de l'Album, choisissez une transition et faites-la glisser entre le menu et la première image fixe. Enfin, sélectionnez *toutes* les images fixes (cliquez sur la première puis appuyez sur la touche Maj. en cliquant sur la dernière), cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option *Transition avec ondulation* dans le menu contextuel. Et voilà le travail !

Menus et titres

La similitude mentionnée à la page 113 entre les titres et les menus de disque n'est pas anecdotique : un menu est essentiellement « un titre doté de boutons ». En fait, vous pouvez utiliser n'importe quel type d'images fixes comme base de création de menus à partir de l'Éditeur de titres.

Tout comme les titres, les menus peuvent s'utiliser soit en mode plein écran sur la piste *vidéo* soit en tant que superpositions sur la piste *superpositions*. Lorsqu'un menu est utilisé comme superposition, son image d'arrière-plan est supprimée : seuls les boutons, légendes et graphiques s'affichent. Cela donne un arrière-plan vidéo animé.

Utilisation des menus de l'Album



La section Menus de disque de l'Album contient une série de menus conçus pour des occasions spéciales, des styles de création et des compteurs de chapitres. Tous les menus proposent une image en arrière-plan, un titre, un ensemble de boutons de chapitres (contenant généralement des espaces destinés à contenir des miniatures) et deux boutons : *Page suivante* et *Page précédente*.

Le nombre de boutons de chapitre par page variant selon les types de menus, l'un des critères de sélection d'un menu est le nombre de clips à manipuler. Il est généralement plus pratique pour le spectateur de naviguer dans un nombre réduit de pages de menu contenant de nombreux boutons plutôt que dans un grand nombre de pages contenant peu de boutons.

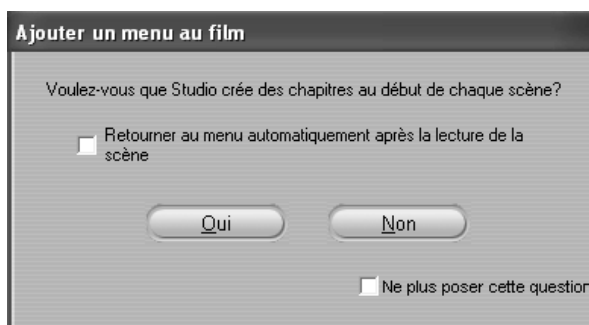
Au cours du montage, vous voyez tous les boutons que le menu propose. Au cours de la lecture, les seuls boutons visibles sont ceux auxquels vous avez attribué des liens.

Les menus comptant moins de boutons ont plus d'espace pour les intitulés ; ceux comptant de nombreux boutons ont des intitulés abrégés ou pas d'intitulés. Le style de création et le contenu de votre film détermine si vous avez besoin d'intitulés et de quel type : simple (« Chapitre 1 ») ou descriptif (« Partage du gâteau »).

Dans les formats VCD et S-VCD, le spectateur doit sélectionner les chapitres par leur numéro (en tapant les numéros sur la télécommande). Il est donc important d'avoir des intitulés de boutons contenant le numéro du chapitre lorsque vous créez pour ces formats.

Déplacement des menus dans le Plan de montage

Lorsque vous faites glisser un menu de l'Album vers la piste *vidéo* ou la piste *superpositions*, Studio vous permet de créer automatiquement des liens vers tous les clips vidéo dans la partie droite du menu du Plan de montage.



C'est le moyen le plus rapide et le plus facile pour créer des liens dans un menu de disque, mais il peut ne pas convenir dans certaines situations. Si vous activez la case à cocher *Ne plus poser cette question*, la décision que vous prenez (*Oui* ou *Non*) devient l'action par défaut lors d'un déplacement de menu à venir. Vous pouvez également définir l'action par défaut, ou restaurer la fenêtre de confirmation dans la zone *Lors de l'ajout d'un menu* du panneau d'options *Editer* (voir « Modifier les paramètres », à la page 193).

Si vous voulez créer automatiquement vos liens vers les chapitres, mais que vous voulez différer leur création pour la fin du montage, vous pouvez demander à effectuer l'opération plus tard, grâce à la commande *Chapitre de disque* du menu contextuel pour les clips de menu.

La commande DVD du Lecteur





Le lecteur Studio propose un jeu de commandes spécialisées destinées à l'affichage d'aperçus de films contenant des menus, inspiré de la disposition des boutons d'une télécommande de DVD classique. Basculez le Lecteur en mode DVD en cliquant sur le bouton *bascule DVD* situé à gauche des commandes de déroulement :



La permutation en mode DVD imite l'insertion d'un DVD dans le lecteur : la lecture de votre film commence immédiatement depuis le début et un groupe de commandes DVD s'affiche et s'active sous l'écran d'aperçu du Lecteur :



Les fonctions des commandes de DVD sont les suivantes :

Menu principal : passe au premier menu de votre film et lance (ou poursuit) la lecture. 

Menu précédent : passe au menu actif le plus récent et lance (ou poursuit) la lecture. Un nouveau clic sur ce bouton renvoie du menu au clip le plus récent. 

Chapitre précédent, Chapitre suivant : un clic sur le bouton *Chapitre précédent* vous amène au début du chapitre en cours si vous n'y êtes pas déjà. Cliquez à nouveau sur le bouton pour aller au chapitre précédent. Le bouton *Chapitre suivant* vous amène au chapitre suivant du film. Dans un menu, ces boutons permettent d'avancer et de reculer respectivement dans les pages de menu . 


Sélection de bouton : les quatre commandes en forme de flèches déplacent le curseur à l'écran dans un menu de disque pour sélectionner l'un de ses boutons. Le bouton ovale du milieu active le bouton sélectionné à l'écran, qui est mis en évidence.



Activation directe de boutons de menu

Une fonction du Lecteur que n'ont pas les DVD est la capacité à cliquer sur les boutons directement sur l'écran. Lorsqu'un bouton est visible dans la zone d'aperçu du Lecteur en mode DVD, vous pouvez cliquer dessus pour suivre le lien.

Édition de menus dans le Plan de montage

Vous pouvez découper les menus dans le Plan de montage comme n'importe quel autre clip d'images fixes (voir « Découpage dans le Plan de montage à l'aide de poignées », à la page 63).

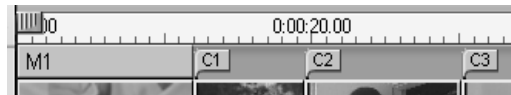
La définition de la durée du clip est généralement moins importante pour les clips de menus que pour les autres types, car la lecture des menus se fait en boucle dans l'attente d'une saisie utilisateur. Cependant, si vous voulez un arrière-plan vidéo défilant en boucle ou un audio en boucle pour accompagner vos menus, vous devez faire correspondre la durée du menu à celle des clips impliqués.

La piste *menu*

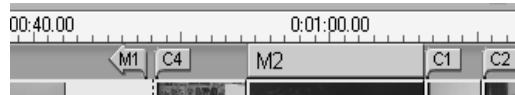


Les boutons de menu pointent vers des points particuliers de votre film. Ces points sont signalés par des indicateurs situés sur la piste *menu*, qui apparaissent au-dessus de la piste *vidéo* la première fois que vous ajoutez un menu à votre film (et disparaissent si vous supprimez tous les menus).

Le menu est signalé par un rectangle coloré dans la piste *menu* (*M1* et *M2* dans l'illustration ci-dessus). Tous les liens vers un chapitre sont indiqués par un indicateur « C ». Voici un zoom sur la première partie de l'Échelle de temps qui montre le rectangle identifiant le premier menu et les indicateurs de chapitre des trois clips vers lesquels il pointe.



La partie suivante de l'Échelle de temps illustrée ci-dessus comprend le lien vers le quatrième chapitre à partir de *M1*, ainsi qu'un lien (la flèche pointant vers la gauche) pointant de la fin du clip précédent vers le menu. La conséquence de la définition de ce lien est qu'il n'est possible d'atteindre le clip *C4* qu'à partir du menu. Ce clip *C4* est suivi du menu *M2*, qui, tout comme les indicateurs lui appartenant, est dessiné automatiquement d'une nouvelle couleur.



Montage sur la piste *menu*

Vous pouvez déplacer les indicateurs de la piste *menu* en les faisant glisser avec la souris et en changeant l'emplacement auquel le lien prend effet dans le film. Lorsqu'un clip vidéo est déplacé, tous les indicateurs associés sont déplacés avec.

Pour créer un lien :

Cliquez avec le bouton droit sur la piste *menu* ou sur la piste *vidéo* et sélectionnez soit l'option *Définir le chapitre* soit *Retour au menu*, selon le type de lien que vous voulez créer.

Les liens de *retour vers le menu* se créent toujours à la fin du clip en cours, plutôt qu'à l'endroit exact où l'on clique. Il est rare que l'on revienne à un menu à partir du milieu d'un clip, mais vous pouvez faire glisser l'indicateur de lien vers un nouvel emplacement si l'occasion se présente.

Pour repositionner un lien :

Cliquez sur l'indicateur correspondant au lien et déplacez-le le long de la piste *menu* vers son nouvel emplacement.

Pour supprimer un lien :

- Cliquez sur le bouton droit de l'indicateur du lien et sélectionnez l'option Supprimer dans le menu déroulant ou
- Sélectionnez l'indicateur, en le mettant en évidence, puis appuyez sur la touche Supprimer.

Édition à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*



L'outil *Modifier les propriétés du clip* pour les menus de disque permet de créer, de modifier et d'adapter les liens vers les chapitres. Il permet également d'accéder à l'Éditeur de titres dans lequel on peut modifier le contenu visuel du menu.

Tout comme l'outil *Modifier les propriétés du clip* des autres types de clip, cet outil vous permet de définir un nom personnalisé pour le menu en modifiant le champ *Nom* et de découper le clip en modifiant le champ *Durée*.



Le bouton *Menu Edition* situé dans le coin supérieure droit de l'outil ouvre le menu dans l'Éditeur de titres. Vous pouvez y modifier tous les aspects visuels du menu : son arrière-plan et ses images de boutons, l'aspect et le contenu des légendes, et davantage encore. Pour plus d'informations sur les nombreuses fonctions de l'Éditeur de titres, voir *Chapitre 9 : l'Éditeur de titres*.

La zone d'aperçu situé sur le côté gauche de l'outil montre l'aspect du menu et les fonctions interactives que vous pouvez utiliser lors de la création des liens vers les chapitres. Ces fonctions sont décrites à la page 122 dans le paragraphe intitulé « Commandes d'édition de chapitres ».

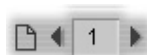
Les autres commandes sont réparties dans quatre groupes :

- Les commandes d'aperçu de menus
- Les options *Type de menu*
- Les commandes de propriétés des liens
- Les commandes d'édition de chapitres

Commandes d'aperçu de menu

Ces commandes se trouvent sous la zone d'aperçu.

Bouton sélecteur *Page* : dans les menus à plusieurs pages (ceux dotés d'un trop grand nombre de liens pour contenir dans une seule page), les boutons en forme de flèches permettent de choisir la page qui est active dans la zone d'aperçu. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle page dans le menu pour laquelle les liens ont été définis.



Les autres méthodes de sélection de pages de menu sont les suivantes :

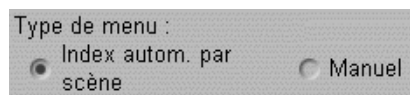
- Déplacez-vous dans les pages en cliquant sur les boutons de liens vers les pages dans la zone d'aperçu.
- Utilisez la commande *Sélecteur de bouton* (décrite à la page 121) pour choisir un bouton dans l'une des pages du menu.

Case à cocher *Afficher les numéros des liens* : sélectionnez cette case pour afficher les numéros des liens au-dessus de tous les boutons du menu de la zone d'aperçu. Le format et la couleur de ces numéros correspondent aux indicateurs de chapitre de la piste *menu*.



Les options *Type de menu*

Ces deux options décident qui, de vous ou de Studio, classe les liens vers les chapitres de ce menu.



Si vous sélectionnez l'option *Index autom. par scène*, Studio s'assure que les liens vers les chapitres se trouvent dans le même ordre dans le menu que dans le film, même si vous changez l'ordre des clips dans la Fenêtre Film. Avec l'option *Manuel*, vous décidez de l'ordre d'affichage des chapitres dans le menu.

Conseil : si vous voulez trier les liens vers les chapitres tout en conservant la possibilité de modifier l'ordre à l'avenir, vous pouvez cliquer d'abord sur le bouton *Index autom. Par scène* (pour trier les liens), puis sur *Manuel*.

Commandes de propriétés des liens

Les commandes de cette zone définissent les propriétés d'affichage des liens vers les chapitres dans le menu.

Sélecteur de *Bouton* : tous les boutons de lien du menu, quelle que soit la page sur laquelle ils se trouvent, possèdent un numéro d'ordre unique. Les boutons en forme de flèche de cette commande permettent de sélectionner le bouton de menu sur lequel vous voulez travailler. Le bouton sélectionné s'affiche en évidence dans la zone d'aperçu. Vous pouvez sélectionner un bouton en cliquant dessus dans la zone d'aperçu.



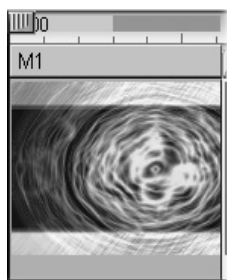
Zone de texte *Intitulé de bouton* : vous pouvez modifier le texte du bouton en cours sans passer par l'Éditeur de titres. Le caractère “#” dans les intitulés de bouton a une signification particulière : Studio le remplace par le numéro d'ordre du bouton. Cette fonction permet de s'assurer que les boutons sont numérotés correctement, même si vous modifiez la mise en page du menu. Pour changer d'autres caractéristiques d'un intitulé de bouton (sa position, sa police de caractères et son style) cliquez sur le bouton *Menu Edition* pour appeler l'Éditeur de titres.



Bouton *Miniature* : la miniature qui s'affiche par défaut sur un bouton de menu correspond à l'image à laquelle le bouton est associé. Vous pouvez toutefois choisir n'importe quelle image de votre film comme miniature. Il vous suffit pour cela de déplacer le curseur balayeur du Plan de montage sur l'image que vous voulez (telle qu'affichée dans le Lecteur) et de cliquer sur le bouton *Miniature*.



Case à cocher *Miniatures animées* : activez cette option si vous voulez que les boutons de votre menu affichent de la vidéo animée provenant de leur chapitre cible, plutôt qu'une miniature statique. Cette fonction nécessitant le pré-rendu des miniatures animées, les résultats n'apparaîtront pas immédiatement lorsque vous affichez un aperçu du film dans le Lecteur. Vous verrez une barre de progression de « rendu d'arrière-plan » s'afficher dans l'Échelle de temps par-dessus le clip de menu. Cette barre passe progressivement de bleu à jaune à mesure que progresse l'opération de rendu. L'édition n'en est pas pour autant interrompue : Studio effectue le rendu pendant que vous travaillez.

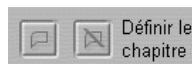


Pour plus d'informations sur le rendu d'arrière-plan, voir « Hollywood FX pour Studio » (page 100) et « Modifier les paramètres » (page 193).

Commandes d'édition des chapitres

Les commandes de cette zone permettent de sélectionner ou de modifier les boutons de chapitres individuels d'un menu.

Les boutons *Définir le chapitre* : permettent de définir ou de supprimer le lien entre le bouton de chapitre sélectionné dans le menu et son clip cible.



Pour créer un lien : placez le curseur balayeur du Plan de montage dans un menu, une vidéo ou un clip d'images fixes, puis cliquez sur le bouton *Créer un chapitre*. Dans le cas de vidéo et de clip d'images fixes, la position du chapitre est défini comme étant l'emplacement exact du curseur balayeur dans le clip.

Pour supprimer un lien : cliquez sur le bouton *Supprimer le chapitre*.

Bouton *Retour* : crée un lien de « retour au menu » à la fin du clip en cours, qui est l'endroit où on le place le plus fréquemment. Lorsqu'il est lu, ce lien revient instantanément à son menu. Pour créer un lien de retour au menu dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*, placez le curseur balayeur du Plan de montage dans le clip à l'endroit où vous voulez insérer le lien, puis cliquez sur *Définir le retour au menu*.



La case à cocher *Retour après chaque chapitre* : définissez cette option pour ajouter un lien de retour au menu après tous les chapitre de ce menu. La sélection de cette option supprime tous les liens de retour au menu de ce menu, qu'ils aient été ajoutés manuellement ou automatiquement.

Création de liens par glisser-déplacer

L'outil *Modifier les propriétés du clip* pour les menus de disque prend en charge le glisser-déplacer comme méthode rapide et pratique de créer des liens pour les boutons de menu.

Pour créer un lien par glisser-déplacer :

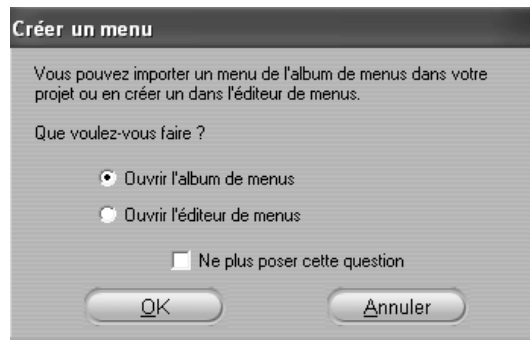
- Cliquez sur le clip de la Fenêtre Film vers lequel vous voulez créer un lien et déplacez-le sur un bouton de la zone d'aperçu de l'outil *Modifier les propriétés du clip*. Ce bouton est alors associé à la première image du clip. Ou
- Cliquez sur le bouton pour lequel vous voulez créer un lien et déplacez-le sur un clip de la Fenêtre Film. Vous associez alors la position du clip à laquelle vous déplacez le bouton, qui n'est généralement *pas* la première image.

L'outil *Menu de disque*



Si vous sélectionnez cet outil alors qu'un menu est sélectionné, cela équivaut à sélectionner l'outil *Modifier les propriétés du clip* ; si aucun menu n'est sélectionné, un bouton *Créer de menu* apparaît, qui ouvre l'Éditeur de titres, dans lequel vous pouvez créer un menu de disque.

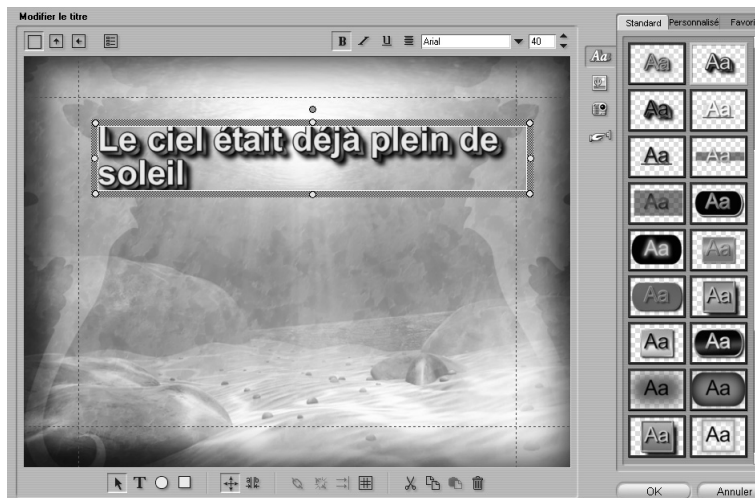
Le développement d'un menu étant une opération relativement délicate, Studio profite de l'occasion pour vous rappeler que des menus prédéfinis sont disponibles dans l'Album.



Lorsque vous décidez que ce rappel n'est plus nécessaire, sélectionnez la case à cocher *Ne plus poser cette question* avant de cliquer sur le bouton *OK*.

L'Éditeur de titres

L'Éditeur de titres intégré de Studio est un outil puissant destiné à la création et à l'édition de titres et autres graphiques. La gamme complète d'effets de texte et d'image et d'outils offre des possibilités infinies pour la conception visuelle de votre film.



Création de titre dans l'outil Éditeur de titres de Studio 9. La grande zone contenant l'image et le texte constitue la Fenêtre d'Édition, alors que le panneau sur la droite est l'Album de l'Éditeur de titres. D'autres commandes sont disposées en groupe autour de la Fenêtre d'Édition.

L'Éditeur de titres ne se contente pas de créer des titres passifs. Dans les projets de disques, vous pouvez également ajouter et éditer les boutons spéciaux nécessaires à la manipulation de l'affichage interactif des menus de films au format VCD, S-VCD et DVD.

Lancement de l'Éditeur de titres

La polyvalence de l'Éditeur de titres est parfaitement illustrée par la diversité des moyens existants pour y accéder à partir du mode Montage de Studio, par le biais soit de l'un des outils de la Boîte à outils vidéo (voir page 56) soit d'une commande de souris sur l'une des pistes du Plan de montage (voir page 50).

- **Pour créer un titre ou un menu en plein écran :** sélectionnez l'option *Ouvrir l'Éditeur de titres/menus* à partir du menu contextuel qui s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton droit dans la piste *vidéo* du Plan de montage.
- **Pour créer un titre ou un menu superposé :** double-cliquez sur la piste *superpositions* du Plan de montage.
- **Pour créer un titre ou un menu à partir de la boîte à outils :** ouvrez l'outil *Créer un titre*, puis cliquez sur l'option *Superposition de titre ou Titre plein écran*.
- **Pour modifier un titre en plein écran :** double-cliquez sur le titre d'un affichage quelconque de la Fenêtre Film ou cliquez avec le bouton droit sur le titre, puis sélectionnez l'option *Ouvrez l'Éditeur de titres/menus*.
- **Pour modifier un menu en plein écran :** double-cliquez sur le menu dans un affichage quelconque, puis sur le bouton *Editer*, ou cliquez avec le bouton droit sur le menu, puis sélectionnez *Ouvrez l'Éditeur de titres/menus*.
- **Pour modifier un titre ou un menu en superposition :** double-cliquez sur le clip sur la piste *superpositions* ou dans l'affichage Liste ou cliquez avec le bouton droit sur un affichage, puis sélectionnez *Ouvrez l'Éditeur de titres/menus*.
- **Pour modifier un titre ou un menu à partir de la boîte à outils :** le clip étant ouvert dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*, cliquez sur le bouton *Editer* ou le bouton *Modifier le titre*.


Si cette liste vous semble longue, ne vous laissez pas impressionner pour autant. Dans la pratique, l'ouverture de l'Éditeur de titres par le moyen disponible le plus proche donne le résultat que vous recherchez. Si vous créez accidentellement une superposition alors que vous voulez un titre ou un menu en plein écran ou inversement, il vous suffit de le déplacer sur la piste de l'autre Plan de montage. Si vous créez un titre alors que vous

voulez un menu de disque, vous pouvez facilement basculer dans l'Éditeur de titres.

LES COMMANDES DE L'ÉDITEUR DE TITRES

Les principales commandes de l'Éditeur de titres sont disposées en groupe autour de la Fenêtre Édition (voir les illustrations à la page 125).





Boutons de type de titre

 Les quatre boutons de ce groupe se trouvent dans la partie gauche de l'écran au-dessus de la Fenêtre Édition de l'Éditeur de titres. Vous pouvez en sélectionner un seul à la fois. Choisissez le premier bouton si vous créez un titre fixe. Le deuxième permet de créer un *déroulant*, dans lequel le texte et les graphiques du titre se déplacent vers le haut à mesure que le titre s'affiche, comme le générique de fin d'un film. Le troisième permet de créer un *défilant*, dans lequel le titre s'affiche sous forme d'une ligne de texte unique se déplaçant de droite à gauche sur l'écran, comme les bulletins d'un journal télévisé.

Le quatrième bouton de ce groupe sert à créer des *menus de disque*, que l'on peut assimiler à des « titres sans boutons ». En fait, un menu est identique à tous les autres titres, à l'exception de deux attributs :

- Un menu contient au moins un bouton, un titre ou aucun des deux. L'ajout d'un bouton à un titre en fait un menu et la suppression du dernier bouton d'un menu en fait un titre. Si vous cliquez sur le bouton *Menu* lors de l'édition d'un titre, Studio ajoute automatiquement un bouton au titre.
- Un menu ne peut pas contenir de texte déroulant ou défilant. L'Éditeur de titres ne vous permet pas d'ajouter des boutons de menu à un titre déroulant ou défilant.

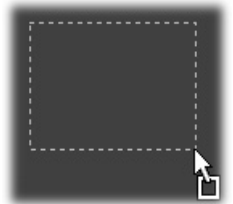
Objet boîte à outils

    Ce groupe de quatre boutons de l'outil Éditeur de titres se trouve à gauche sous la Fenêtre Édition.

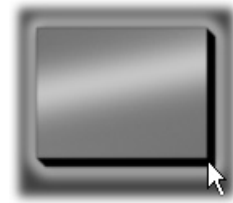


Le premier outil (la flèche) sert dans toutes les opérations d'édition sur l'*objet sélectionné*. Cet objet sélectionné est entouré de plusieurs *points de contrôle* vous permettant de changer sa taille, sa position, ses proportions et d'autres fonctions géométriques.

Les trois autres outils sont destinés à la création d'objets dans la Fenêtre Édition : une zone de texte, une ellipse et un rectangle.



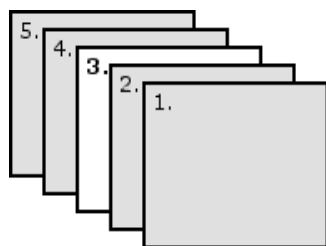
Tous trois ont une utilisation similaire. Cliquez sur l'un de ces outils, puis sur la Fenêtre Édition à l'endroit où vous voulez placer un coin de l'objet. Faites glisser la souris pour encadrer le nouvel objet, comme illustré par la ligne en pointillé.



Lorsque l'objet atteint la taille et les proportions que vous voulez, relâchez la souris. Quel que soit son type, l'objet est créé avec les dimensions spécifiées. Ses autres attributs : couleur, remplissage, ombre, etc. sont déterminés par l'*aspect* sélectionné dans l'Album de l'Éditeur de titres. Vous pouvez changer tous les attributs à votre guise par la suite.

Une fois l'objet créé, l'outil Objet que vous avez utilisé n'est plus sélectionné et la flèche de sélection devient à nouveau active. L'objet est sélectionné (il s'affiche normalement avec ses points de contrôle) et vous pouvez le manipuler à l'aide de la souris.

Réorganisation des objets en trois dimensions

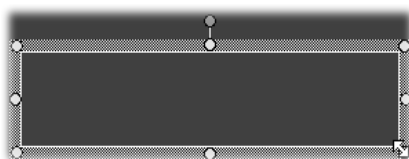


Les objets pouvant se chevaucher, il peut arriver qu'un objet qui devrait être entièrement visible soit partiellement ou complètement masqué par un ou plusieurs autres objets. Dans ces cas, utilisez les quatre commandes de réorganisation du menu *Titre/Calques* de l'Éditeur de titres. Ces commandes agissent sur l'objet sélectionné, matérialisé par le chiffre « 3 » dans l'illustration.

- **Avant-plan** : l'objet est déplacé devant tous les autres. L'objet 3 de l'illustration se trouve désormais devant l'objet 1.
- **Arrière-plan** : l'objet est déplacé derrière tous les autres. L'objet 3 est désormais derrière l'objet 5.
- **Avancer un calque** : l'objet 3 se trouve maintenant devant les objets 2, 4 et 5, mais toujours derrière l'objet 1.
- **Reculer un calque** : l'objet 3 se trouve maintenant derrière les objets 1, 2 et 4, mais toujours devant l'objet 5.

À propos des objets Texte

La sélection d'un objet de texte se différencie de la sélection d'un rectangle ou d'une ellipse par un aspect important : la *zone de texte* est placée dans l'état « prêt », ce qui signifie que toute activité du clavier active la zone et affiche le texte saisi.



L'activation de la zone de texte est signalée par un curseur d'insertion de texte, par l'aspect modifié de la bordure de l'objet et par la disparition des points de contrôle.



Lorsqu'un objet de texte n'est *pas* sélectionné, vous pouvez activer sa zone de texte directement en cliquant sur le milieu de l'objet. Si vous voulez afficher le cadre de sélection et les points de contrôle, cliquez sur les bords de l'objet. Avec d'autres types d'objet, il vous suffit de cliquer n'importe où dans l'objet pour le sélectionner.

Pour désactiver une zone de texte, cliquez n'importe où dans la Fenêtre Édition en-dehors de l'objet de texte.


Le texte jouant un rôle central dans la plupart des titres et menus, l'Éditeur de textes crée et active automatiquement un objet de texte au centre de la Fenêtre Édition lorsque vous commencez à taper alors qu'aucun objet de texte n'existe.

Fonctions avancées d'édition de texte

Tout comme un programme de traitement de texte, l'Éditeur de titres vous permet de formater une série de caractères. Il vous suffit de sélectionner avec la souris un ensemble de caractères adjacents et de lui appliquer le formatage voulu.

Les opérations possibles sur les caractères sont notamment celles de mise en forme (police de caractères, style et aspect), les opérations du presse-papiers (couper, copier, coller), les suppressions et un certain nombre de commandes spéciales de positionnement, espacement et mise à l'échelle, accessibles uniquement depuis le clavier. Pour plus d'informations les concernant, voir l'*Annexe G : raccourcis clavier*.

Boutons de sélection du mode Édition

 Ces deux boutons forment le deuxième groupe situé en bas de la Fenêtre Édition de l'Éditeur de titres. Leur fonction est de superviser lequel des deux ensembles d'opérations d'édition est disponible pour l'objet sélectionné.

- Le premier bouton est activé par défaut au moment de la création d'un objet. Il active les opérations de *déplacement*, *mise à l'échelle* et *faire pivoter* grâce à un cadre de sélection contenant neuf points de contrôle :

Le point de contrôle supérieur permet la rotation.


Maintenez le bouton de la souris appuyé et faites glisser pour déplacer l'objet. Le curseur de « glisse » est visible.

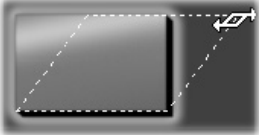



Le point de contrôle dans le coin redimensionne sans changer les proportions.

Le point de contrôle sur la bordure change seulement la largeur ou la hauteur.

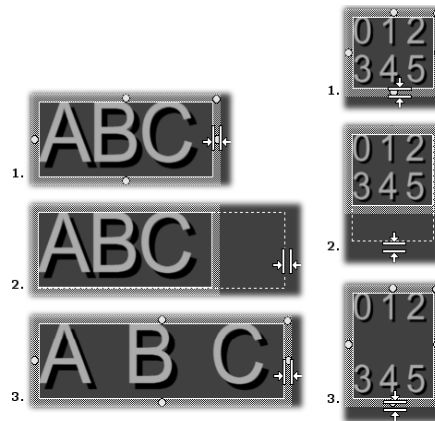
- Un clic sur le deuxième bouton active l'opération *inclinaison*, qui nécessite un seul point de contrôle.

1.  Faites glisser ce point de contrôle pour incliner l'objet.

2. 

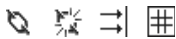
3. 

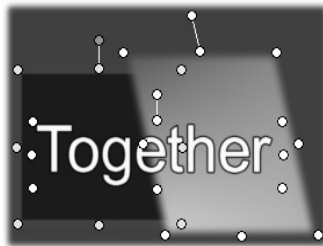
Avec les objets de texte, le deuxième bouton propose deux opérations supplémentaires, le *crénage* et le *changement d'espacement*, auxquelles vous accédez par les points de contrôle situés au milieu de chacun des bords du cadre du texte :



Crénage (gauche) et changement d'espacement (droite)

Boutons de disposition des objets

 Les deux boutons de gauche servent à grouper et dissocier les objets dans l'Éditeur de titres. Le premier bouton s'affiche lorsque plusieurs objets sont sélectionnés. Son action consiste à relier les objets dans un *groupe*, objet composite traité comme une entité unique par les opérations d'édition. Lorsqu'un groupe est sélectionné, tous ses points de contrôle sont visibles simultanément et n'importe lequel d'entre eux peut servir à manipuler le groupe.

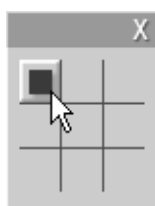


Regroupement de trois objets

Le deuxième bouton, qui est disponible à chaque fois qu'un objet groupe est sélectionné, fractionne le groupe en plusieurs objets.

Même s'il est possible de « regrouper des groupes », le groupement se fait toujours sur un seul niveau. Par conséquent, la dissociation d'un super groupe aura pour résultat que tous les objets le constituant redeviendront individuels.

Le bouton suivant ouvre un menu comptant 11 opérations s'appliquant *uniquement* aux groupes. Les six premiers vous permettent d'aligner un ensemble d'objets le long de l'un des bords ou sur l'une des deux lignes du milieu. Les deux commandes suivantes servent à espacer les objets à intervalles égaux soit verticalement soit horizontalement et les trois dernières commandes redimensionnent les objets pour que leur largeur ou leur hauteur (ou les deux) soient égales. Toutes ces commandes sont particulièrement utiles lors de la création de menus, car ceux-ci sont généralement mis en page de la même façon.



Le bouton de mise en page définitive d'objet ouvre un autre menu, permettant de *justifier les objets*. Les neuf options proposées sont disposées sous forme de graphique ressemblant à un jeu de morpion. Le fait de cliquer sur l'une des neuf zones déplace l'objet vers le coin correspondant de l'écran (tel que défini par la zone délimitée par les pointillés rouges) ou vers le centre.

Sélection de plusieurs objets





La première étape de la création d'un groupe consiste à sélectionner les divers objets qui vont le composer. Vous pouvez procéder de deux façons :

- En cliquant et en déplaçant la souris de manière à dessiner un rectangle de sélection (un « lasso ») qui englobe tous les objets à grouper ou
- En cliquant sur le premier objet à grouper, puis en maintenant la touche Ctrl appuyée pendant que vous cliquez sur les autres.

Groupes provisoires

Toute sélection de plusieurs objets fonctionne comme un groupe provisoire et peut donc être déplacée, alignée, tournée, colorée, etc. en tant qu'unité. Cependant, le regroupement provisoire perd son identité dès que vous cliquez dans la Fenêtre Édition, alors qu'un groupe créé à l'aide du bouton *grouper* reste tel quel tant qu'il n'est pas dissocié.

Boutons du presse-papiers et de suppression

    Les boutons de ce groupe permettent les opérations d'édition classiques *Couper*, *Copier*, *Coller* et *Supprimer*, qui servent toutes avec des groupes, des objets individuels ou du texte sélectionné dans un objet de texte de l'Éditeur de titres. Les trois premiers s'utilisent avec le presse-papiers de Windows et le quatrième supprime l'élément sélectionné sans conséquences sur le Presse-papiers.

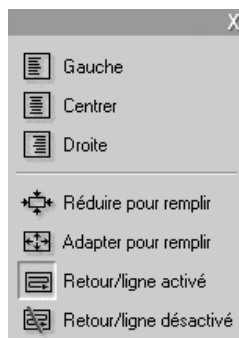
Commandes de mise en forme du texte




Les commandes de ce groupe situé dans le coin supérieur droit de la Fenêtre Édition de l'Éditeur de titres vous paraissent probablement familières. Ces commandes s'appliquent à la fois au texte sélectionné et à du nouveau texte que vous saisissez tant que les paramètres ne sont pas modifiés à nouveau.

Sur la gauche se trouvent les trois boutons de *style de police* : gras, italique ou souligné respectivement.

Le bouton de *soulignement*, unique en son genre, peut s'appliquer à *n'importe quel* type d'objet, pas uniquement du texte (essayez par vous-même !). Cela rend possible l'utilisation de mise en évidence soulignée pour les boutons créés à partir d'objets graphiques : rectangles, ellipses et images.



Le quatrième bouton ouvre un menu d'option de *formatage de texte*. À la différence des autres commandes du groupe, qui permettent de modifier l'aspect des caractères individuels, les options de ce menu s'appliquent à tout le texte contenu dans une *zone de texte* donnée.

Les trois options de justification : *gauche*, *centre* et *droite*, ont une incidence sur le placement du texte dans la zone de texte (et non le placement de la zone de texte dans la Fenêtre Édition, qui est la fonction du menu *justification d'objet* ).

Réduire pour remplir, Adapter pour remplir, Retour/ligne activé et Retour/ligne désactivé sont les options définissant le traitement du texte lors du redimensionnement d'une zone de texte. Avec l'option Retour automatique à la ligne activé, qui est l'option par défaut pour une nouvelle zone de texte, le redimensionnement de la zone de texte entraîne un reformatage du texte (avec retour à la ligne automatique) pour contenir dans la nouvelle largeur (la nouvelle hauteur du texte déterminant à son tour la hauteur de la zone de texte). L'option Retour automatique à la ligne désactivé supprime tous les retours à la ligne « facultatifs » (ceux qui ont été ajoutés pour le retour automatique à la ligne), puis ajuste la largeur de la zone de texte pour qu'elle contienne le texte. Le mode Retour automatique à la ligne est activé automatiquement à nouveau si vous saisissez d'autres caractères dans la zone de texte.

L'option *Adapter pour remplir*, étire le texte lors du redimensionnement pour qu'il s'adapte aux nouvelles dimensions. Avec l'option *Réduire pour remplir*, le texte conserve sa taille initiale, à moins que la zone ne soit rétrécie, auquel cas le texte est redimensionné, comme avec l'option *Adapter pour remplir*. Aucune de ces deux commandes ne modifie la répartition des lignes de texte.

La liste déroulante des polices et le sélecteur de taille de police complètent le groupe de commandes de mise en forme de texte.




L'ALBUM DE L'ÉDITEUR DE TITRES

L'Album de l'Éditeur de titres est le panneau rectangulaire situé sur le côté droit de l'écran de l'Éditeur de titres. Il contient des éléments destinés à la création de menus et de titres, tout comme l'Album de Studio contient des éléments destinés à la création de films.



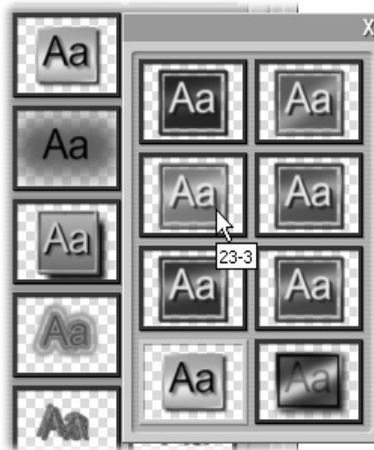
L'Album de l'Éditeur de titres est commandé par les quatre boutons illustrés sur la gauche, qui se trouvent entre la Fenêtre Édition et l'Album. Chaque bouton ouvre l'une des quatre sections de l'Album : le sélecteur d'aspects, la section Arrière-plan, la section Images et la section Boutons.

Le Sélecteur d'aspects

 Cette section de l'Album de l'Éditeur de titres contient trois sous-sections, auxquelles vous pouvez accéder par le biais des onglets de la partie supérieure : *Standard*, *Personnalisé* et *Favoris*.

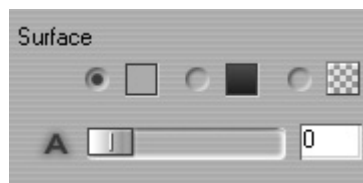
L'onglet *Standard* est un ensemble de styles que vous pouvez appliquer au texte et à d'autres objets que vous utilisez dans vos titres. Tous les styles sont constitués d'une couleur (ou d'un dégradé ou d'une transparence) pour chaque surface, bord et ombre de l'objet auquel ils s'appliquent, ainsi que d'un paramètre de flou. Le dernier paramètre est celui de direction de l'ombre, qui contient huit possibilités.

Pour changer l'aspect d'un objet existant, il vous suffit de cliquer sur l'aspect que vous voulez pendant que l'objet est sélectionné. Les nouveaux objets sont créés avec le dernier aspect sélectionné.

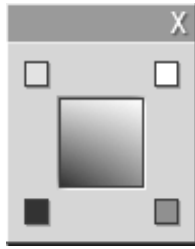


Sélection d'un aspect dans le sélecteur d'aspects : tous les boutons de l'onglet Standard sont disponibles en huit styles, présentés comme des sous-menus. Chaque aspect possède un identifiant numérique s'affichant sous la forme d'une info-bulle sous le pointeur de votre souris. Dans l'illustration, la souris se trouve sur l'aspect 23-3.

L'onglet *Personnalisé* vous permet de personnaliser les aspects proposés ou de créer vos propres aspects en modifiant les paramètres répertoriés ci-dessus. Trois ensembles identiques de commandes permettent de modifier les paramètres liés à la surface, aux bords et à l'ombre respectivement. Voici les commandes concernant la surface :





Les trois boutons d'options du haut permettent de sélectionner une couleur pleine, un dégradé ou aucune couleur (transparence). Un clic sur l'échantillon de couleur en regard du premier bouton appelle une boîte de dialogue de sélection de couleurs Windows standard à laquelle une glissière d'opacité (0-100 %) a été ajoutée.




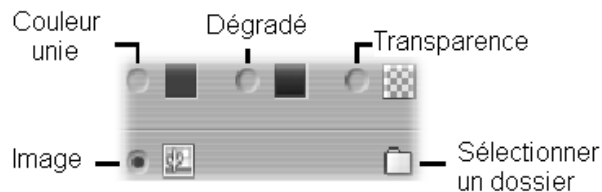
L'échantillon en regard du deuxième bouton ouvre un outil de création de dégradé qui vous permet de définir un dégradé en attribuant les couleurs de départ à chacun des coins d'une surface carrée. Cliquez sur les échantillons de couleur de la fenêtre de dégradé pour définir la couleur de ce coin dans une boîte de dialogue de sélection de couleur.

Remarque : certains des aspects plus sophistiqués fournis utilisent des fonctions internes spéciales et ne peuvent par conséquent pas être modifiés.

→   L'onglet *Favoris* vous permet d'enregistrer des aspects personnalisés que vous voudrez réutiliser à l'avenir, pour vous éviter de devoir noter les paramètres utilisés. Cliquez sur le bouton de gauche pour enregistrer l'aspect en cours en tant que favori. Cliquez sur le bouton de droite pour supprimer le « favori » sélectionné.

La section Arrière-plans

 Un titre ou un menu peut avoir quatre types d'arrière-plan : uni, en dégradé, en transparence (aucun arrière-plan) ou un fichier d'image (dessin, photographie ou image vidéo enregistrée).



Les options *couleur* et *dégradé* de la section Arrière-plan de l'Éditeur de titres fonctionnent de la même manière que celles décrites ci-dessus pour le Sélecteur d'aspects (page 136), hormis que la couleur ou le dégradé sélectionné(e) est appliqué(e) instantanément à l'arrière-plan du titre que vous éditez.

Si vous travaillez sur un titre en superposition, vous trouverez des applications intéressantes du paramètre *Opacité* des boîtes de dialogue de sélection de couleurs de ces boutons, en particulier si la superposition est associée à des transitions.

Normalement vous utilisez un arrière-plan transparent pour les titres ; *transparence* est donc la valeur par défaut pour la sélection de l'arrière-plan d'un nouveau titre ou menu.

La dernière option concernant les arrière-plans est *image* : un fichier d'image dans un format standard. Tout comme de nombreuses sections de l'Album principal de Studio, les arrière-plans sont extraits d'un dossier source que vous pouvez changer grâce au bouton de sélection de dossier. Le fichier d'image que vous sélectionnez grâce à ce bouton devient le nouvel arrière-plan et les fichiers d'image du dossier s'affichent en tant que miniatures dans le panneau de l'Album. L'Éditeur de titres étire le cas échéant l'image de l'arrière-plan jusqu'à ce qu'elle remplisse la largeur ou la hauteur de l'écran, sans toutefois modifier ses proportions.


La section Images



Tout comme les images d'arrière-plan que nous venons de voir, les images de la section Images de l'Album de l'Éditeur de titres peuvent être de n'importe quel type standard. Cependant, plutôt que d'être étirées pour remplir la Fenêtre Édition, ces images sont ajoutées au titre en tant qu'*objets images* et s'affichent à leur taille normale avec huit points de contrôle qui permettent de les repositionner et de les redimensionner (mais pas de les tourner, ni de les incliner).

Les objets images se comportent comme des objets texte et les deux types d'objets graphiques pour ce qui est du groupement, de l'alignement et autres commandes de ce type.

La section Boutons

 Puisque les boutons sont les ingrédients magiques qui transforment les titres en menus interactifs, cette section de l'Album de l'Éditeur de titres concerne principalement la création de DVD, VCD et S-VCD.

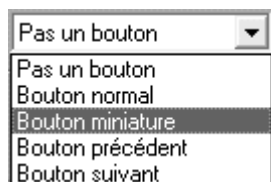
En termes généraux, un bouton est une zone de l'écran avec laquelle l'utilisateur peut interagir d'une façon ou d'une autre. Les boutons sont classés selon l'action qu'ils produisent lorsque l'utilisateur appuie dessus et non selon leur aspect, qui doit généralement donner une indication du comportement du bouton, même si cela ne constitue pas une obligation. Les quatre types de boutons sont les suivants :

- **Normal** : un clic sur ce bouton fait passer la lecture à un chapitre (c'est-à-dire de la vidéo ordinaire) ou à un autre menu. Le lien entre le bouton et sa cible est créé dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*, pas dans l'Éditeur de titres.
- **Miniature** : ce type particulier de bouton *normal* affiche une image miniature (ou un aperçu miniature animé) provenant de la partie du film à laquelle il est associé.
- **Précédent** : ce bouton apparaît sur la deuxième page et les suivantes d'un menu à plusieurs pages (menus comptant trop de liens vers des boutons *normal* ou *miniature* pour contenir sur une page). Il renvoie à la page précédente du menu.
- **Suivant** : ce bouton apparaît sur toutes les pages d'un menu à plusieurs pages sauf la dernière ; il renvoie à la page suivante.

Les illustrations de boutons fournies avec Studio comprennent plusieurs exemples de chaque type. Tous les boutons sont des fichiers d'image au format Targa (**tga**). L'observation de ces fichiers dans un programme de dessin tels que Adobe PhotoShop ou Paint Shop Pro montre que la partie transparente de l'image du bouton et la partie spéciale consacrée à l'affichage des miniatures (le cas échéant) sont définies par un canal alpha inclus avec l'image.

Comme d'habitude, un bouton *dossier* vous permet de sélectionner le répertoire de disque duquel sont extraites les images affichées.

Pour utiliser un bouton fourni, il vous suffit de le déplacer de l'Album vers la Fenêtre Édition, dans laquelle il devient un objet bouton, qui est essentiellement un jumeau de l'objet image.



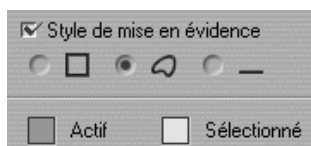
L'action par défaut des boutons fournis est déterminée par leur nom de fichier, mais vous pouvez attribuer une nouvelle action à l'objet de bouton sélectionné dans la liste déroulante de la section Boutons de l'Album de l'Éditeur de titres. Le premier choix de la liste, « Pas un bouton » supprime l'action de l'objet, qui

devient alors un simple graphique. Les autres options correspondent aux types de boutons répertoriés ci-dessus. N'oubliez pas que ce n'est pas l'aspect d'un bouton qui détermine son comportement, mais le type de bouton qui lui a été attribué.

En fait, vous pouvez faire en sorte que *tout* objet non groupé (texte, rectangle, ellipse, image ou bouton) fonctionne comme un bouton simplement en le sélectionnant dans la Fenêtre Édition et en choisissant un nouveau type de bouton dans la liste déroulante.

Vous pouvez créer un bouton intitulé « Grand-mère », associé à la vidéo de la fête d'anniversaire de Grand-mère ? Il vous suffit de créer un objet texte, d'en modifier la mise en forme à votre guise à l'aide des styles et du Sélecteur d'aspects, puis de lui attribuer l'action de bouton *normale*. Dans l'outil *Modifier les propriétés du clip*, associez le nouveau bouton au clip vidéo choisi et le tour est joué.

Mise en évidence de boutons



Les menus de DVD (mais pas les menus de VCD et S-VCD), donnent un retour d'informations visuel du bouton en cours à mesure que l'utilisateur se déplace dans le menu. Une mise en évidence active spéciale fait ressortir un bouton en train d'être activé,

juste avant que l'action soit effectuée. (Vous pouvez afficher un aperçu de cet effet de mise en évidence dans le Lecteur et interagir avec le menu soit avec la souris soit avec les commandes DVD du Lecteur).

L'Éditeur de titres vous permet d'attribuer la couleur à utiliser pour chaque type de mise en évidence, ainsi qu'une option de style permettant de contrôler le dessin de la mise en évidence. Les commandes correspondant à ces paramètres se trouvent sous la liste *type de bouton* :

Cliquez sur les échantillons de couleur *Actif* et *Sélectionné* pour définir la couleur de la surbrillance qui fonctionne le mieux avec votre menu. Il peut s'avérer utile d'éclaircir les menus si vous utilisez des couleurs de surbrillance uniformisées pour tous les menus d'un disque.

Les trois options de style de surbrillance, de gauche à droite, sont les suivantes :

- **Rectangle** : la surbrillance est dessinée sous forme de rectangle autour du bouton.
- **Épouser la forme** : la surbrillance recouvre la zone visible du bouton, quelle qu'en soit la forme.
- **Soulignement** : le bouton est souligné.

Ces options de surbrillance peuvent s'appliquer à n'importe quel type de bouton créé à partir de n'importe quel type d'objet, pas simplement les images de bouton extraites de l'Album. Désactivez la case à cocher *Style de mise en évidence* si vous voulez désactiver la mise en évidence du bouton pendant que vous utilisez l'Éditeur de titres.

Effets sonores et musique

On peut envisager la vidéo comme un support visuel primordial, mais le rôle du son dans vos films n'est pas moins important que celui des images à l'écran.

Les long-métrages et les productions pour la télévision contiennent divers types de son, en commençant par les dialogues et autres effets sonores créés au cours de l'action. Dans vos films, la piste son brute est importée avec la vidéo en mode Acquisition. Elle apparaît dans l'Affichage Plan de montage de la Fenêtre Film, sur la piste *audio d'origine*, située sous la piste *vidéo*.

La plupart des productions commerciales nécessitent également des effets sonores (comme des portes qui claquent, de la tôle froissée, des aboiements, etc.) et de la musique d'accompagnement, qui peut soit être créée spécialement pour le film, soit faire appel à des airs existants ou un mélange des deux. Une voix-off et d'autres effets personnalisés peuvent également s'avérer nécessaires.

Vous pouvez utiliser tous ces types de sons ajoutés dans vos films :

- Un jeu d'effets au format **wav** est installé avec Studio ; d'autres sont disponibles auprès de nombreuses autres sources.
- L'outil *SmartSound* crée automatiquement une piste de musique de la durée que vous voulez dans plusieurs styles.
- Vous pouvez déplacer des fichiers **mp3** de l'Album vers le Plan de montage ou importer des pistes de CD audio grâce à l'outil *CD audio*.
- L'outil *Voix-off* vous permet d'ajouter une narration ou un commentaire pendant la prévisualisation de votre vidéo.

L'audio, quel que soit son type, s'ajoute à votre film sous forme de clips dans la Fenêtre Film. Vous pouvez déplacer ces clips, les découper et les modifier, à la manière de clips vidéo et d'images fixes.

Une fois qu'un clip audio est incorporé à votre film, vous pouvez le modifier grâce à des fondus et autres réglages de volume. Vous pouvez modifier la position de vos clips dans un mixage stéréo ou surround et même changer cette position de manière arbitraire dans le clip. Vous pouvez également appliquer les effets audio de Studio, notamment la réduction de bruit et la réverbération, entre autres.

À propos du son surround

Un mixage « surround » s'appuie sur la technologie Pro Logic® Dolby® pour coder l'audio de son surround sur deux canaux stéréo. Les systèmes de lecture de disques équipés d'un décodeur Pro Logic et d'enceintes « 5.1 » ou supérieures peuvent récupérer les informations de surround d'origine. Sur d'autres systèmes, la bande son Pro Logic sera restituée en tant que stéréo conventionnelle.

Pour prévisualiser le son surround pendant le montage dans Studio, vous devez connecter la carte son de votre PC à un système de son contenant un décodeur Pro Logic, par exemple une enceinte dotée du décodage Pro Logic ou d'un récepteur AV compatible avec Pro Logic. Pour de meilleurs résultats, nous vous conseillons d'utiliser une connexion audio numérique (RCA ou optique).

Remarque : même si vous n'entendez pas votre mixage surround en mode d'aperçu, il apparaît sur vos DVD.

Les pistes audio du Plan de montage

L'affichage Plan de montage de la Fenêtre Film compte trois pistes pour l'audio :

Piste audio d'origine : contient l'audio acquis avec vos clips vidéo. On l'appelle également audio « synchrone », car il est enregistré en même temps que la piste *vidéo*.

Piste d'effets sonores et de voix-off : les effets sonores et la voix-off constituent le contenu de cette piste. Les effets sonores sont amenés dans votre projet à partir de la section Effets sonores de l'Album (voir « Section Effets sonores », à la page 44). Les voix-off sont créées à l'aide de l'outil *Voix-off* (présenté à la page 149).

Piste Fond musical : cette piste vous permet d'insérer des fichiers audio au format **mp3** ou **wav**, un fond musical SmartSound généré par Studio et de la musique (ou un autre contenu) provenant de disques compact (CD) audio. Vous pouvez importer les fichiers audio par le biais de la section Effets sonores de l'Album (voir page 44). Vous pouvez créer des clips SmartSound grâce à l'outil *SmartSound* et des clips audio CD grâce à l'outil *CD audio* (voir « L'outil *SmartSound* », à la page 148 et « L'outil *CD audio* » à la page 146).



Permutation entre les pistes audio

Même si les trois types de pistes audio ont un rôle spécialisé comme nous l'avons vu ci-dessus, elles permettent principalement de maîtriser le choix de la piste dans laquelle les nouveaux clips apparaissent. L'audio d'origine se place toujours sur la *piste audio d'origine* lorsqu'un nouveau clip vidéo est inséré ; une nouvelle voix-off se crée toujours sur la piste *effets sonores et voix-off* et les nouveaux clips CD audio et SmartSound s'ajoutent à la piste *fond musical*.

Cependant, une fois que vous avez créé un clip, vous pouvez le déplacer vers une piste audio différente ; chaque piste peut en fait contenir n'importe quel type de clip audio. Cela vous permet par exemple d'utiliser deux effets sonores en même temps, simplement en plaçant l'un deux sur la piste *fond musical*.

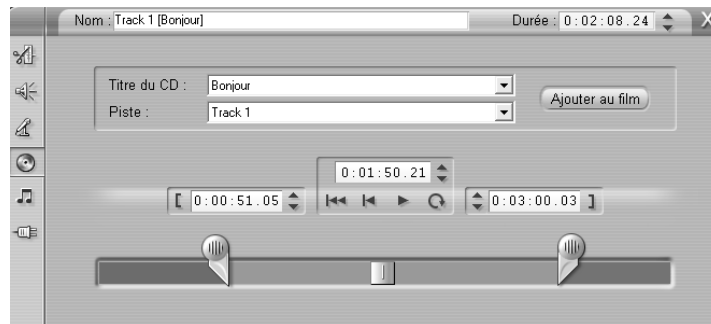
La seule piste audio dotée d'un statut particulier est *audio d'origine*. Par défaut, les clips audio figurant sur cette piste sont modifiés parallèlement au contenu de la piste *vidéo*, au même index de temps. Pour traiter l'audio comme un clip séparé, vous devez verrouiller au préalable la piste *vidéo*

(en cliquant sur l'icône représentant un verrou sur le côté droit de la Fenêtre Film). Voir « Modification avancée du Plan de montage », à la page 70 pour plus d'informations.

L'outil *CD audio*



Cet outil vous permet de créer un clip audio à partir d'une piste de CD. Vous pouvez prévisualiser des pistes dans l'outil et sélectionner soit une piste entière soit un extrait à ajouter à votre film.



Si un CD que vous n'avez pas utilisé précédemment dans un projet Studio se trouve dans le lecteur, Studio vous demande de saisir son nom avant de poursuivre. Les commandes de l'outil deviennent disponibles uniquement si Studio peut proposer au moins une entrée dans la liste déroulante *Titre du CD*.

Sélectionnez le CD à partir duquel vous voulez faire une acquisition audio dans la liste déroulante *Titre du CD*, puis choisissez une piste de ce CD dans la liste *Piste*. Le champ *Titre CD* étant modifiable, vous pouvez, si vous le souhaitez, changer le nom par lequel Studio désigne ce CD. Le changement de nom s'applique aux sessions actuelles et futures.

Une fois le CD et la piste sélectionnés, vous pouvez découper le clip (facultatif) et lui donner un nom personnalisé à l'aide des autres commandes de l'outil. Ces commandes sont communes à la plupart des types de clips audio ; elles s'utilisent pour l'édition autant que pour la création de clips. Elles sont présentées à la page 152, à la rubrique « Découpage avec l'outil *Modifier les propriétés du clip* ».

Enfin, cliquez sur le bouton *Ajouter au film*. Studio crée le clip sur la piste *fond musical* en commençant à l'index temporel actuel (indiqué par le curseur balayeur du Plan de montage et l'image d'aperçu dans le Lecteur).

La première fois que vous prévisualisez la partie de votre film contenant le nouveau clip, Studio vous demande d'insérer le CD (s'il n'est pas déjà dans le lecteur), pour pouvoir faire l'acquisition des données audio. Vous n'aurez pas besoin de répéter cette étape par la suite, à moins de rallonger le clip.

Options d'enregistrement d'un CD

En fonction de votre lecteur de CD, Studio propose un certain nombre d'options d'enregistrement. Ces options se trouvent dans le panneau *CD/Voix-off* (*Configuration* ➤ *CD et Voix-off*) :



La méthode par défaut consiste à « numériser » depuis votre CD vers Studio. Si votre lecteur de CD est plus ancien et ne peut pas transférer l'audio numériquement, Studio répertorie les autres options selon les capacités du matériel audio de votre système.

L'outil *SmartSound*



SmartSound crée automatiquement un fond musical dans le *style* de votre choix. Au sein de ce style, vous pouvez choisir une *chanson* parmi plusieurs, et pour cette chanson, un certain nombre de *versions*. La liste des versions disponibles dépend également de la durée du fond musical que vous définissez.



Pour créer de la musique destinée à un ensemble particulier de clips, sélectionnez les clips en question avant d'ouvrir l'outil *SmartSound*. (Pour sélectionner tout le film, utilisez *Edition* > *Sélectionner tout* ou appuyez sur Ctr+A.) La longueur totale des clips sélectionnés détermine le paramètre initial de durée de la musique, mais vous pouvez modifier cette valeur à tout moment en découpant dans le Plan de montage ou en modifiant directement le compteur *Durée* de l'outil.

Dans l'outil *SmartSound* choisissez un style, une chanson et une version dans les listes proposées. Chaque style propose un choix de chansons et chaque chanson son choix de versions. Tapez un nom pour le clip dans le champ *Nom* et définissez le cas échéant sa durée à l'aide du compteur *Durée*, puis cliquez sur le bouton *Ajouter au film*. Studio crée le clip sur la piste *fond musical* en commençant à l'index temporel actuel (indiqué par le curseur balayeur du Plan de montage et l'image d'aperçu du Lecteur).

L'outil *Voix-off*



Enregistrer la voix-off dans Studio est aussi facile que de passer un appel téléphonique. Il vous suffit d'ouvrir l'outil *Voix-off*, de cliquer sur *Enregistrer* et de parler dans le microphone. Vous pouvez parler pendant que vous visionnez le film, pour que vos paroles correspondent à l'action à l'écran. Vous pouvez également utiliser cet outil comme moyen d'acquisition rapide de musique ou d'effets sonores maison par le biais de votre microphone.



Avant d'effectuer un enregistrement audio à l'aide de l'outil *Voix-off*, vous devez connecter un microphone à la prise d'entrée de la carte son de votre PC. Vous devez avoir au moins un clip vidéo dans la Fenêtre Film.

Visualisez les scènes vidéo de votre film et décidez de l'endroit où vous voulez que la voix-off commence et finisse. Lorsque vous êtes prêt, ouvrez l'outil *Voix-off*. Vous remarquerez que le voyant d'enregistrement (le rectangle sombre dans le coin supérieur gauche de l'illustration ci-dessus) est éteint.

Choisissez le point de départ dans le Plan de montage de la Fenêtre Film. Vous pouvez le faire en sélectionnant un clip, en lisant le film et en l'arrêtant à l'endroit voulu ou en déplaçant le curseur balayeur du Plan de montage.

Placez le microphone en position d'utilisation et dites une phrase test, qui vous permettra de vérifier le niveau d'enregistrement (voir « Niveau de la voix-off » ci-après). Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton *Enregistrer* (qui se transforme alors en bouton *Arrêt*). Attendez quelques instants que le voyant indique d'abord **MISE EN VEILLE**, puis affiche un compte à rebours 3-2-1.



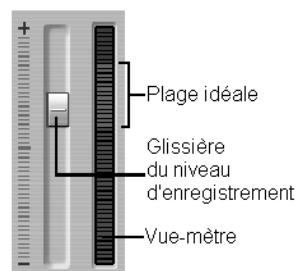
Lorsque le voyant indique **ENREGISTREMENT** et que le film commence sa lecture dans le Lecteur, vous pouvez parler.



Enfin, cliquez sur le bouton *Arrêt*. Le voyant s'éteint et le clip de voix-off est placé automatiquement sur la piste *effets sonores et voix-off*. Vous pouvez lire le clip en le sélectionnant puis en cliquant sur le bouton *Lecture*.

Niveau de la voix-off

Le niveau d'enregistrement d'un clip de voix-off est réglé au moment de la création de la voix-off et ne peut pas être modifié par la suite. Vous pouvez cependant régler le volume de la lecture à tout moment. Le niveau d'enregistrement se règle à l'aide de la glissière *Niveau d'enregistrement* et du vue-mètre de l'outil *Voix-off*.

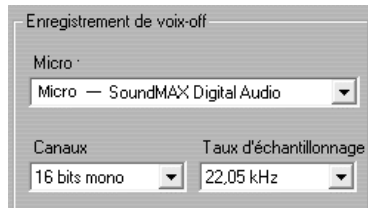


Ce compteur vous permet de vérifier que les niveaux d'enregistrement ne montent pas trop ou ne descendent pas trop. Le voyant passe généralement de bleu (modulation de 0 à 70 %) à rouge, en passant par le jaune. En règle générale, faites en sorte que les pics restent dans le jaune (71-90 %) et en-dehors du rouge (91-100 %).

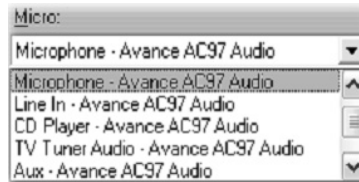
Options d'enregistrement de la voix-off

Les boîtes de dialogue de configuration de Studio contiennent plusieurs paramètres permettant de modifier la configuration et la qualité de l'enregistrement. Cette section en propose un bref résumé. Voir « Paramètres CD et voix-off » à la page 197 pour plus d'informations.

Pour accéder à ces options, sélectionner *Configuration* ➤ *CD et Voix-off* dans la barre de menus principale.



La liste déroulante *Micro* de cette boîte de dialogue présente les multiples façons de connecter un microphone à votre carte son particulière. Les entrées de la liste doivent avoir l'aspect suivant (exemple d'une carte son Avance AC97) :



Choisissez un élément de la liste, puis connectez votre microphone comme indiqué (par ex. *Microphone* ou *Line In*).

Les réglages des *Canaux* et du *Taux d'échantillonnage* dans la boîte de dialogue permettent de modifier la qualité de la voix-off ou d'un autre enregistrement audio. Définissez-les au niveau de qualité le plus élevé que vous voulez avoir, sans toutefois oublier que plus la qualité est élevée, plus vous aurez besoin d'espace disque.



DECOUPAGE DES CLIPS AUDIO

Tout comme les autres types de clip, vous pouvez découper les clips audio soit directement dans le Plan de montage soit à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*. Voir « Découpage dans le Plan de montage à l'aide des poignées », à la page 63 pour une présentation de la première méthode.

La plupart des types de clips audio peuvent se découper entre une image et la longueur initiale du contenu du clip. Vous pouvez découper les clips SmartSound dans le Plan de montage jusqu'à un minimum d'une seconde et sans limite maximale.

Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*

La commande de menu *Boîte à outils* ➤ *Modifier les propriétés du clip* appelle l'outil *Modifier les propriétés du clip* pour le clip sélectionné. Vous pouvez également accéder à l'outil en double-cliquant sur un clip audio.

Pour commencer, l'outil propose des commandes vous permettant d'afficher ou de modifier deux propriétés partagées par tous les clips :

- Pour définir la durée du clip, changez la valeur du compteur *Durée*.
- La zone de texte *Nom* vous permet d'attribuer un nom personnalisé au clip pour remplacer celui que Studio donne par défaut. Ce nom est utilisé par l'affichage Liste de la Fenêtre Film ; il peut aussi s'afficher sous la forme d'une étiquette lorsque la souris passe sur le clip dans l'affichage Scénario.

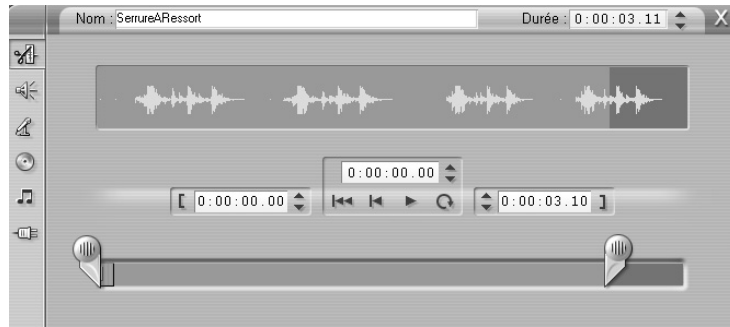
Les autres commandes proposées par l'outil dépendent du type de clip audio que vous lui donnez.

Audio d'origine, effets sonores et voix-off

L'outil *Modifier les propriétés du clip* propose le même type de commandes de découpage des clips d'effets sonores et de voix-off que pour les clips vidéo, mais il affiche un graphique de l'oscillogramme au lieu des zones d'aperçu.

Pour savoir comment découper à l'aide de ces commandes, voir « Découpage à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip* », à la page 66.

N'oubliez pas que les clips de la *piste audio d'origine* peuvent être modifiés indépendamment uniquement lorsque la piste *vidéo* est verrouillée. Voir « Montage avancé dans le Plan de montage », à la page 70.



CD Audio

Pour les clips CD audio, l'outil *Modifier les propriétés du clip* fait appel aux mêmes commandes de découpage que ci-dessus et il propose en plus des sélecteurs déroulants pour *Titre du CD* et *Piste*. Ceux-ci permettent de changer la source du clip à tout moment. *Titre du CD* est également une zone de texte modifiable, dans laquelle vous pouvez taper le titre du CD.

SmartSound®

Vous pouvez donner à vos clips SmartSound presque n'importe quelle longueur. Sachez toutefois que les clips très courts de certaines durées peuvent ne pas être disponibles dans toutes les combinaisons de Style et Chanson. Cet outil est presque identique à l'outil de création de clips SmartSound (décrit à la section intitulée « L'outil *SmartSound* », à la page 148), à l'exception du bouton *Ajouter au film*, remplacé par le bouton *Accepter les changements*.



VOLUME ET MIXAGE AUDIO

Vous pouvez modifier les niveaux audio et le positionnement stéréo de clips individuels soit directement dans le Plan de montage, soit à l'aide de l'outil *Volume et balance*. Ces deux techniques présentent des avantages. La modification dans le Plan de montage vous donne une bonne indication du temps par rapport au volume ou à la balance, alors que l'outil *Volume et balance* facilite le *mixage* : le réglage séparé du volume et de la balance stéréo de chacune des trois pistes audio.

En ce qui concerne la création de disque, l'outil *Volume et balance* permet également d'encoder l'audio dans une configuration de son surround, à l'aide de la technologie Dolby® Pro Logic®. Les lecteurs prenant en charge Pro Logic peuvent proposer des pistes avant centre, arrière et caisson de basse aux enceintes surround outre les deux canaux stéréo habituels. Vous pouvez positionner l'une des trois pistes dynamiquement d'avant en arrière et de gauche à droite.

Anatomie d'un clip audio

L'icône de clip audio du Plan de montage est constituée de plusieurs parties. Les limites des clips sont matérialisées par des barres verticales. Le contenu de l'audio est représenté par un oscillogramme :



Extrait de l'oscillogramme de trois clips consécutifs.

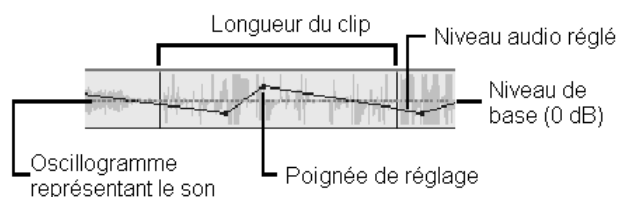
L'aspect de l'oscillogramme fournit des indications quant au caractère du son. En effet, l'oscillogramme d'un son *faible* est étroit, proche de la ligne centrale du clip. L'oscillogramme d'un son *fort*, en revanche, contient de grands pics et creux, qui s'étendent presque jusqu'aux bords du clip. Un son *continu*, comme un moteur de voiture, contient de nombreuses pulsations rapprochées. Un son *saccadé* contient de brèves pulsations séparées par des silences, au cours desquels l'oscillogramme est plat.

Lignes de réglage

La *courbe de volume* bleue modélise les changements de volume apportés à la piste et au clip. Si vous n'avez pas du tout réglé le volume, la ligne est droite le long du clip environ aux trois-quarts de la hauteur du clip. Il s'agit du niveau de « gain zéro » (0 dB), dans lequel le volume d'origine du clip n'a été ni augmenté ni baissé.

Si vous augmentez ou baissez le volume de la piste entière, la courbe de volume reste horizontale, mais se trouve au-dessus ou en dessous du niveau de base de gain zéro.

Enfin, si vous réglez le volume *dans* le clip, la ligne est composée de segments ascendants ou descendants qui se rejoignent aux *poignées de réglage*.



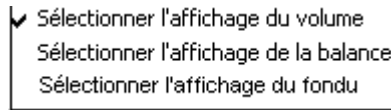
À la différence de l'oscillogramme ou des lignes de réglage de la balance et du fondu (voir ci-après), la ligne de réglage du volume est mise à l'échelle grâce à des *logarithmes*. Le volume perçu variant de manière logarithmique par rapport à la force d'un signal audio, cette fonction permet à la ligne de réglage de modéliser plus précisément ce que vous entendez réellement. Par exemple, un segment de courbe ascendant produit un fondu ascendant régulier, depuis le niveau de départ jusqu'au niveau de fin.

La *courbe de balance stéréo* verte et la *courbe de balance avant-arrière* (« fondu ») rouge fonctionnent de la même façon que la courbe de volume, sauf que dans ces deux cas, la position neutre correspond au centre vertical du clip et la ligne de réglage est linéaire.

L'augmentation de la courbe de balance stéréo déplace le clip audio vers la droite de l'auditeur, alors que l'abaissement de la courbe déplace le clip vers la gauche. De la même manière, l'augmentation de la courbe de fondu amène le clip vers l'avant du champ son surround et son abaissement vers l'arrière.

Remarque : vous pouvez visualiser et modifier la courbe de *fendu* d'un clip uniquement lorsque l'outil *Volume et balance* est en mode *surround*. Vous pouvez visualiser l'incidence du réglage de la courbe exclusivement sur des systèmes proposant la lecture en son surround.

Pour sélectionner la courbe de réglage à afficher, utilisez le menu contextuel du bouton droit du clip :



Réglage de l'audio dans le Plan de montage

Vous pouvez régler les niveaux de volume directement dans un clip du Plan de montage. Vous pouvez régler la courbe de volume bleue ou l'une des courbes de balance à l'aide du pointeur de la souris (voir « Anatomie d'un clip audio », à la page 154). Vous pouvez régler la courbe de volume bleue ou l'une des courbes de balance à l'aide du pointeur de la souris (voir Anatomie d'un clip audio).

Lorsque vous ajoutez un nouveau clip audio au Plan de montage :

- La courbe de réglage du volume du clip que vous venez de créer relie les courbes d'éventuels clips précédant et suivant.
- Si aucun réglage de volume n'a été effectué sur d'autres clips de la piste, la courbe de volume du nouveau clip est horizontale. Sa hauteur reflète le volume global de la piste tel que défini dans l'outil *Volume et balance*.
- Si aucun réglage de volume n'a été fait pour l'un ou l'autre des clips ou pour le volume global de la piste, la courbe de volume du nouveau clip se trouve au trois-quarts de la hauteur.

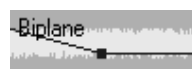
Pour régler le volume d'un clip dans le Plan de montage, sélectionnez-le (en cliquant dessus avec le bouton gauche), puis approchez le pointeur de la souris de la courbe. Le *curseur de réglage du volume* apparaît :



Cliquez sur le bouton gauche et déplacez la courbe vers le haut ou vers le bas dans le clip. Elle se déforme à mesure qu'elle suit la souris.



Lorsque vous relâchez la souris, Studio crée une *poignée de réglage* sur la courbe de volume.



Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur une poignée de réglage dans un clip sélectionné, une version mise en évidence du curseur de réglage s'affiche. Ce curseur vous permet de déplacer par cliquer-glisser la poignée de réglage verticalement et horizontalement.



Cliquez avec le bouton droit sur une poignée de réglage pour ouvrir la commande de menu contextuel *Supprimer le paramètre de volume*. Cette commande a pour effet de supprimer une poignée de réglage. Utilisez l'option *Supprimer les modifications du volume* pour supprimer toutes les poignées du clip.

Réglage de la balance et du fondu

Les courbes de balance gauche-droite et avant-arrière sont dotées des mêmes fonctions d'édition que la courbe de volume que nous venons de voir, sauf que le paramètre neutre se trouve à la moitié de la hauteur du volume, au lieu des trois-quarts dans le cas du volume.

Dans le cas de la balance gauche-droite (stéréo), le déplacement de la courbe vers le haut place l'audio davantage vers la droite. Dans le cas de la balance avant-arrière (« fondu »), le déplacement de la courbe vers le haut place l'audio plus proche de l'avant du champ d'écoute.

Suppression des changements

Vous pouvez supprimer une poignée de réglage grâce à l'une des commandes de suppression des paramètres du menu contextuel de clic droit de la poignée :

Supprimer les paramètres du volume
Supprimer les paramètres de la balance
Supprimer les paramètres de fondu

Pour supprimer *tous* les réglages audio d'un type donné d'un clip sélectionné, sélectionnez la commande correspondante dans le menu contextuel du clip :

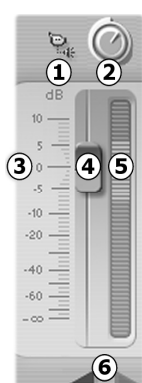
Supprimer les modifications du volume
Supprimer les changements de balance
Supprimer les changements de fondu

L'outil *Volume et balance*

Par rapport au réglage de l'audio dans le Plan de montage, l'outil *Volume et balance* offre un plus grand nombre de fonctions de réglage regroupées à un seul endroit. Il propose également des commandes de balance gauche-droite et surround. Cet outil fonctionne de la même manière qu'un outil de mixage standard.



L'outil *Volume et balance* propose des commandes de réglage des niveaux pour les trois pistes audio : *audio d'origine* (à gauche dans l'illustration), *effets sonores et voix-off* (au centre) et *fond musical* (à droite). La *commande de balance* se trouve dans la partie droite de l'outil.



Chaque piste audio possède son propre jeu de commandes de niveau. Les commandes de la piste *audio d'origine* sont illustrées ci-contre.

Ces commandes comprennent un bouton de *coupure du son* de la piste ❶. Lorsque ce bouton est en position *enfoncée*, aucun clip audio de la piste n'est utilisé dans votre film. Cette icône a également un second usage : l'identification de la piste à laquelle les commandes de niveau s'appliquent. Il s'agit là de la seule différence visible entre les trois jeux de commandes.

Le bouton de *niveau de la piste* ❷ permet d'augmenter ou d'abaisser le volume global de la piste. Il a donc une incidence sur la position verticale des courbes de réglage du volume de tous les clips de la piste, sans pour autant en modifier la courbe. Cliquez sur le bouton et faites-le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (jusqu'à la position maximale, 2 heures) pour augmenter le volume. Pour abaisser le

volume, tournez-le dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (position maximale : 6 heures).



Boutons de niveau, Minimum (gauche), par défaut (centre) et maximum (droite).

L'échelle de *niveau relatif* de la piste ⑤, avec son *outil de fondu* ④ associé, est échantillonnée en décibels (dB). La marque 0 dB correspond au niveau d'enregistrement du clip. Chaque augmentation de 3 dB double le volume perçu et chaque baisse de 3 dB le réduit de moitié.

La position du bouton de fondu indique le niveau de volume à la position actuelle de lecture dans votre film, par rapport au niveau d'enregistrement du clip actuel. Faites glisser le bouton vers le haut ou vers le bas pour modifier le niveau. Le bouton est « grisé » (désactivé) si aucun clip ne figure sur la piste à l'index temporel en cours. Si la piste est muette, le bouton est grisé est défini en bas de sa plage. Le réglage du fondu ajoute une poignée de réglage de volume à la piste, comme décrit ci-dessus. Le réglage du fondu ajoute une poignée de réglage de volume à la piste, comme décrit à la rubrique Réglage de l'audio sur le Plan de montage.

La courbe de volume de lecture d'une piste, ou *enveloppe*, associe le niveau global de la piste et le niveau relatif à chaque point de la piste. Ce niveau associé, illustré graphiquement par les courbes de réglage du volume dans les clips audio, s'applique aux données audio réelles pour produire le niveau de sortie de la piste, tel qu'il est représenté sur le *vue-mètre* ⑤, qui s'allume au cours de la lecture, pour montrer le niveau à l'index temporel en cours. Pour éviter le « découpage » audio, ce son désagréable produit par le réglage des niveaux de volume en-dehors de la plage d'un signal numérique, veillez à ce que le niveau du vue-mètre n'atteigne jamais la partie supérieure de la barre.

Les boutons de *fondu* ④ produisent un fondu en entrée et un fondu en sortie à la position actuelle du film. Pour obtenir une confirmation visuelle de leur effet, observez le comportement de la courbe de réglage du volume du clip lorsque vous cliquez sur les boutons de fondu. La durée du fondu varie de zéro à 59 secondes. Vous pouvez la régler dans le panneau d'options d'édition (*Configuration* > *Editer*) dans *Fondus de volume*. Les fondus ne sont pas disponibles si la position est trop proche du début ou de la fin d'un clip.

La commande de balance

Cette commande comporte deux modes, *stéréo* et *surround*, que vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante se trouvant au-dessus de la commande.

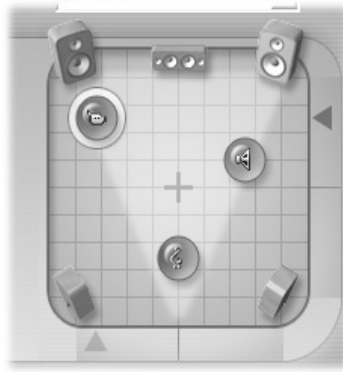
Dans ces deux modes, la position de chaque piste à chaque point du film s'affiche par le biais d'une icône correspondante, représentant une enceinte. La couleur de l'icône correspond à celle de l'indicateur de *coupure de son* de la piste.

En mode *stéréo*, vous définissez la position de la piste en faisant glisser l'icône d'enceinte vers la gauche et vers la droite entre deux enceintes principales :



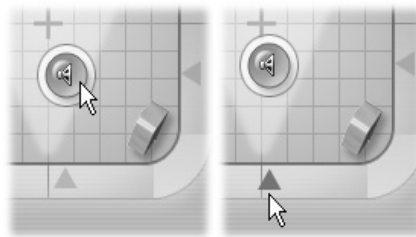
La piste audio d'origine (à gauche) et la piste fond musical (à droite), sur les bords extrêmes d'un mixage stéréo. L'icône de la piste effets sonores et voix-off s'affiche en gris (à gauche du centre), indiquant soit que la piste est muette soit qu'elle ne contient aucun clip à l'index temporel actuel.

En mode *surround*, vous pouvez placer chaque piste d'avant en arrière (« fondu »), aussi bien que de gauche à droite (« balance »). Vous pouvez placer toutes les pistes n'importe où dans le triangle formé par les deux enceintes principales et l'arrière centre de la zone d'écoute.



Mode surround : dans ce cas, la piste audio d'origine a été placée sur la gauche à l'arrière, la piste effets sonores et voix-off sur la droite, plus près de l'auditeur et la piste fond musical au centre, encore plus près.

Il existe deux façons de définir la position de l'icône de la piste dans la commande de balance. Vous pouvez soit cliquer sur l'icône de l'une des pistes et la faire glisser vers l'emplacement voulu, soit la déplacer en faisant glisser les *boutons localisateurs* triangulaires sous la commande et à droite. Le bouton localisateur situé sous la commande de balance permet de régler la position gauche-droite de la sortie audio par rapport au clip sélectionné, alors que le bouton de droite permet de régler la position avant-arrière.



Faites glisser l'icône de la piste directement (à gauche) ou à l'aide du bouton localisateur (à droite).

Affichage des courbes de niveau de volume et balance

Tous les clips audio de votre projet possèdent une courbe de niveau indiquant le volume, la balance gauche-droite ou la balance avant-arrière. Pour sélectionner l'un des trois types de courbe à afficher, utilisez les commandes du menu contextuel du bouton droit d'un clip audio (voir

« Anatomie d'un clip audio », à la page 154). Pour sélectionner l'un des trois types de courbe à afficher, utilisez les commandes du menu contextuel du bouton droit d'un clip audio (voir Anatomie d'un clip audio).

Vous pouvez modifier les courbes de niveau directement dans le Plan de montage à l'aide des *poignées de réglage*. Pour plus d'informations, voir « Réglage audio dans le Plan de montage », à la page 156.

Vous pouvez modifier les courbes de niveau directement dans le Plan de montage à l'aide des *poignées de réglage*.

Remarque : vous pouvez afficher et modifier la courbe de *fendu* (balance avant-arrière) d'un clip uniquement lorsque l'outil *Volume et balance* est en mode *surround*.

EFFETS AUDIO

Vous pouvez modifier n'importe quel clip audio de votre projet à l'aide du plug-in effets audio de Studio, auxquels vous pouvez accéder par le biais de l'outil *Effets audio* de la Boîte à outils.



L'outil *Effets audio* est le sixième outil de la Boîte à outils audio. Le fonctionnement de cet outil est identique à celui de l'outil *Effets vidéo*. Voir cette rubrique pour une présentation détaillée. Le fonctionnement de cet outil est identique à celui de l'outil *Effets vidéo*. Voir « Utilisation des effets vidéo » (page 77) pour une présentation détaillée.

Tout comme pour les effets vidéo, vous pouvez améliorer votre bibliothèque de plug-ins audio. Tout effet audio utilisant la norme VST peut être utilisé dans Studio tout comme les effets fournis avec le programme.

Icônes des effets audio



En mode Plan de montage, tous les effets spéciaux que vous avez appliqués à un clip audio ou vidéo sont signalés par de petites icônes dans la partie inférieure du clip. Celles-ci correspondent aux groupes d'effets affichés par le sélecteur *Ajouter un nouvel effet* des outils *Effets audio* et *Effets vidéo*. Vous pouvez ouvrir l'outil correspondant pour en modifier les paramètres en double-cliquant sur l'une de ces icônes.

Dans l'illustration, l'effet *Réduction du bruit* a été appliqué aux deux clips audio. L'icône représentant une étoile sous le clip vidéo montre qu'un ou plusieurs effets du groupe « Effets fantaisie » lui ont été appliqués.

Les effets audio de base

Le groupe de base des effets audio de Studio comprend le filtre *Réduction de bruit*, ainsi que divers plug-ins VST. Certains de ces derniers disposent de leur propre fenêtre de modification des paramètres, qui remplace le panneau de paramètres de l'outil *Effets audio* et de l'outil *Effets vidéo*.

Réduction de bruit

Ce filtre sophistiqué supprime le bruit indésirable des clips audio. Le filtre réagit dynamiquement aux conditions de bruit changeantes du clip. Le préréglage que vous choisissez constitue le point de départ à partir duquel l'algorithme d'adaptation fonctionne.

Vous pouvez souvent améliorer les résultats en modifiant les paramètres *Réduction du bruit* et *Fine Tuning (Réglage minutieux)*. Il convient d'attendre environ une seconde pour qu'un nouveau paramètre ait un effet audible ; apportez donc des changements légers, puis interrompez-vous pour vérifier si une amélioration est survenue.



Réduction du bruit : lorsque vous utilisez un magnéscope en extérieur, avec des acteurs se tenant à une certaine distance du microphone, le « bruit source » peut être très élevé et, pis encore, le bruit interne du magnéscope peut être amplifié jusqu'à devenir intolérable. Cependant, si vous utilisez un microphone boutonnière relié à l'entrée haut niveau du magnéscope pour enregistrer la scène, le bruit source peut être atténué. Réglez cette commande pour qu'elle corresponde aux conditions de bruit du signal même.

Réglage minutieux: cette option permet de contrôler la quantité de réduction de bruit à utiliser. Elle est nécessaire uniquement lorsque le niveau de *réduction du bruit* est bas, puisqu'à des niveaux plus élevés le bruit a déjà été éliminé.

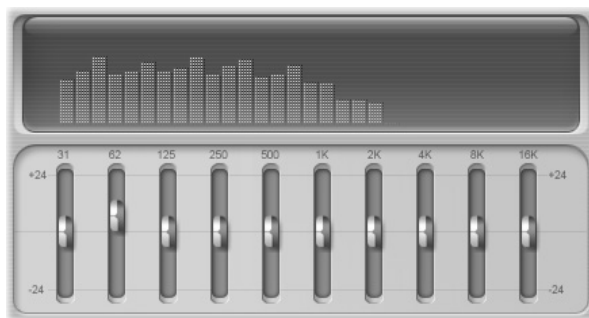
Réduire le Vent : cette case à cocher permet d'activer un filtre réduisant le bruit du vent et autres sons indésirables de ce type dans le clip audio.

Remarque : le filtre *Réduction du bruit* peut s'avérer utile sur un grand nombre de séquences, mais il n'est pas la panacée. Les résultats peuvent varier en fonction du matériel d'origine et de la gravité et de la nature des problèmes.

Égalisateur

Cet effet est similaire dans son esprit aux commandes de réglage des aigus et des graves du matériel audio, mais il permet un réglage plus précis. En effet, il divise le spectre audio en dix *bandes*, chacune centrée sur une fréquence de son différente.

Remarque : en termes musicaux, chaque bande d'égalisation couvre un *octave*, la fréquence centrale étant proche en ton du Si.

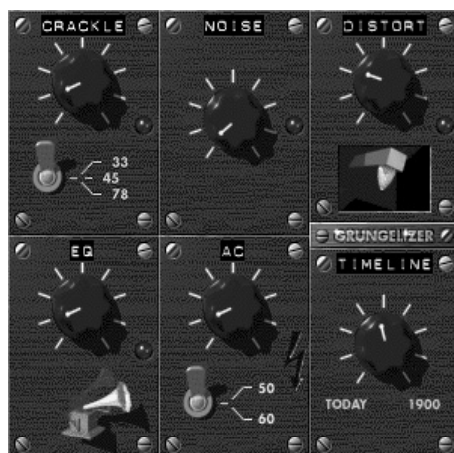


Les glissières permettent d'augmenter ou de réduire la contribution de fréquence de chacune des bandes au son total à une plage couvrant 48 dB (-24 à +24). Le réglage sur une bande est appliqué intégralement sur la fréquence centrale et se rapproche de zéro dans les deux directions.

L'affichage au-dessus de la glissière montre l'activité sur le spectre audio au cours de la lecture de votre projet.

Grungelizer

Le Grungelizer permet d'ajouter du bruit et de la friture à vos enregistrements, pour donner l'impression que vos clips audio sont lus sur une radio dont la réception est mauvaise ou sur un disque vinyle usé.



Grésillement : ce cadran permet d'ajouter des grésillements, afin de créer une impression de vieux disque vinyle. Plus vous tournez le cadran vers la droite, plus le grésillement est prononcé.

Vitesse de rotation : lorsque vous imitez le son d'un disque vinyle, ce commutateur vous permet de choisir la vitesse de rotation en tours minute (33, 45 ou 78 tours).

Bruit : ce cadran permet de réduire la quantité de friture.

Distorsion : ce cadran permet d'augmenter la distorsion.

EQ : tournez ce cadran vers la droite pour éliminer les fréquences basses et créer un son plus creux, plus lo-fi.

CA : imite le bourdonnement permanent du courant alternatif.

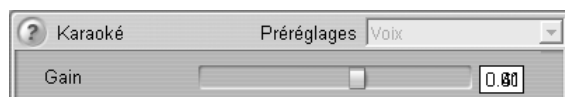
Commutateur de fréquence : permet de définir la fréquence du courant alternatif (50 ou 60 Hz), et par conséquent le ton du bourdonnement CA.

Plan de montage : ce cadran permet de régler la quantité d'effet global. Plus vous le tournez vers la droite (1900), plus l'effet sera puissant.

Karaoke

Vous pouvez appliquer cet effet à des clips tels que des chansons ou des pistes de CD audio au format **mp3**, afin de supprimer la voix principale de la piste. Ce qui reste, l'accompagnement, peut être utilisé comme fond musical, ou comme fond pour votre propre voix dans une voix-off ou un clip vidéo.

L'effet *Karaoke* s'appuie sur le fait que la partie vocale principale d'un enregistrement est généralement répartie également entre deux canaux stéréo. Le plug-in compare numériquement les canaux et supprime la partie commune des deux. Les enregistrements ne sont pas tous adaptés à une utilisation en karaoke.



Gain : cette glissière vous permet de régler les variations du volume total en sortie que peut produire le traitement *Karaoke*. Déplacez-la vers la

gauche si le son est trop fort lorsque le filtre est activé ou vers la droite s'il est trop faible.

Limiteur de volume

Cet effet permet de compenser un problème courant dans l'enregistrement d'audio pour les productions vidéo : le déséquilibre entre le volume d'enregistrement des différents éléments de l'audio d'origine. Par exemple, vos commentaires lors de la prise de vue peuvent être enregistrés à un niveau si élevé qu'ils prennent le pas sur les autres sons.

La difficulté de l'utilisation du *Limiteur de volume* est de trouver un volume cible se situant entre celui du niveau élevé et du niveau faible du son du clip d'origine. Sous ce niveau, le *Limiteur de volume* élève le niveau d'origine d'un coefficient fixe. Au-dessus du volume cible, il agit comme un *compresseur*, en réduisant le niveau d'origine. Grâce à un réglage précis des paramètres, la balance interne de l'audio peut être nettement améliorée.

Volume cible : cette glissière permet de définir le niveau cible.

Compression : déplacez cette glissière vers la droite pour réduire davantage les sons les plus forts.

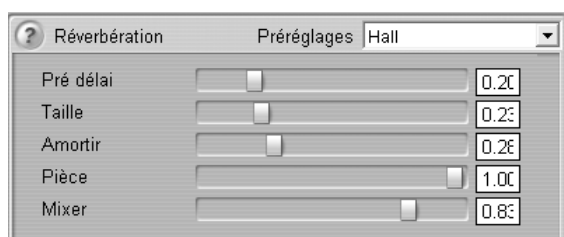
Seuil : cette glissière permet de modifier le niveau minimum auquel l'augmentation a lieu. Elle permet d'éviter de transformer les bruits de fond faibles en bruits audibles.

Amplification : déplacez cette glissière vers la droite pour augmenter l'amplification des sons les plus faibles.

Réverbération

L'effet *Réverbération* donne l'impression que le son source est lu dans une pièce d'une taille et d'une réflectivité du son données. L'intervalle de temps entre l'arrivée du son d'origine aux oreilles de l'auditeur et les premiers échos est supérieur dans une grande pièce que dans une petite. La vitesse de disparition de l'écho dépend à la fois de la taille de la pièce et du pouvoir réflecteur des murs.

Les préséglages de l'effet *Réverbération* portent le nom de la pièce qu'ils imitent, qui va de l'habitable d'une voiture à une immense grotte.



Pré délai : cette glissière permet de définir la longueur du délai s'écoulant entre le début du son et le début de la réverbération. Pour obtenir un résultat plus naturel, privilégiez une valeur moindre lorsque vous modélisez une pièce de taille réduite.

Taille : cette glissière permet de définir la taille de la pièce modélisée. Une pièce plus grande donnera une impression accrue d'espace car l'intervalle entre les ondes sonores réfléchies est plus important.

Amortir : cette glissière permet de modifier le facteur d'amortissement qui réduit les réflexions à haute fréquence lorsque les ondes sonores rebondissent sur les parois de la pièce virtuelle. Un amortissement plus important produit un son plus sourd et un amortissement moindre un son plus clair.

Pièce : cette glissière permet de modifier le laps de temps s'écoulant entre le début d'un son particulier et la fin de la réverbération. Ce laps de temps correspond à l'efficacité avec laquelle le son est réfléchi sur les murs et autre contenu de la pièce virtuelle.

Mixer : cette glissière permet de contrôler la quantité de son d'origine mixée dans la sortie de l'effet. Lorsque la glissière se trouve à gauche, seul le son d'origine s'entend.

Montage d'un film

Studio vous propose plusieurs façons de partager vos productions vidéo. Ce chapitre explique comment : Cette rubrique explique comment :

- Connecter un caméscope DV, un caméscope MicroMV ou un magnétoscope DV
- Connecter un caméscope ou un magnétoscope (VHS ou S-VHS)
- Connecter un téléviseur ou un écran vidéo
- Produire une sortie de votre film sur une cassette vidéo
- Enregistrer votre film en tant que fichier AVI
- Enregistrer votre film en tant que fichier MPEG
- Partager votre film sur Internet
- Enregistrer vos films en tant que fichiers Windows Media ou RealVideo
- Produire une sortie de votre film sur disque pour le lire sur un lecteur DVD, VCD ou S-VCD
- Afficher un film au format DVD, VCD ou S-VCD sur un ordinateur

Toutes ces opérations peuvent se faire en mode Création de film, que vous ouvrez en cliquant sur le bouton *Créer film* dans la partie supérieure de l'écran.

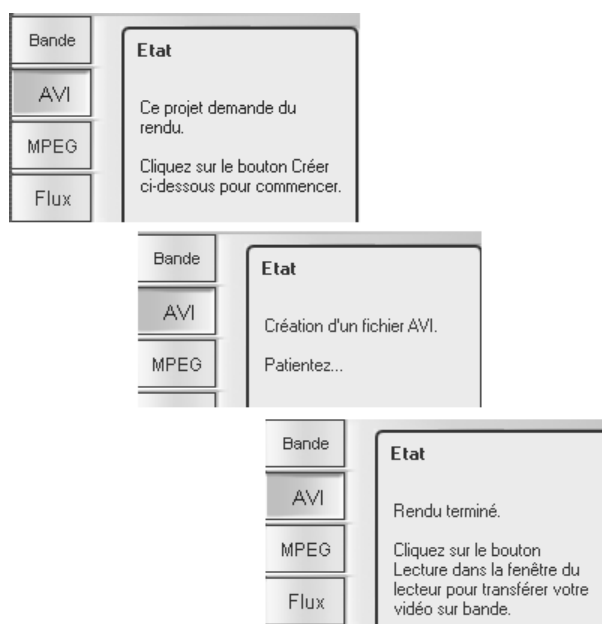


Préparation de votre film pour la sortie

Vous devrez généralement effectuer des traitements préalables pour que votre film soit prêt pour la sortie :

- Si votre film contient des clips acquis en qualité Aperçu, Studio vous demande de charger vos bandes source dans votre caméscope ou magnétoscope DV. Studio fera à nouveau l'acquisition des clips en résolution supérieure.
- Studio devra faire le rendu (générer des images vidéo) des transitions, titres, menus de disque et effets vidéo que vous avez ajoutés à votre film, à moins qu'ils n'aient déjà été rendus en tâche de fond (voir « Modifier les paramètres », à la page 193). Studio devra faire le rendu (générer des images vidéo) des transitions, titres, menus de disque et effets vidéo que vous avez ajoutés à votre film, à moins qu'ils n'aient déjà été rendus en tâche de fond. Si tout ou une partie du film a été acquis au format MPEG, ces séquences doivent être rendues dans leur intégralité.

Lorsque Studio termine l'acquisition et le rendu par lots, le panneau d'état du mode Création de film indique que votre film est prêt pour la sortie.



Le panneau d'état Créer un fichier AVI avant, pendant et après le rendu.

Production de sortie vers une caméra ou un magnétoscope

... par le biais d'un câble IEEE-1394

Si votre périphérique d'enregistrement possède une entrée DV, il vous suffit de le connecter à votre carte vidéo numérique à l'aide d'un câble IEEE-1394 (ou « i.LINK »). Le connecteur à l'extrémité du caméscope doit être étiqueté **DV IN/OUT**.

Remarque : sur les machines ne prenant pas en charge l'enregistrement sur le caméscope, notamment de nombreux appareils PAL, le connecteur DV s'appelle simplement **DV OUT**.

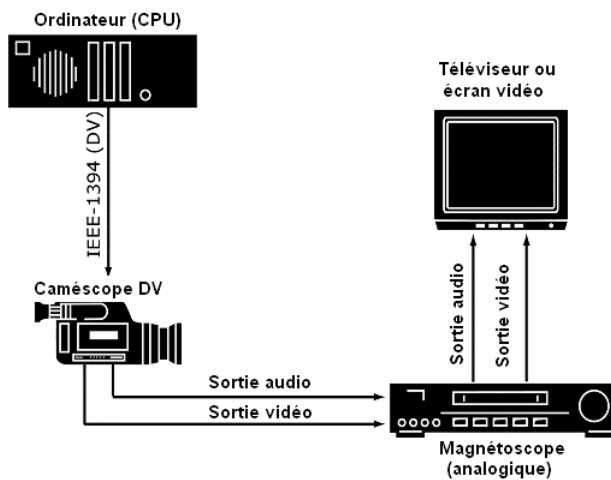
... par le biais de câbles audio/vidéo analogiques

Si vous possédez un produit Studio avec une sortie analogique (TV ou vidéo), tel que Studio DVplus ou DC10plus, connectez les sorties vidéo de la carte d'acquisition aux entrées du magnétoscope vidéo et les sorties audio de la carte son (ou Studio DVplus) aux entrées audio du magnétoscope.

Connexion d'un téléviseur ou d'un écran vidéo

Nombre de caméscopes disposent d'un affichage intégré, qui ne rend pas obligatoire la connexion d'un écran vidéo.

Si tel n'est pas le cas, pour visionner votre film tel qu'il est enregistré, vous devez connecter un téléviseur ou un écran vidéo aux sorties vidéo de votre caméscope. Ces sorties vidéo ne sont toutefois pas toujours disponibles sur tous les caméscopes DV.



Sortie de votre film sur cassette vidéo

Basculez en mode Création de film et vérifiez que votre caméscope ou magnétoscope est connecté et prêt à enregistrer votre film.

Pour produire une sortie de votre film sur une cassette vidéo :

1. Cliquez sur l'onglet *Bande* pour afficher les commandes ci-après :



2. Cliquez sur le bouton *Créer*.
3. Si vous avez utilisé des clips en qualité Aperçu, Studio affiche une boîte de dialogue vous invitant à insérer la ou les bande(s) DV

d'origine dans le périphérique de lecture DV pour les clips puissent être acquis à nouveau en qualité Supérieure.

Il est utile de déplacer l'onglet permettant de bloquer l'enregistrement sur vos cassettes principales, afin de vous assurer que vous n'enregistrez pas par-dessus par mégarde.



Remarque : Studio se fie à un time code continu, non interrompu pour refaire l'acquisition de vos clips. Si vos bandes originales ont un time code discontinu (par exemple, un time code zéro à un endroit autre que le début de la bande), vous devrez faire un repère sur la bande à la section où le clip est enregistré. Studio refa l'acquisition des clips et vous fournira des poignées de découpage. Vous pourrez voir les images supplémentaires en ouvrant un clip acquis à nouveau à l'aide de l'outil *Modifier les propriétés du clip*.

4. Les parties de votre film qui ont été acquises au format MPEG doivent maintenant être rendues.

Pour les autres séquences acquises, Studio lance le processus de Rendu intelligent, qui lui permet de faire le rendu uniquement des parties de votre film le nécessitant : effets vidéo, transitions, superpositions et menus de disque, par exemple et de laisser de côté les séquences d'origine non modifiées. Cette fonction vous permet de gagner du temps et d'économiser de l'espace sur le disque.

La fonction de Rendu intelligent est entièrement automatique, hormis lorsque vous devez insérer un CD audio qui ferait partie de votre film. Au cours du rendu intelligent, Studio vous indique les étapes du processus qu'il est en train d'effectuer par le biais de messages s'affichant dans la fenêtre État, et conclut par un message vous indiquant que le processus est terminé.

Vous pouvez interrompre le processus de rendu intelligent à tout moment en cliquant sur le bouton *Annuler*. Une fois que vous avez annulé, vous ne pouvez pas reprendre le processus. Vous devez recommencer l'opération depuis le début.

Une fois le rendu terminé, Studio a besoin de quelques secondes pour se préparer à produire la sortie sur votre caméscope ou magnétoscope.

5. Vérifiez que le caméscope/magnétoscope est sous tension et que vous avez inséré une bande calée à l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement. Deux options se présentent alors à vous :

Si vous enregistrez votre film sur une bande DV, Studio vous propose de démarrer et d'arrêter automatiquement l'enregistrement sur le périphérique DV. Cliquez sur le bouton *Paramètres*, puis sélectionnez la case à cocher dans la zone *Options de sortie*.

Si vous enregistrez sur une bande analogique, démarrez l'enregistrement sur votre magnéscope maintenant.

Enfin, cliquez sur le bouton *Lecture* du Lecteur.

Copie d'un fichier AVI sur bande

L'interface de *création de bande* de Studio prend également en charge le transfert d'un fichier AVI directement sur une cassette vidéo. Voir « Copie d'un fichier AVI sur bande », à la page 183 pour plus d'informations. Voir Copie d'un fichier AVI sur bande pour plus d'informations.

Enregistrer votre film en tant que fichier AVI

Vous pouvez décider de produire une sortie de votre film au format de fichier AVI. En règle générale, les fichiers AVI sont plus importants que les fichiers MPEG, mais les premiers peuvent être lus sur un nombre plus important d'ordinateurs.

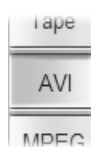
Si vous décidez d'enregistrer votre film en tant que fichier AVI, Studio vous permet de définir divers paramètres de codec. La taille des fichiers peut en être considérablement réduite. N'oubliez pas toutefois que plus vous compressez, plus vous réduisez la qualité.

Il est possible de modifier la compression vidéo et audio. En ce qui concerne la compression vidéo, vous pouvez jouer sur la taille de l'image, la fréquence d'image et le débit binaire (après compression). Pour ce qui est de l'audio, vous pouvez choisir mono (canal unique) au lieu de stéréo et régler la profondeur de bits et le taux d'échantillonnage.

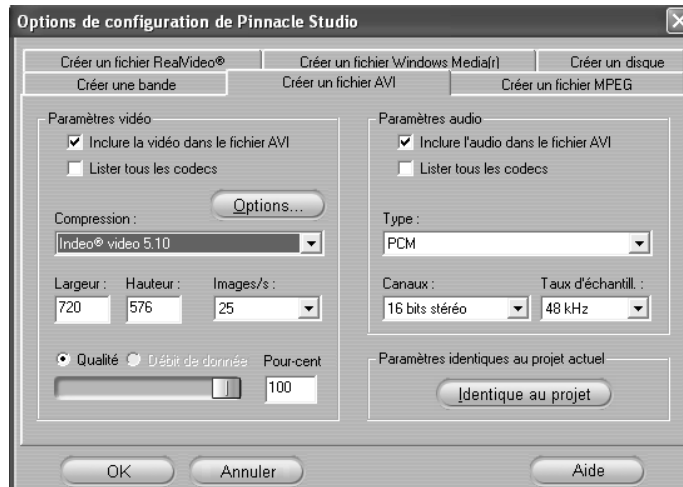
Le codec par défaut inclus dans Studio DV est le codec Studio DV. Si vous voulez produire une sortie de votre film dans un autre format, vous pouvez faire appel à n'importe quel codec compatible DirectShow installé sur votre PC, si tant est qu'il est installé sur le PC qui lira votre film numérique.

Pour enregistrer votre film en tant que fichier AVI :

1. Basculez en mode Création de film en cliquant sur l'onglet Créer film dans la partie supérieure de la fenêtre principale de Studio. Les commandes de création de film s'affichent alors ; cliquez sur l'onglet *AVI*.



2. Cliquez sur le bouton *Paramètres*. Vérifiez que les cases à cocher *Inclure la vidéo dans le fichier AVI* et *Inclure l'audio dans le fichier AVI* sont sélectionnées. (**Remarque** : si vous avez sélectionné « Encodeur vidéo DV » dans la liste déroulante *Compression*, l'option *Inclure l'audio* n'est pas proposée.)



Ces options permettent de désactiver l'audio ou la vidéo. Vous pouvez créer un fichier audio seul au format AVI pour l'importer dans un autre programme. Vous pouvez également éliminer l'audio d'une vidéo figurant sur une petite page afin de réduire la taille du fichier.

Les autres options concernent la compression. Pour plus d'informations, voir « Configurer les fichiers AVI », à la page 199. Voir Configurer les fichiers AVI pour plus d'informations.

3. Vérifiez avec le vue-mètre ressources que vous disposez de suffisamment d'espace disque.
4. Cliquez sur le bouton vert *Créer un fichier AVI*. Saisissez un nom pour votre fichier AVI à l'invite.

Le répertoire d'enregistrement des fichiers est par défaut :

C:\Mes Documents\Pinnacle Studio\Mes Projets

Cliquez sur *OK* pour commencer la création du fichier. Pour créer le fichier AVI, Studio décode toutes les images de la vidéo MPEG, fait le rendu des titres et effets qu'elle contient et compresse l'image résultante à l'aide du codec que vous avez précisé dans le panneau d'options *Créer un fichier AVI*.

Il s'agit généralement d'un processus lent : sa durée dépend en fait de la vitesse de votre ordinateur et de la longueur de la vidéo.

Vérification des résultats



Une fois le rendu de votre film fait, vous pouvez en prévisualiser le résultat grâce à Windows Media Player. Vous pouvez le lancer en cliquant sur le bouton à gauche du bouton *Paramètres*.

Copie d'un fichier AVI sur bande

L'interface de création de fichiers AVI de Studio prend également en charge le transfert d'un fichier AVI directement sur cassette vidéo. Voir « Copie d'un fichier AVI sur bande », à la page 183 pour plus d'informations. Voir [Copie d'un fichier AVI sur bande](#) pour plus d'informations.

Enregistrer votre film en tant que fichier MPEG

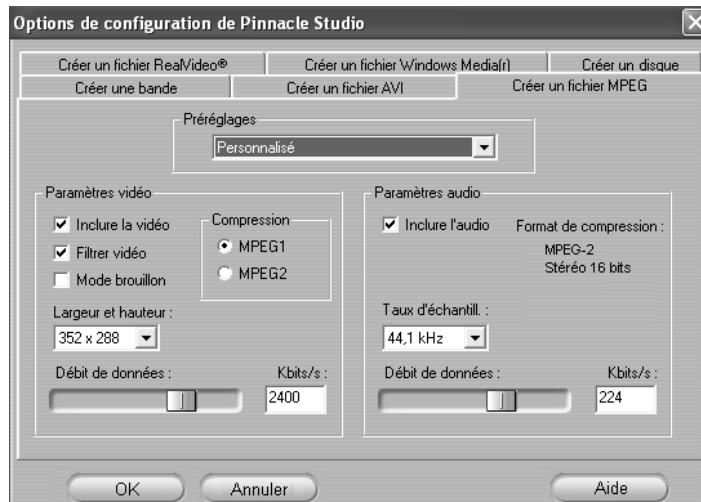
Le format de fichier MPEG-1 est pris en charge par Windows 95 et les versions ultérieures. Les fichiers MPEG-2, quant à eux, sont lisibles uniquement sur des PC équipés d'un décodeur de logiciels. En règle générale, les fichiers MPEG sont plus petits que les fichiers AVI et, en fonction des options AVI utilisées, peuvent être de meilleure qualité.

Pour enregistrer votre film en tant que fichier MPEG :

1. Basculez en mode Création de film en cliquant sur l'onglet *Créer film* situé dans la partie supérieure de la fenêtre principale de Studio. Les commandes de création de films s'affichent. Cliquez sur l'onglet *MPEG*.



2. Cliquez sur le bouton *Paramètres* pour ouvrir le panneau d'options *Créer un fichier MPEG*, puis choisissez le préréglage qui correspond à vos besoins. Pour plus d'informations sur le préréglage « Personnalisé », voir « *Configurer les fichiers MPEG* », à la page 202.



3. Vérifiez avec le vue-mètre ressources que vous disposez de suffisamment d'espace disque.
4. Cliquez sur le bouton vert *Créer un fichier MPEG*. Saisissez un nom pour votre fichier **mpg** à l'invite.

Le répertoire d'enregistrement des fichiers par défaut est :

C:\Mes Documents\Pinnacle Studio\Mes Projets

Cliquez sur *OK* pour commencer la création du fichier. Les barres de progression du Lecteur vous proposent un retour d'informations sur la création de votre film.



Vérification des résultats



Une fois le rendu de votre film effectué, deux nouveaux boutons s'affichent à gauche du bouton *Paramètres*. Le premier lance Windows Media Player, pour que vous puissiez lire votre film MPEG. Le second est le bouton *Envoyer e-mail*.

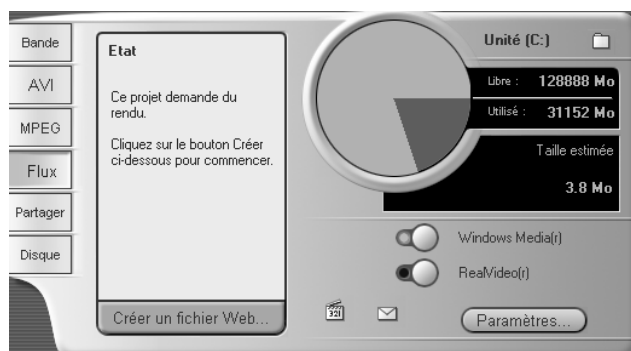
Enregistrer sous RealVideo ou Windows Media

Les formats RealVideo et Windows Media vous permettent d'enregistrer vos films pour les lire sur le Web. Vous pouvez partager ces films avec n'importe qui dans le monde disposant d'un logiciel compatible :

- Pour RealVideo, RealNetworks® RealPlayer®, qui se télécharge gratuitement sur le site www.real.com.
- Pour Windows Media, Windows Media Player, qui se télécharge gratuitement sur le site www.microsoft.com.

Pour produire une sortie de votre film sur RealVideo ou Windows Media :

1. Cliquez sur l'onglet *Flux* pour afficher les commandes suivantes :



2. Cliquez sur le bouton *Windows Media* ou *RealVideo*
Cliquez sur le bouton *Paramètres* pour ouvrir la boîte de dialogue d'options correspondant au format de fichier que vous avez choisi. Pour plus d'informations voir « *Configurer les fichiers RealVideo* » (page 203) et « *Configurer les fichiers Windows Media* » (page 205).

3. Cliquez sur le bouton vert *Créer un fichier Web*.
Saisissez un nom pour votre fichier **rm** (RealVideo) ou **wmv** (Windows Media). Le répertoire d'enregistrement de fichiers par défaut est :

C :\Mes Documents\Pinnacle Studio\Mes Projets

Cliquez sur *OK* pour commencer à créer le fichier. Comme d'habitude, les barres de progression du Lecteur vous proposent un retour d'informations sur le traitement de chacun des clips.

Vérification des résultats



Une fois le rendu du film effectué, deux nouveaux boutons s'affichent à gauche du bouton *Paramètres*. Celui de droite est le bouton *Envoyer e-mail*. Celui de gauche lance RealPlayer ou

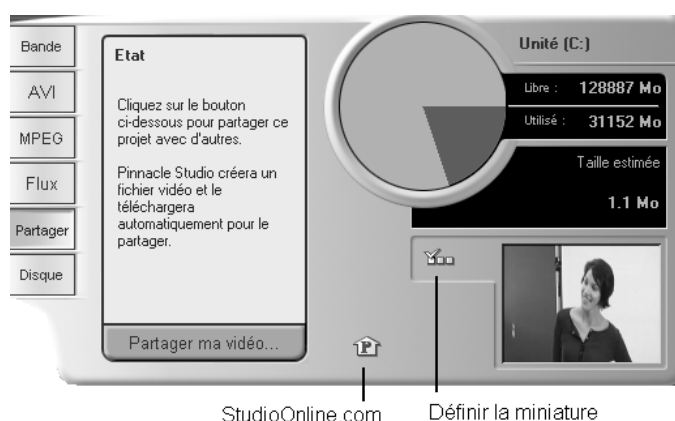


Windows Media Player, selon le format de sortie choisi.

Le bouton *Envoyer e-mail* permet d'ouvrir la boîte de dialogue *Choisir un profil*, qui vous demande votre nom d'envoi de messages, puis ouvre le programme de courrier électronique et joint votre film à un nouveau message.

Partager votre film sur Internet

Studio facilite le partage de films sur Internet. Cliquez sur le bouton *Partager* pour afficher les commandes ci-après :



Le partage affiche par défaut la première image de votre film sur votre page personnelle de MyStudioOnline. Une icône correspondant à cette image s'affiche à côté du bouton *Définir la miniature*. Si vous voulez afficher une autre image de votre film, utilisez les commandes de lecture du Lecteur pour trouver l'image de votre choix, puis cliquez sur le bouton *Définir la miniature*.

Cliquez sur le bouton vert *Partager ma vidéo* pour lancer le processus de partage d'un film.

Votre compte de partage de vidéo vous permet de stocker jusqu'à 10 Mo (environ 5 minutes) de vidéo en ligne. Si votre film est trop important pour contenir dans l'espace alloué, un message vous en informe. Dans ce cas, vous devez réduire la taille du fichier en réduisant sa durée.

Téléchargement de votre film vers un serveur

S'il s'agit de la première vidéo que vous partagez, Studio utilise votre connexion à Internet pour ouvrir la page de connexion du site Web de partage de vidéos de Pinnacle Systems. Ouvrez votre compte personnel en répondant aux questions à l'écran.

Studio télécharge ensuite votre film sur le site Web, où il est converti aux formats RealVideo et Windows Streaming Media.

Votre navigateur vous permet d'ouvrir votre page personnelle MyStudioOnline, dans laquelle vous choisissez une « carte postale vidéo » dans laquelle afficher votre vidéo, puis vous envoyez des e-mail à la famille et aux amis pour les inviter à voir votre création.

Sortie de votre film sur DVD, VCD ou S-VCD

Si votre système est équipé d'un graveur de CD, Studio peut créer des disques VCD ou S-VCD sur un support CD-R ou CD-RW.

Vous pouvez lire vos disques VCD :

- Sur un lecteur de VCD ou S-VCD.
- Sur certains lecteurs de DVD. La plupart peuvent lire des supports CD-RW, mais nombre d'entre eux ne lisent pas le format CD-R de manière fiable. Une majorité de lecteurs de DVD lisent le format VCD.
- Sur un ordinateur équipé d'un lecteur de CD ou DVD et d'un logiciel de lecture de MPEG-1 (tel que Windows Media Player).

Vous pouvez lire vos disques S-VCD :

- Sur un lecteur de S-VCD.
- Sur certains lecteurs de DVD. La plupart peuvent lire des supports CD-RW, mais nombre d'entre eux ne lisent pas le format CD-R de manière fiable. Les lecteurs de DVD commercialisés en Europe et Amérique du Nord ne lisent généralement pas le format S-VCD, mais ceux vendus en Asie le font souvent.
- Sur un ordinateur équipé d'un lecteur de CD ou DVD et d'un logiciel de lecture de MPEG-2.

Si votre système est équipé d'un graveur de DVD, Studio peut créer (en plus des éléments mentionnés ci-dessus) des disques DVD sur n'importe quel support DVD pris en charge par le lecteur.

Vous pouvez lire vos disques DVD :

- Sur tout lecteur de DVD lisant le format de DVD enregistrable que votre graveur crée. La plupart des lecteurs sont capables de lire les formats les plus courants.
- Sur un ordinateur équipé d'un lecteur de DVD et d'un logiciel de lecture.

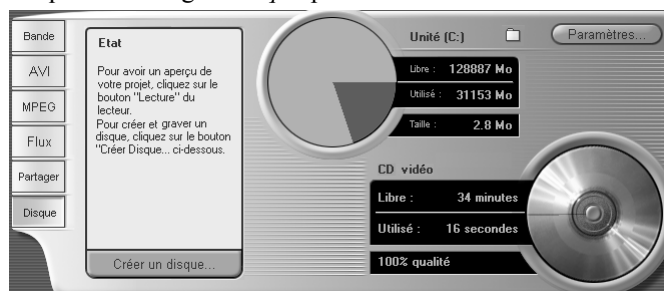
Que vous disposiez ou non d'un graveur de DVD dans votre système, Studio vous permet également d'enregistrer une *image DVD* : un ensemble de fichiers contenant les mêmes informations que celles que vous stockeriez sur un disque DVD, contenues dans un répertoire sur votre disque dur. Vous pouvez ensuite graver cette image DVD sur un disque.

Studio crée votre disque ou image de disque en trois étapes.

1. Dans un premier temps, le film dans son intégralité est *rendu*, pour générer les informations encodées MPEG à stocker sur le disque.
2. Ensuite, le disque est *compilé*. Au cours de cette phase, Studio crée les fichiers et l'arborescence des répertoires dont il a besoin sur le disque.
3. Enfin, le disque est *gravé* (cette étape est sautée si vous créez une image DVD plutôt qu'un disque).

Pour produire une sortie de votre film sur un disque ou sur une image DVD :

1. Cliquez sur l'onglet *Disque* pour afficher les commandes suivantes :



Le panneau de commandes de création de disque est plus fourni que pour les autres sorties, car il contient un vue-mètre ressources montrant la quantité d'espace disque utilisée par votre film sur le disque de sortie. Vous pouvez également voir la longueur du film, ainsi qu'un rappel du type de disque et des paramètres de qualité que vous avez choisis.

2. Cliquez sur le bouton *Paramètres* pour afficher le panneau d'options *Créer disque* (Voir « Paramètres de *Créer disque* » à la page 206). Cliquez sur le bouton *Paramètres* pour ouvrir le panneau d'options *Créer disque*. Vous pouvez y sélectionner le format de sortie de votre film, paramétrer les options de qualité et configurer votre graveur de disques.

À gauche du bouton *Paramètres* se trouve un bouton *Ouvrir le dossier*, qui vous permet de choisir un nouvel emplacement de stockage des fichiers auxiliaires créés lors de l'opération de création de disque. Si vous créez une image DVD, elle se trouvera également dans ce dossier.

3. Cliquez sur le bouton vert *Créer un disque*. Studio accomplit les étapes présentées ci-dessus (rendu, compilation et le cas échéant gravure) pour créer le disque ou l'image de disque que vous avez précisé dans la boîte de dialogue des paramètres.

4. Lorsque Studio a fini de graver, il éjecte le disque.

Qualité et capacité des formats de disques

La différence entre les formats de disque DVD, VCD et S-VCD peut se résumer aux règles suivantes concernant leur qualité vidéo et leur capacité :

- **VCD** : chaque disque contient environ 60 minutes de vidéo MPEG-1, la qualité étant la moitié de celle d'un DVD.
- **S-VCD** : chaque disque contient environ 60 minutes de vidéo MPEG-2, la qualité étant les deux tiers de celle d'un DVD.
- **DVD** : chaque disque contient environ 60 minutes de vidéo MPEG-2 de qualité supérieure.

Copie d'un fichier AVI sur bande

Si vous sélectionnez l'onglet *Bande* ou l'onglet *AVI* en mode Création de film (Voir « Sortie de votre film sur cassette vidéo », à la page 172, et « Enregistrer votre film en tant que fichier AVI », à la page 174), un petit panneau s'ouvre sur le côté du Lecteur. Si vous sélectionnez l'onglet *Bande* ou l'onglet *AVI* en mode Création de film (voir Sortie de votre film sur cassette vidéo et Enregistrer votre film en tant que fichier AVI), un petit panneau s'ouvre sur le côté du Lecteur. Les commandes de ce panneau vous permettent de produire une sortie d'un film au format AVI directement sur une cassette vidéo. Le bouton *Ouvrir le fichier* vous permet de sélectionner un fichier **avi** à enregistrer, alors que la glissière vous permet de régler le niveau de volume lors de la lecture du fichier. Une fois le fichier chargé, il vous suffit de cliquer sur le bouton de *lecture* du Lecteur pour lancer l'enregistrement.



Panneau sur le côté du Lecteur en mode de création de bande.

Options de configuration

Ces paramètres permettent de régler divers aspects du fonctionnement de Studio. Les valeurs par défaut ont été choisies pour fonctionner correctement dans la majorité des cas et des matériels. Cependant, vous voudrez peut-être les modifier pour qu'elles conviennent mieux à votre style de travail ou à votre configuration de matériel spécifique.

À propos des options de configuration de Studio

Les options de configuration de Studio sont réparties dans deux boîtes de dialogue, comportant chacune plusieurs panneaux à onglets.

La boîte de dialogue Options principale est constituée de quatre panneaux contenant les options liées aux modes Acquisition (Capturer) et Montage (Editer). Vous pouvez ouvrir cette boîte de dialogue et activer simultanément un onglet particulier en sélectionnant l'une des commandes du premier groupe dans le menu *Configuration*.



La boîte de dialogue Options de création de film compte six panneaux, un pour chacun des six types de sortie de films. Vous pouvez l'ouvrir en sélectionnant l'une des commandes du deuxième groupe dans le menu *Configuration*.



Les paramètres de Studio s'appliquent aux sessions en cours et à venir. Il n'est pas possible de les réinitialiser. Si vous voulez restaurer les

paramètres d'usine, utilisez les informations contenues dans les sections suivantes, qui traitent tour à tour des six panneaux d'options.

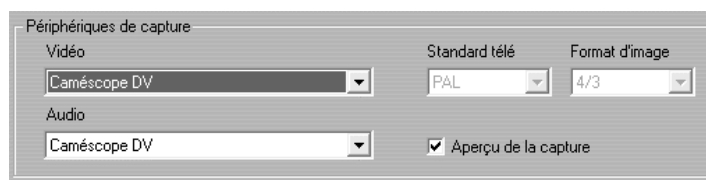
Paramètres de la Source de capture

Ce panneau est constitué de trois zones : Périphériques de capture, Détection de scènes pendant la capture vidéo et Débit de données.

Les changements que vous y apportez auront une incidence sur toutes les acquisitions à venir. Si vous voulez configurer uniquement une session d'acquisition, veillez à restaurer les anciennes valeurs avant la session suivante.

Périphériques d'acquisition

Studio reconnaît le matériel d'acquisition que vous avez installé sur votre système pour la vidéo et l'audio. Si vous avez plusieurs périphériques d'acquisition disponibles dans l'une ou l'autre des catégories, choisissez celui que vous voulez utiliser pour la session d'acquisition en cours.



Vidéo : les périphériques répertoriés peuvent inclure le matériel numérique (DV, MicroMV) connecté par un câble IEEE-1394 et divers types de sources vidéo analogique (Studio DC10plus, carte tuner TV, une caméra connecté à un port USB, etc.). Votre choix détermine la disponibilité de certains autres *Paramètres de la source de capture* et de nombreux paramètres du panneau *Format de capture*.

Audio : votre choix de périphériques audio est conditionné par le périphérique vidéo sélectionné. Avec la plupart des périphériques analogiques, par exemple, vous pouvez choisir n'importe laquelle de vos entrées de carte son ; la configuration de votre matériel détermine celle à utiliser.

Standard télé : choisissez le standard compatible avec votre périphérique d'acquisition et votre écran de télévision ou de vidéo (NTSC ou PAL). NTSC est la norme utilisée en Amérique du Nord et au Japon. PAL est le

standard utilisé dans la plupart des autres pays. Certains périphériques d'acquisition peuvent vous proposer d'autres choix : la norme SECAM utilisée en Russie, France et certains autres pays. Si vous avez acheté votre produit Studio en Amérique du Nord, l'option est définie comme étant NTSC.

Utiliser la superposition : si vous effectuez une acquisition analogique à l'aide de Studio AV/DV, vous avez la possibilité d'utiliser la fonction de « superposition » de votre matériel de graphisme lorsque vous affichez un aperçu de l'acquisition. Elle permet de lisser l'affichage, mais n'est pas prise en charge par toutes les cartes graphiques. Désactivez cette option uniquement si elle pose des problèmes.

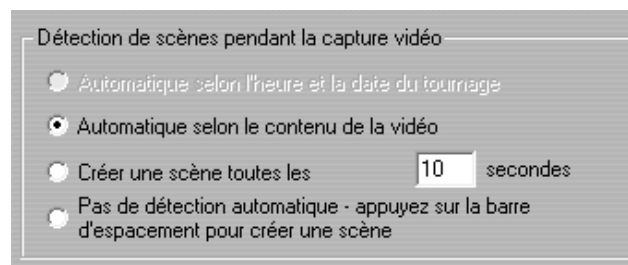
Aperçu de la capture : cette option décide si un aperçu de la vidéo entrante s'affiche dans le Lecteur pendant l'acquisition. La génération d'un aperçu monopolisant une quantité considérable de temps du processeur, il se peut que des images soient supprimées pendant l'acquisition sur certains systèmes. Désactivez cette option uniquement si vous avez un problème de suppression d'images.

Cependant, lorsque vous faites une acquisition à partir d'un caméscope MicroMV, cette option est définie par défaut comme étant désactivée ; vous ne pouvez pas la modifier. Affichez un aperçu de la source vidéo sur l'écran intégré du caméscope à la place.

Format d'image : cette liste déroulante précise si la source vidéo des futures acquisitions analogiques doit être interprétée au format normal (4/3) ou écran large (16/9).

Détection de scènes au cours de l'acquisition vidéo

L'effet de ces options de détection de scènes est présenté au paragraphe « Détection automatique de scènes », à la page 19. L'effet de ces options de détection de scènes est présenté ici. Les options disponibles dépendent du périphérique d'acquisition utilisé ; en effet, tous les périphériques ne prennent pas en charge tous les modes.



La première option, « Automatique selon l'heure et la date du tournage » est disponible seulement si vous faites une acquisition à partir d'une source DV.

Votre caméscope DV n'enregistre pas seulement des images et du son, mais aussi l'heure, la date et divers paramètres de réglages (voir le manuel d'utilisation de votre caméscope pour plus d'informations). Ces informations, qui constituent le *code de données*, sont transmises par le biais du lien IEEE-1394 avec la vidéo et l'audio.

Dans le cadre des paramètres par défaut, Studio utilise les informations contenues dans le code de données pour définir le moment où chaque nouvelle scène commence. Il saisit la première image de toutes les nouvelles scènes et l'utilise comme une icône qu'il affiche dans l'Album.

Le code de données ne fonctionne pas si la bande :

- contient une ou plusieurs sections vierges (non enregistrées),
- est illisible car endommagée ou à cause de bruit électronique,
- a été enregistrée sans que l'heure ou la date du caméscope soit paramétré(e),
- est une copie d'une autre bande,
- a été tournée sur un caméscope 8mm ou Hi8 et est lue sur un caméscope Digital8.

La dernière option « Pas de détection automatique » permet de créer une nouvelle scène à chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espace.


Débit de données

Le format DV est fixé à un taux de compression de format 5/1. La vitesse de transfert des données nécessaire pour transférer en temps réel depuis le caméscope/magnétoscope DV est d'environ 3,6 Mo/sec. La vitesse de transfert de votre unité d'acquisition doit être d'au moins 4 Mo/sec pour permettre des variations dans l'unité.

Tester (le débit de données) : cliquez sur ce bouton pour tester le débit de données du lecteur d'acquisition en cours. Studio lit et écrit un fichier d'une longueur connue et fournit un rapport des résultats en Ko/sec (4 000 Ko/sec égalent 4 Mo/sec).



Si vous avez essayé d'acquérir des scènes DV et que votre unité d'acquisition n'accepte pas le débit de données DV, une boîte de dialogue vous en informe. Vous pouvez choisir un autre lecteur ou en ajouter un correspondant à vos besoins en matière de débit de données.

Navigateur de dossier : ce bouton  définit le répertoire (et donc le disque) sur lequel vos acquisitions seront enregistrées et vous permet de préciser un nom de fichier par défaut pour les acquisitions. Le bouton *Tester le débit de données* teste le disque sur lequel se trouve le répertoire d'acquisition.

Paramètres du format de capture

Les options disponibles dépendent du périphérique d'acquisition que vous utilisez (dans l'onglet *Source de capture*). Vous ne verrez pas tous les paramètres décrits ci-après affichés simultanément.

Préréglages

Les paramètres se trouvant dans les autres zones du panneau *Format de capture* dépendent des choix que vous faites dans la zone *Préréglages*. Les préréglages disponibles dépendent quant à eux de votre matériel d'acquisition.



Pour une source de capture DV, vous sélectionnez les principales options d'acquisition dans la première de deux listes déroulantes (l'autre liste propose d'éventuelles sous-options). Les choix sont les suivants :

- **Vidéo numérique (DV) :** acquisition DV de qualité Supérieure, qui utilise environ 200 Mo d'espace disque par minute de vidéo. L'avantage que présente ce paramètre est que vous n'avez pas besoin d'acquérir à nouveau les clips en résolution complète lorsque vous sortez votre film fini. Il n'existe pas de sous-options de ce paramètre. L'acquisition DV est conseillée de préférence à MPEG si vous sortez votre projet sur une bande vidéo.
- **MPEG :** l'acquisition en MPEG occupe moins d'espace que la DV mais demande plus de temps, à la fois au moment de l'acquisition et au moment de la sortie du film. Les préréglages de qualité (Elevée,

Moyenne et Faible) sont disponibles en tant que sous-options, en plus d'un préréglage personnalisé qui vous permet de configurer les paramètres vidéo manuellement. Le meilleur préréglage à utiliser est le plus faible qui correspond aux besoins de tous les périphériques sur lesquels votre film sera lu. Utilisez Faible si vous sortez seulement au format VCD, Moyen pour le format S-VCD et Elevé pour le format DVD.

- **Aperçu** : la qualité Aperçu diminue considérablement l'espace disque nécessaire pour l'acquisition en acquérant à la qualité vidéo la plus faible, mais seulement pour le montage. Lors de la sortie du film, Studio acquiert à nouveau tous les clips de qualité Aperçu en qualité Supérieure. Les sous-options proposent plusieurs préréglages constitués de combinaisons de méthodes et qualités de compression, ainsi qu'une option Personnalisée qui vous permet de définir les données.

D'autres types de périphériques d'acquisition proposent une liste unique d'options de qualité, généralement Bonne, Meilleure, Optimale et Personnalisée.



Les acquisitions analogiques MicroMV et Studio AV/DV utilisent toutes deux des paramètres d'acquisition fixes sans options complémentaires.

Paramètres vidéo

Les paramètres disponibles dans cette zone dépendent du périphérique d'acquisition et des options sélectionnés dans la zone *Préréglages*. Seuls les paramètres applicables s'affichent. Vous pouvez les modifier uniquement si vous adoptez un préréglage Personnalisé.

Lister tous les codecs : cette case à cocher n'est *pas* activée par défaut. Les seuls codecs répertoriés sont ceux qui ont été certifiés par Pinnacle Systems pour être utilisés avec une acquisition de qualité Aperçu. Si vous activez cette option, tous les codecs installés sur votre PC seront répertoriés.

L'utilisation de codecs non certifiés par Pinnacle Systems avec une acquisition Studio en qualité Aperçu peut donner des résultats imprévus. Pinnacle Systems ne peut pas proposer d'assistance technique pour les problèmes liés à l'utilisation de ces codecs non certifiés.

Options : ce bouton donne accès à toutes les options de configuration proposées par le codec (logiciel de compression/décompression) que vous avez choisi.

Compression : utilisez cette liste déroulante pour sélectionner le codec à utiliser.

Largeur, Hauteur : ces champs permettent de modifier les dimensions de la vidéo acquise.

Fréquence image : nombre d'images par seconde que vous voulez acquérir. Les deux options numériques représentent la vidéo en fréquence complète et demi fréquence respectivement. Le nombre le plus faible (14,985 pour NTSC, 12,50 pour PAL ou SECAM) économise de l'espace disque aux dépens de la fluidité.

Qualité, Débit (de) données : certains codecs propose des options de qualité sous forme de pourcentage de compression (*Qualité*) et d'autres sous forme de taux de transfert des données requis en Ko/sec (*Débit de données*).

Type MPEG : sélectionnez l'une des deux versions du codage MPEG, MPEG1 ou MPEG2. La première est prise en charge de manière presque universelle sur les ordinateurs Windows ; la seconde donne une meilleure qualité pour un rapport de compression donné.

Résolution : liste déroulante proposant les résolutions disponibles avec les options d'acquisition que vous avez choisies. Le fait de doubler la largeur (premier chiffre) et la hauteur multiplie la quantité de données à traiter par quatre.

Préfiltrage : cette option active un algorithme de lissage destiné à améliorer la qualité de l'aspect de l'image lors de l'acquisition à des résolutions moindres. La netteté de l'image est légèrement réduite.

Encodage rapide : cette option permet d'accélérer le processus d'encodage avec une légère réduction de qualité lors de l'acquisition dans un fichier MPEG. Vous pouvez évaluer l'incidence qu'aura cette option dans votre production grâce à un court test d'acquisition.

Résolution horizontale : l'option *Pleine* permet une acquisition plus détaillée ; l'option *Demie* crée un pixel horizontal sur deux par interpolation.

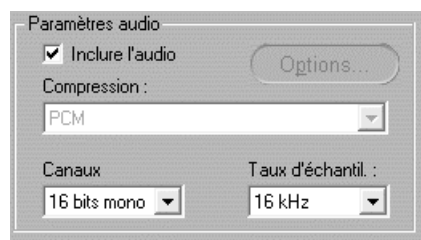
Cadrer : cette option permet de découper les bords de la vidéo entrante pour éliminer le « bruit » pouvant survenir aux bordures d'images avec certaines sources analogiques.

Champs verticaux : une image vidéo est constituée de deux « champs » entrelacés. L'option *Les deux* précise que les deux champs doivent être acquis ; l'option *Un seul* utilise seulement l'un des champs, ce qui diminue

de moitié la résolution verticale. Ce mode est utile lors de la création de vidéos destinées à être lues sur un ordinateur, puisque les périphériques affichent seulement un champ dans tous les cas.

Paramètres audio

Vous pouvez modifier ces paramètres d'acquisition audio seulement si vous adoptez un préréglage Personnalisé.



Inclure l'audio : activez cette case à cocher si vous ne prévoyez pas d'utiliser l'audio acquis dans votre production.

Options : ce bouton vous donne accès à n'importe quelle option de paramétrage proposée par le codec (logiciel de compression/décompression) que vous avez choisi.

Compression : cette liste déroulante affiche le codec qui sera utilisé pour compresser les données audio entrantes.

Canaux, Taux d'échantill. : ces paramètres permettent de modifier la qualité du son. La « qualité CD » est de 16 bits stéréo, 44,1 KHz.

Acquisition MPEG

Cette zone est visible uniquement si vous sélectionnez le préréglage MPEG pour l'acquisition DV.

Les trois options de la liste déroulante permettent de contrôler si l'encodage MPEG se fait pendant l'acquisition, ou en tant qu'étape séparée après l'acquisition.

- *Encodage par défaut* laisse Studio décider de quelle option utiliser, selon la vitesse de l'ordinateur.
- *Encoder en temps réel* signifie que l'acquisition et l'encodage se font au cours d'une même étape. Cela produit de bons résultats uniquement sur une machine suffisamment rapide.

- *Encoder après la capture* signifie que l'encodage ne se fera pas tant que l'acquisition ne sera pas terminée. Cette option est plus longue mais plus fiable si votre unité centrale est plus lente.

Paramètres de montage (Editer)

Ces paramètres sont répartis en six zones, présentées dans les sous-rubriques ci-après. Les paramètres matériel liés au montage se trouvent dans le panneau *CD et voix-off* (voir page 197). Les paramètres matériel liés au montage se trouvent dans le panneau *CD et voix-off*.

Durées par défaut

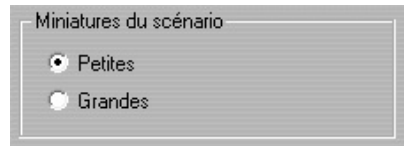
Ces durées sont mesurées en secondes et images. Le compteur de secondes avance toutes les 30 images au format NTSC ou toutes les 25 au format PAL.



Ces trois paramètres permettent de modifier la valeur de durée initiale des transitions, images fixes et fondus de volume lorsque vous les ajoutez à votre film. Vous pouvez découper les durées selon des valeurs personnalisées au cours du montage. Les valeurs par défaut à l'installation sont montrées dans l'illustration ci-dessus.

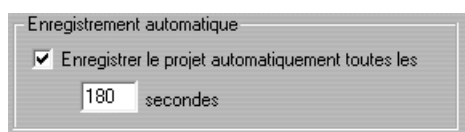
Miniatures du scénario

Sélectionnez l'option *Grandes* si vous souhaitez que les miniatures de l'affichage Scénario de la Fenêtre Film contiennent plus d'éléments. La valeur par défaut est *Petites*.



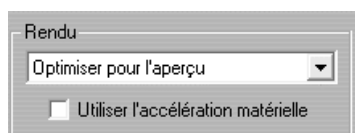
Enregistrement automatique

Cette option, activée par défaut, configure Studio de manière à ce qu'il enregistre le projet en cours à des intervalles spécifiés.



Rendu

Cette zone propose plusieurs options ayant une incidence sur le *rendu*, le processus au cours duquel la vidéo de votre film définitif est créée à partir des éléments que vous avez assemblés dans la Fenêtre Film.



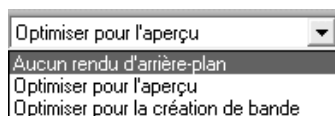
Rendu en tâche de fond : selon la vitesse de votre ordinateur, Studio peut calculer certains de ces effets les plus complexes suffisamment vite pour proposer un aperçu fluide et détaillé dans le Lecteur. Il se peut que Studio ne soit pas capable de générer en temps réel les éléments suivants :

- nombre d'effets vidéo plug-in ;
- nombre de transitions 3D Hollywood FX ;
- les miniatures animées des menus de disque ;
- les pistes de fond musical SmartSound.

Sans manipulation particulière, le temps nécessaire pour que Studio propose un aperçu de ces effets dans le Lecteur pourrait ralentir votre flux de travail.

Studio vous propose deux façons de gérer cette situation :

- **Rendu en arrière-plan** : cette fonction, que vous activez en choisissant l'un des éléments *Optimiser pour* dans la liste déroulante, vous permet de calculer l'exécution de l'aperçu en coulisses pendant que vous travaillez. Tant que l'aperçu n'est pas terminé, le Lecteur affiche l'aperçu simplifié décrit ci-après.



Vous pouvez optimiser les options d'affichage du rendu en arrière-plan pour en afficher un aperçu dans le Lecteur ou pour une sortie sur bande vidéo.

Ces options impliquent un échange de bons procédés : l'optimisation pour l'aperçu accélère le rendu en arrière-plan mais ralentit l'étape de création d'une bande alors que l'option *Optimiser pour la création de bande* provoque l'effet inverse. Si vous ne projetez pas de sortir votre projet sur une bande vidéo, l'option *Optimiser pour l'aperçu* est toujours un meilleur choix.

Comme cela est expliqué au paragraphe intitulé « Case à cocher Miniatures animées », à la page 122, une barre de progression affiche l'état du rendu en arrière-plan dans l'Échelle de temps.

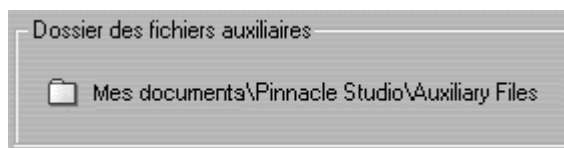
Une barre de progression affiche l'état du rendu en arrière-plan dans l'Échelle de temps, comme cela est expliqué ici.

- **Aperçu simplifié** : si vous choisissez l'option *Aucun rendu d'arrière-plan*, Studio propose un aperçu moins détaillé. Les transitions Hollywood FX s'affichent à une résolution moindre et à une fréquence d'image réduite, alors que les miniatures de menu sont statiques au lieu d'être animées.

Utiliser l'accélération matérielle : activez cette option pour utiliser la fonction d'accélération 3D de votre carte graphique, pour accélérer la création de transitions Hollywood FX. N'utilisez pas cette option si votre carte graphique ne propose pas l'accélération 3D ou si vous avez des problèmes d'affichage lorsque cette option est activée.

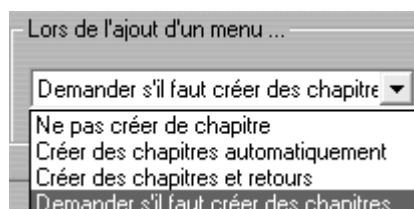
Dossier des fichiers auxiliaires

Studio crée des fichiers auxiliaires dans de nombreux cas à mesure que vous montez et sortez votre projet. Ces fichiers sont tous stockés dans le dossier de disque précisé ici. Cliquez sur le bouton *Dossier* pour changer l'emplacement des fichiers auxiliaires, ce qui arrive généralement lorsque vous avez besoin d'économiser l'espace sur un lecteur particulier.



Lors de l'ajout d'un menu

Lorsque vous placez un menu de disque dans le Plan de montage, Studio vous demande si vous voulez générer des *Liens vers des chapitres* à partir du menu vers tous les clips qui le suivent (au moins jusqu'au menu suivant). Les options présentées dans cette liste déroulante vous permettent d'éviter d'ouvrir la boîte de dialogue de confirmation en précisant que vous voulez que des liens ne soient jamais créés ou soient toujours créés, ou que vous voulez que Studio créent des liens à partir d'un nouveau menu vers ses chapitres et également des *liens de retour* vers le menu à partir de la fin de chaque chapitre. Une dernière option « Demander s'il faut créer des chapitres » active la boîte de dialogue de confirmation et restaure les paramètres d'usine par défaut.



Vérification de la disponibilité des mises à jour

Lorsque cette option est activée, à chaque fois que vous lancez Studio, il se connecte au site Web de Pinnacle pour y vérifier la présence de mises à jour de programmes. Désactivez cette option si vous préférez effectuer cette vérification manuellement à l'aide de la commande de menu *Aide* ➤ *Mise à jour des logiciels*.

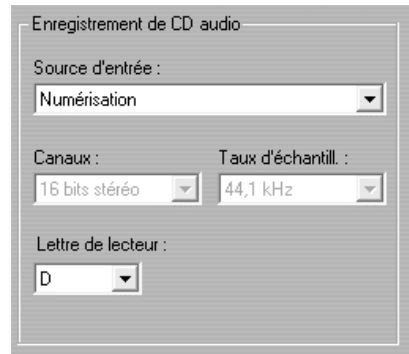
Paramètres de CD et voix-off

Les deux zones de ce panneau contiennent des paramètres liés au matériel audio pour le montage.

Enregistrement d'un CD audio

Source d'entrée : cette liste déroulante propose les choix qui se présentent à vous lors du transfert de contenu sur un CD. La meilleure qualité de transfert est la numérique (la numérisation des pistes du CD).

Canaux, Taux d'échantillonnage : ces paramètres permettent de modifier la qualité du son. La « qualité CD » est de 16 bits stéréo, 44,1 KHz.

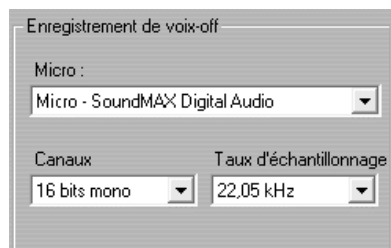


Lettre de lecteur : si vous avez plusieurs lecteurs de CD, choisissez celui que vous allez utiliser comme source de CD audio pour vos films.

Enregistrement de la voix-off

Micro : liste déroulante de choix de branchement d'un microphone à votre matériel.

Canaux, Taux d'échantillonnage : ces paramètres permettent de modifier la qualité du son. Les paramètres ci-après sont suffisants pour une voix-off.



Paramètres de création de cassettes (Créer une bande)

Studio détecte automatiquement le matériel installé sur votre machine et configure la destination de lecture de la fonction Création de bandes en conséquence.



Si vous imprimez (Créez une bande) vers un périphérique DV, vous avez la possibilité de démarrer le périphérique manuellement ou automatiquement.

Pour imprimer automatiquement :

1. Cliquez sur le bouton *Créer film* dans la barre de menu principale
La moitié supérieure de l'écran change pour afficher la Fenêtre Film.
2. Cliquez sur l'onglet *Vidéo*.
3. Cliquez sur le bouton *Paramètres*. L'onglet *Créer une bande* s'ouvre.
4. Cochez la case *Démarrage et arrêt automatiques de l'enregistrement* pour activer la fonction automatique. Sur la plupart des périphériques DV, il y a un léger laps de temps entre le moment où l'ordre d'enregistrer est reçu et le moment où la bande est réellement enregistrée. Dans Studio, on appelle cela le *Délai à l'enregistrement*. Ce décalage varie selon les appareils, aussi il vous faudra peut-être modifier cette valeur pour obtenir les meilleurs résultats avec votre appareil.
5. Cliquez sur *OK*.
6. Cliquez sur *Créer*.
Studio fait un rendu de votre film, puis envoie l'ordre d'enregistrer à

votre périphérique DV. Studio sort la première image de votre film (sans le son) sur votre périphérique DV pour la durée du Délai d'enregistrement indiquée, donnant le temps à l'appareil de passer la bande et de commencer l'enregistrement.

Conseil 1 : lorsque vous lisez votre bande, si la première partie de votre film n'a pas été enregistrée, vous devez augmenter le paramètre de *Délai à l'enregistrement*. D'un autre côté, si votre film commence en retenant la première image comme s'il s'agissait d'une photographie, vous devez abaisser ce paramètre.

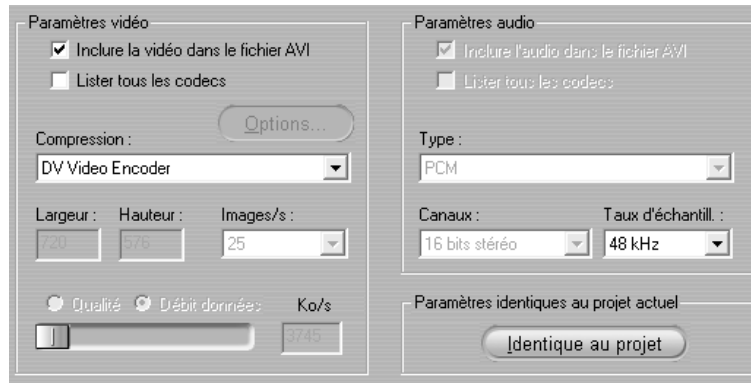
Conseil 2 : si vous désirez envoyer du noir à votre périphérique d'enregistrement pendant son délai d'enregistrement, placez un titre vide sur la piste vidéo de Studio juste avant le début de votre film (un titre vide est du noir vidéo). Si vous désirez enregistrer du noir à la fin de votre film, placez un titre vide sur la piste *vidéo* juste après la dernière image de votre film.

Sortie sur écran

L'une des options de la liste déroulante *Vidéo* dans la zone *Outils de lecture* est « Affichage VGA ». Si vous utilisez cette option, votre projet terminé sera relu sur votre écran plutôt que sur un outil externe.

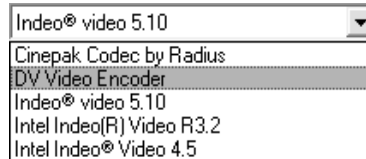
Paramètres Créer un fichier AVI

Le panneau d'options *Créer un fichier AVI* permet de modifier les paramètres de compression, qu'il s'agisse de minimiser la taille du fichier de sortie, d'augmenter sa qualité ou de le préparer pour un objectif spécifique (comme une diffusion par Internet), opérations pour lesquelles peuvent survenir des besoins impliquant des caractéristiques telles que la taille de l'image.

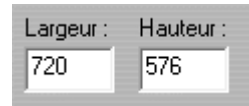


Paramètres vidéo

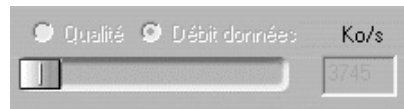
Compression : choisissez le compresseur (codec) le plus approprié à vos besoins. Lors de la création d'un fichier AVI, vous devrez choisir les paramètres de compression correspondant aux capacités de la plate-forme du public visé et les codecs pris en charge par cette plate-forme.



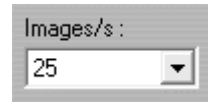
Largeur, Hauteur : la taille de l'image se mesure en pixels. Le paramètre par défaut est la résolution à laquelle Studio effectue l'acquisition. La réduction de la largeur et de la hauteur diminue considérablement la taille du fichier, même si la compression modère cet effet.



Qualité, Débit (de) données : selon le CODEC utilisé, vous pouvez régler le pourcentage de qualité ou de débit de données grâce au curseur. Plus le pourcentage est élevé, plus le fichier obtenu est grand.



Images/seconde : le paramètre par défaut est de 25 images/seconde, la même fréquence d'image que celle de la norme PAL (celle de la norme NTSC est de 29,97 images/seconde). Vous voudrez peut-être fixer la fréquence d'image à une vitesse inférieure pour des applications telles que la vidéo sur le Web. La plupart des ordinateurs équipés d'un processeur



Pentium peuvent lire de manière lisse en 352 x 240 à 15 images/seconde. Les PC à performances plus élevées pourront lire une vidéo de manière lisse à des tailles d'images plus grandes et des fréquences d'images plus élevées.

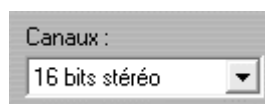
Paramètres de la compression audio

Paramètres audio : si vous voulez garder les tailles de fichier à une taille la plus basse possible, le son peut être défini en 8 bits mono à 11 kHz pour la plupart des utilisations en numérique. En règle générale, essayez 8 bits 11 kHz pour la plupart des commentaires et 16 bits stéréo à 22 ou 44 kHz lorsque la musique est prédominante. À titre de comparaison, la musique de CD-ROM est échantillonnée en 16 bits stéréo à 44 kHz. Une autre façon de vous permettre de choisir un taux de compression est de comparer 11 kHz à une qualité radio en AM, 22 kHz à une qualité FM et 16 bit stéréo, 44 kHz à la qualité d'un CD audio.



Type : dans la plupart des cas, vous choisirez soit PCM (Pulse Code Modulation - modulation à impulsions codées), soit ADPCM (Adaptive Delta PCM - modulation à impulsions codées en delta adaptable).

Canaux : vous pouvez choisir un réglage 8 ou 16 bits mono ou stéréo. La qualité du son et la taille du fichier augmentent lorsque vous ajoutez un second canal ou que vous augmentez la profondeur binaire.



Taux d'échantill. : le son numérique est produit en prenant de petits échantillons discrets de la forme d'onde analogique continue ; plus il y a d'échantillons, meilleur est le son. Par exemple, les CD audio sont enregistrés à 44 kHz, en 16 bits stéréo. Le son peut être échantillonné à 11 kHz pour la plupart des utilisations numériques, notamment pour les commentaires.



Paramètres identiques au projet actuel

Cliquez sur le bouton *Identique au projet* pour que votre sortie AVI utilise le même format que la résolution de clip la plus élevée dans votre projet en cours.

Paramètres Créer un fichier MPEG

Le panneau d'options *Créer un fichier MPEG* vous permet de modifier les paramètres de compression MPEG.

Des préréglages sont proposés. Vous pouvez choisir des préréglages pour plusieurs applications. Il en existe pour la lecture sur Internet, la lecture sur PC et multimédia, ainsi que pour l'écriture de fichiers VidéoCD (VCD), S-VCD et DVD.

Le préréglage Personnalisé vous permet d'exclure l'audio ou la vidéo source et de modifier indépendamment les débits de données audio et vidéo.



Paramètres vidéo

Compression : vous pouvez choisir entre la compression MPEG-1 et la compression MPEG-2. Celle en MPEG-2 offre une résolution plus élevée et une meilleure qualité que celle en MPEG-1.

Remarque : les fichiers MPEG-2 nécessitent un logiciel de lecture spécial. Si vous n'avez pas de lecteur en MPEG-2 installé sur votre PC, vous ne pourrez pas lire les fichiers MPEG-2.

Largeur, Hauteur : la taille de l'image se mesure en pixels. La réduction de la largeur et de la hauteur diminue considérablement la taille du fichier, même si la compression modère cet effet. La résolution maximale pour le MPEG-1 est de 384 x 288. La résolution maximale pour la vidéo en MPEG-2 est de 720 x 576.

Débit de données : vous pouvez régler les taux de données du son et de la vidéo séparément à l'aide des curseurs. Les débits binaires plus élevés donneront une meilleure qualité, mais les fichiers seront plus grands

Paramètres audio

Taux d'échantillage : le son numérique est produit en prenant de petits échantillons discrets de la forme d'onde analogique continue ; plus il y a d'échantillons, meilleur est le son. MPEG prend en charge deux fréquences d'échantillonnage : 44,1 kHz et 48 kHz.

Débit de données : vous pouvez régler les débits binaires du son et de la vidéo séparément à l'aide des curseurs. Les débits binaires plus élevés donneront une meilleure qualité, mais les fichiers seront plus grands.

Paramètres Créer un fichier RealVideo

Le panneau d'option *Créer un fichier RealVideo* permet de modifier les paramètres des fichiers RealVideo. Ceux-ci permettent de configurer la création de fichiers devant être lus avec le lecteur de RealNetworks®, RealPlayer® G2, que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site www.real.com.

The image shows a dialog box for configuring RealVideo creation options. It is organized into several sections:

- Titre :** Text input field containing "Le ciel".
- Auteur :** Text input field containing "Bossi".
- Public cible :** A list of checkboxes:
 - Modem numéroteur
 - RNIS simple
 - RNIS double
 - LAN d'entreprise
 - 256 K DSL/Câble
 - 384 K DSL/Câble
 - 512 K DSL/Câble
- Copyright :** Text input field containing "© Bossi".
- Mots clés :** Text input field containing "Bonjour".
- Qualité vidéo :** A dropdown menu set to "Vidéo animée normale".
- Qualité audio :** A dropdown menu set to "Voix avec musique de fond".
- Taille de la vidéo :** Radio buttons for three sizes:
 - 160 x 120
 - 240 x 180
 - 320 x 240
- Serveur Web :** Radio buttons for two options:
 - RealServer
 - HTTP

Titre, Auteur, Copyright : ces trois champs servent à identifier chaque clip RealVideo ; ils sont codés dans le clip pour ne pas être visibles aux yeux du spectateur.

Mots-clés : ce champ accepte jusqu'à 256 caractères ; il vous permet de coder des mots clés dans chaque clip. Ceci est généralement utilisé pour identifier le clip par les moteurs de recherche sur Internet.

Serveur Web : l'option RealServer vous permet de créer un fichier qui peut être lu en temps réel depuis un RealServer RealNetworks. Le RealServer prend en charge une caractéristique spéciale qui reconnaît la vitesse de connexion du modem du spectateur, et règle sa transmission pour qu'elle corresponde à ce débit. Cette option vous permet de choisir jusqu'à sept débits de données *Public cible*. La taille du fichier et le temps de téléchargement augmentent avec chaque débit de données que vous ajoutez, sélectionnez uniquement les publics cible que vous jugez nécessaires.

Pour utiliser l'option *RealServer*, le fournisseur d'accès Internet hébergeant votre site Web doit avoir installé le logiciel RealServer. Si vous n'en êtes pas sûr, mettez-vous en rapport avec lui ou utilisez l'option *HTTP* standard, qui vous permet d'optimiser la lecture pour l'une des six options de *Public cible* répertoriée.

<p>Remarque : GeoCities propose des logiciels RealServer à ses « clients privilégiés ».</p>
--

Public cible : cette option permet de sélectionner la vitesse de connexion du modem du public cible. Plus la vitesse est basse, moins la qualité de la vidéo est bonne. Si vous désirez que vos spectateurs puissent voir votre film au fur et à mesure de son téléchargement, vous devez sélectionner une vitesse pour le public cible qui correspond à la vitesse de leur modem.

Lorsque vous choisissez un public cible, vous précisez une largeur de bande maximale pour votre flux RealMedia. La largeur de bande, mesurée en kilobits par seconde (Kbps), représente la quantité de données pouvant être envoyée par le biais d'une connexion Internet ou réseau au cours d'un laps de temps donné. Les modems standard (utilisant des lignes téléphoniques) sont classés en fonction de la largeur de bande qu'ils sont capables de traiter. Les valeurs courantes sont 28,8 et 56 Kbps.

Outre ces publics standard, vous pouvez enregistrer des clips pour des vitesses de connexion allant jusqu'à, 100 Kbps, 200 Kbps, ou supérieures. Ces largeurs de bandes sont adaptées pour une utilisation sur des réseaux locaux (LAN), des modems câbles ou des modems ADSL.

Si vous voulez réduire le plus possible la taille des fichiers, le son pour nombre d'utilisations numériques peut être défini à 8 bits mono à 11 KHz. En règle générale, essayez 8 bits 11 KHz pour les voix et 16 bits stéréo à 22

ou 44,1 KHz pour la musique. Par exemple, un fichier RealVideo musical à 16 bits stéréo est échantillonné à 44,1 KHz.

Qualité vidéo : il s'agit de choix que vous faites entre la qualité de l'image et la fréquence d'image.

- **Vidéo animée normale:** recommandée pour les clips à contenu mélangé, pour équilibrer le mouvement vidéo et la précision de l'image.
- **Vidéo animée optimisée :** recommandée pour les clips contenant peu d'action, comme les informations ou les interviews, pour améliorer l'animation vidéo dans son ensemble.
- **Image vidéo:** recommandée pour les clips contenant beaucoup d'action, pour améliorer la précision globale de l'image.
- **Diaporama:** avec cette option, la vidéo apparaît comme une série de photos fixes et fournit la meilleure qualité globale d'image.

Qualité audio : ce menu déroulant vous permet de choisir les caractéristiques de votre piste audio. Studio utilise ces informations pour sélectionner la meilleure compression audio pour votre fichier RealVideo. *Qualité voix* crée le fichier le plus petit et *Musique stéréo* le fichier le plus important.

Taille de la vidéo : ces options vous permettent de redimensionner automatiquement votre film. Plus la résolution est fine, plus le débit de données que les spectateurs doivent gérer est faible.

Paramètres Créer un fichier Windows Media

Le panneau *Créer un fichier Windows Media* vous permet de modifier les options de création de fichiers Windows Media Player.

Titre : Paris

Auteur : Bossi

Copyright : © Bossi

Description : Un jour soleil

Débit nominal/taille/indice : G

"Barre Atteindre" de Media Player

- Pas de marqueur
- Marqueurs pour tous les clips
- Marqueurs pour les clips qui ont un nom

Qualité de la lecture

Faible

Petite vidéo (VBR), Demi fréquence d'image, Mono (CBR)

Vidéo : 180 x 144

Audio : Radio FM (16 kHz)

Titre, Auteur, Copyright : ces trois champs servent à identifier chaque clip RealVideo. Ils sont codés dans le clip pour ne pas être visibles aux yeux du spectateur.

Description : ce champ accepte jusqu'à 256 caractères, et vous permet de coder des mots clés dans chaque clip. Cela sert généralement à identifier le clip par les moteurs de recherche sur Internet.

Qualité de la lecture : choisissez la qualité de lecture selon la capacité de la plate-forme cible, c'est-à-dire les ordinateurs qui liront le film. Les paramètres audio et vidéo correspondant au choix en cours s'affichent dans l'espace sous la liste.

Barre « Atteindre » de Media Player : vous pouvez inclure les « marqueurs de fichiers » Windows Media au fil de la compression. Ces marqueurs permettent aux spectateurs d'aller directement au début d'un clip. Ils sont répertoriés par nom de clip. Les clips que vous n'avez pas nommés sont dotés d'un nom de clip par défaut dérivé du Nom de projet et du point de départ du time code du clip d'origine.

Paramètres Créer un disque

Les options *Créer un disque* vous permettent de régler les options de création de disques VCD, S-VCD ou DVD et de création d'une image de disque DVD sur un disque dur.

La création d'un VCD ou S-VCD nécessite un graveur de CD ou de DVD ; la création d'un DVD nécessite un graveur de DVD.

Format de sortie <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="radio"/> CD vidéo<input type="radio"/> S-VCD<input type="radio"/> DVD	Qualité vidéo/utilisation du disque <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="radio"/> Automatique Environ 63 minutes de vidéo sur le disque<input type="radio"/> Qualité vidéo max.<input type="radio"/> Capacité vidéo max. Kbits/s : 1150<input type="radio"/> Personnalisé <p><input type="checkbox"/> Filtrer vidéo <input type="checkbox"/> Mode brouillon <input checked="" type="checkbox"/> Audio MPEG</p>
Options de gravure <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="radio"/> Graver disque<input type="radio"/> Créer le contenu du disque mais sans graver<input type="radio"/> Graver à partir d'un contenu de disque déjà créé	Options du périphérique et du support <p>Support : CD-R/RW 650MB Copies : 1</p> <p>Graveur : _NEC DVD+RW ND-1100A 1.80 Vitesse de : Faible</p> <p>Dossier images : C:\ Documents\...\Sans titre</p>

Format de sortie

Choisissez entre VD Vidéo (VCD), S-VCD ou DVD. Les options contenues dans les autres zones du panneau dépendent de ce choix.

Options de gravure

Graver disque : votre film sera gravé sur un disque selon le format que vous avez sélectionné dans l'option *Format de sortie*.

Graver le contenu du disque mais sans graver : cette option est disponible uniquement si le format de sortie est DVD. Vous n'utilisez pas votre graveur de DVD, mais les fichiers que vous enregistreriez sur un disque DVD sont stockés dans un « dossier d'image » sur le disque dur. L'emplacement de ce dossier s'affiche dans la zone *Options du périphérique et du support* (voir page 208). L'emplacement de ce dossier s'affiche dans la zone *Options du périphérique et du support*.

Graver à partir d'un contenu du disque déjà créé : cette option est disponible uniquement lorsque le format du disque est DVD. Au lieu d'utiliser votre projet en cours directement pour graver un disque, une image de disque déjà créée est envoyée à votre graveur de DVD. Cela vous permet de fractionner le travail de création d'un disque en deux étapes séparées que vous pouvez effectuer à des moments différents. Cela est particulièrement utile si vous voulez faire plusieurs copies d'un même projet. Même si le projet n'est pas utilisé directement dans la fabrication du disque, il doit néanmoins être ouvert dans Studio lors de la gravure.

Qualité vidéo/utilisation du disque

Paramètres de qualité : ces paramètres (*Automatique, Qualité vidéo max., Capacité vidéo max. et Personnalisé*) sont disponibles uniquement pour les S-VCD et DVD. Les trois premiers sont préréglés et correspondent à des débits de données particuliers. L'option *Personnalisé* vous permet de définir le débit de données comme étant une autre valeur. Dans chacun des cas, une estimation de la quantité de vidéo que le disque peut contenir au paramètre en cours est fournie.

Kbits/s : cette liste déroulante combinée avec une zone d'édition vous permet de choisir ou de préciser le débit de données, et par conséquent la qualité vidéo et la durée maximale, du disque. Les valeurs les plus élevées correspondent à une meilleure qualité et à une capacité moindre.

Filtrer vidéo : cette option active un filtre de lissage permettant d'améliorer l'aspect de la vidéo à des débits de données inférieurs. La netteté de l'image en est légèrement réduite.

Mode brouillon : cette option permet d'accélérer le processus d'encodage MPEG, mais réduit la qualité.

Audio MPEG : cette option permet de sélectionner MPEG comme format d'encodage de l'audio DVD. L'alternative est PCM audio, qui nécessite plus d'espace de stockage, mais qui bénéficie d'une prise en charge universelle par tous les lecteurs de DVD. MPEG est en théorie en option sur les lecteurs NTSC (mais obligatoire sur les lecteurs PAL), mais dans la pratique il est largement pris en charge.

Options du périphérique et du support

Support : choisissez une entrée dans la liste déroulante correspondant au type et à la capacité du disque sur lequel vous gravez votre projet.

Graveur : si vous avez plusieurs graveurs dans votre système, sélectionnez celui que vous voulez que Studio utilise.

Copies : sélectionnez ou tapez le nombre de copies du disque à créer.

Vitesse de gravure : choisissez l'une des vitesses disponibles, ou laissez ce champ vierge pour que la vitesse soit sélectionnée automatiquement.

Dossier images : emplacement du dossier d'images de DVD à utiliser pour le paramètre *Options de gravure/ Graver à partir d'un contenu du disque déjà créé*.

Conseils et astuces

Voici quelques conseils émanant des spécialistes techniques de Pinnacle concernant le choix, l'utilisation et la maintenance d'un système informatique pour faire de la vidéo.

Matériel

Pour utiliser Studio de manière efficace, votre matériel devra être préparé et configuré de manière optimale.

Il est recommandé d'utiliser des disques UDMA car ils fournissent des transferts vidéo fiables avec Studio. Nous vous conseillons vivement de faire l'acquisition sur un disque dur autre que le disque sur lequel Windows et le logiciel Studio sont installés.

Comme l'enregistrement de séquences vidéo au format DV nécessite une vitesse de transfert de données d'environ 3,6 Mo par seconde, votre disque dur doit soutenir un niveau de performance de 4 Mo/s. Des taux de transfert plus élevés permettent de garantir la fiabilité.

Vous pouvez calculer la quantité d'espace disque dont vous aurez besoin pour votre vidéo DV à l'aide de la valeur de 3,6 Mo/sec.

Par exemple :

1 heure de vidéo = 3 600 secondes (60 x 60)

3 600 secondes x 3,6 Mo/s = 12 960 Mo

Par conséquent, une heure de vidéo utilise 12,9 Go d'espace de stockage.

En raison de leur calibration interne automatique, les disques durs standard interrompent régulièrement le flux continu de données afin de les recalibrer eux-mêmes. Pendant l'acquisition, ceci n'est pas visible car les images sont stockées temporairement dans la mémoire. Mais pendant la lecture, seul un nombre limité d'images peut être stocké ainsi temporairement.

Pour une lecture « lisse » (en continu), il faut un flux continu de données sans interruption. Sinon, l'image « saute » à intervalles réguliers, même si toutes les images sont là et même si le disque dur est très rapide. Les disques classés A/V n'ont pas ce problème.

Préparation du disque dur

- Terminez la tâche des applications en arrière-plan. Avant d'ouvrir votre produit Studio, appuyez simultanément sur les touches Ctrl et Alt, puis sur Suppr. Ceci ouvrira la fenêtre *Gestionnaire des tâches de Windows*. Cliquez sur chaque application énumérée dans la fenêtre, puis cliquez sur *Fin de Tâche*. Faites ceci pour toutes les applications énumérées dans le Gestionnaire des tâches, SAUF pour Explorer et Systray. Si vous utilisez Windows 2000 ou XP, vous pouvez faire appel à un programme tel que EndItAll2 pour mettre fin aux tâches en arrière-plan. EndItAll2 est disponible à l'adresse suivante :

[home.ptd.net/~don5408/boîte à outils/enditall](http://home.ptd.net/~don5408/boîte%20à%20outils/enditall)

- Cliquez sur *Démarrer* ➤ *Programmes* ➤ *Accessoires* ➤ *Outils système* ➤ *Scandisk*.
Assurez-vous que *Minutieuse* est coché, puis cliquez sur *Démarrer* (ceci peut prendre quelque temps).
- Une fois le Scandisk terminé, cliquez sur *Démarrer* ➤ *Programmes* ➤ *Accessoires* ➤ *Outils systèmes* ➤ *Défragmenteur de disque* (ceci peut prendre quelque temps).
- Désactivez les options d'économie d'énergie (Pointez votre souris sur votre bureau, cliquez avec le bouton droit, et sélectionnez *Propriétés* ➤ *Ecran de veille* (dans *Gestion de l'alimentation du moniteur* cliquez sur *Gestion de l'alimentation*). Assurez-vous que sous *Paramètres du mode PC de bureau ou familial*, *Jamais* soit sélectionné.

Remarque : les programmes de Montage Vidéo n'effectuent pas très bien les tâches multiples. N'utilisez pas d'autres programmes en réalisant un film (sur bande vidéo ou sur CD) ou en faisant une acquisition. Vous pouvez effectuer des tâches multiples pendant le montage

Mémoire vive (RAM)

Plus la mémoire vive est généreuse, plus le travail avec Studio est aisé. Pour pouvoir travailler dans de bonnes conditions avec Studio, il vous faut disposer d'au moins 64 Mo, nous vous conseillons même 128 Mo (ou plus).

Carte-mère

Intel Pentium, AMD Athlon 500 MHz ou supérieure.

Logiciel

Réglage de l'intensité des couleurs

1. Pour les cartes graphiques, une palette de 16 bits est recommandée.
2. Pointez votre souris sur votre bureau, cliquez avec le bouton droit, sélectionnez *Propriétés* ➤ *Configuration*.
3. Sous Palette de couleurs sélectionnez 65536 couleurs (16 bits).

La configuration des superpositions modifie exclusivement la représentation sur le moniteur de l'ordinateur, à la sortie vidéo les séquences enregistrées apparaissent toujours en TrueColor !

Windows 98 Second Edition

Pour améliorer les performances du système sous Windows 98SE, vous pouvez apporter les modifications suivantes.

Paramètres du disque dur :

1. Choisissez le menu Démarrer ➤ Paramètres ➤ Panneau de configuration ➤ Système, cliquez sur l'onglet Performances puis Système de fichiers, puis Dépannage.
2. Cochez l'option *Désactiver le cache en écriture différée pour tous les lecteurs* pour la sélectionner et cliquez sur OK.
3. Dans l'onglet Disque Dur, paramétrez l'option *Optimisation cache en lecture* sur « Aucune ».
4. Assurez-vous que DMA est activé pour votre disque dur.

Paramètres du lecteur de CD-ROM :

Sous Windows 98, vous pouvez désactiver la notification d'insertion automatique pour le changement de CD.

1. Choisissez pour cela Démarrer ➤ Paramètres ➤ Panneau de configuration ➤ Système ➤ Gestionnaire de périphériques.
2. Cliquez sur *CD-ROM*.
3. Cliquez sur le nom de votre lecteur CD-ROM.
4. Choisissez Propriétés ➤ Paramètres.
5. Désactivez l'option *Notification d'insertion automatique*.

Ne faites pas fonctionner un lecteur de CD-ROM IDE en parallèle avec un disque dur IDE amélioré. Cette association peut réduire inutilement la vitesse de votre disque dur. Utilisez plutôt la seconde interface IDE pour votre lecteur de CD-ROM.

Barre des tâches :

Supprimez l'horloge de la barre des tâches..

1. Cliquez avec le bouton droit sur la barre des tâches.
2. Sélectionnez l'option *Propriétés*.
3. Désactivez l'option *Afficher l'horloge*.

Augmentation de la fréquence d'image

Si vous n'atteignez pas un débit suffisant avec votre système (25 images par seconde pour PAL, 29,97 images par seconde pour NTSC), vous pouvez procéder comme suit :

Désactiver le pilote et les applications réseau

Étant donné que le fonctionnement en réseau provoque souvent des interruptions à l'enregistrement et à la reproduction, il est conseillé de ne pas travailler en réseau.

Enregistrement audio

N'enregistrez le son que lorsque vous en avez réellement besoin, étant donné qu'un enregistrement vidéo sonore demande beaucoup de puissance et de temps de calcul. Nous recommandons une carte son PCI.

Vidéo numérique avec audio

Si vous enregistrez des vidéos numériques sonores, rappelez-vous que le son requiert également de l'espace disque :

- Qualité CD (44 kHz, 16 Bits stéréo) signifie env. 172 Ko/s.,
- Qualité Stéréo (22 kHz, 16 Bits stéréo) env. 86 Ko/s. et
- Qualité Mono (22 kHz, 8 Bits mono) représente toujours 22 Ko/s.

Plus la qualité sonore est élevée, plus la quantité d'espace utilisée est importante. La qualité maximale (CD) n'est que très rarement nécessaire. La qualité minimale (11 kHz/8 Bits Mono) ne fournit en revanche que rarement des résultats satisfaisants pour les séquences audio.

Studio et animation par ordinateur

Si vous éditez des animations avec Studio ou si vous voulez associer animations et vidéo numérique, n'oubliez pas de créer vos animations avec la même taille d'image et le même taux d'actualisation d'image que votre vidéo d'origine :

Qualité	Recadrage TV	PAL	NTSC	Audio
DV	Oui	720 x 576	720 x 480	Stéréo 44 kHz 16 bits

Si vous ne le faites pas, vous obtiendrez des temps de rendu inutilement longs et, après le rendu, des défauts pourront être visibles lors de la lecture de l'animation.

Conseils relatifs à SmartCapture (DV uniquement)

SmartCapture se fie à un time code continu, non interrompu pour refaire l'acquisition de vos clips. Si plusieurs sections de vos bandes originales ont un time code discontinu, chaque section aura été acquise comme un fichier séparé. Avant de pouvoir refaire l'acquisition de vos clips, Studio vous invitera à faire un repère sur la bande à la section où le clip est enregistré.

Afin de vous permettre de reconnaître s'il s'agit de la bonne section de la bande, la fenêtre d'Aperçu affichera une vue de la première image de ce clip. Lorsque vous aurez fait un repère à la bonne section, Studio refera l'acquisition de tous les clips voulus appartenant à cette section. Si vous avez respecté la convention d'attribution de noms présentée à la page 22, Studio passe à la section suivante de la bande et répète le processus jusqu'à ce que tous les clips requis de cette bande source aient été acquis à nouveau. Si vous avez respecté la convention d'attribution de noms concernant les fichiers d'acquisition, Studio passe à la section suivante de la bande et répète le processus jusqu'à ce que tous les clips requis de cette bande source aient été acquis à nouveau. Le non respect des conventions d'attribution de noms entraîne un changement plus fréquent des bandes source.

Lorsque Studio refait l'acquisition de vos clips, il acquiert environ une seconde de pellicule en plus au début et à la fin de votre clip. Studio découpe automatiquement chaque clip pour les faire correspondre aux points de début et de fin exacts que vous avez choisis pour votre film, mais cette pellicule supplémentaire acquise vous permet de réajuster les points de début et de fin de chaque clip au cas où vous auriez changé d'avis après la réacquisition. Vous pouvez le faire soit sur le Plan de montage soit en utilisant l'outil *Modifier les propriétés du clip*.

Commencer avec un time code continu

Pour éviter les problèmes lors de l'acquisition, nous vous conseillons de pister si possible vos bandes avec un time code avant de commencer la prise de vue, (voir « time code continu » à la page 22).

Pour éviter les problèmes lors de l'acquisition, nous vous conseillons de pister vos bandes si possible avant de commencer la prise de vue.

Dépannage

Avant de commencer le dépannage, prenez le temps de vérifier votre matériel et votre logiciel.

Mettez à jour votre logiciel : nous vous conseillons d'installer les mises à jour les plus récentes des systèmes d'exploitation Windows 98, ME, 2000 ou XP. Vous pouvez les télécharger à l'adresse suivante :

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Assurez-vous que vous possédez la dernière version du logiciel Studio en cliquant sur le menu *Aide* ➤ *Mises à jour du logiciel* du programme. Studio vérifiera sur Internet la disponibilité d'éventuelles mises à jour.

Vérifiez votre matériel : assurez-vous que tout le matériel installé fonctionne normalement avec les pilotes les plus récents, et qu'aucun conflit n'est signalé dans le Gestionnaire de périphériques de Windows (voir ci-après). En cas de conflit de périphériques, vous devrez résoudre le problème avant de commencer l'installation.

Obtenez les pilotes les plus récents : nous vous conseillons fortement d'installer les pilotes les plus récents pour vos cartes son et graphique. Au cours du processus de lancement, Studio vérifie que vos cartes son et vidéo prennent en charge DirectX.

Allez sur les sites Web des fabricants pour obtenir les pilotes les plus récents de vos cartes son et graphique. De nombreux utilisateurs possèdent des cartes graphiques NVIDIA ou ATI, pour lesquelles des pilotes sont disponibles sur les sites suivants :

www.nvidia.com et www.atitech.com

Les propriétaires de cartes audio Sound Blaster peuvent obtenir des mises à jour à l'adresse suivante :

us.creative.com

Ouverture du Gestionnaire de périphériques

Le Gestionnaire de périphériques de Windows, qui vous permet de configurer le matériel de votre système, joue un rôle important dans le dépannage.

La première étape d'ouverture du Gestionnaire de périphériques dans toutes les versions de Windows consiste à cliquer avec le bouton droit sur l'icône *Poste de travail*, puis à sélectionner *Propriétés* dans le menu contextuel. Cela ouvre la boîte de dialogue de propriétés du système. Sous Windows 98 ou Millennium, il vous suffit de sélectionner l'onglet *Gestionnaire de périphériques* de la boîte de dialogue. Sous Windows 2000 ou XP, cliquez sur le bouton *Gestionnaire de périphériques* de l'onglet *Matériel*.



AIDE TECHNIQUE EN LIGNE

La Base de connaissances technique de Pinnacle est une archive consultable contenant des milliers d'articles mis à jour régulièrement, traitant des questions et problèmes les plus courants auxquels les utilisateurs de Studio et autres produits Pinnacle sont confrontés. Cette base de connaissances vous permet de trouver les réponses aux éventuelles questions que vous pouvez vous poser au sujet de l'installation, l'utilisation ou le dépannage de Pinnacle Studio.

Vous pouvez accéder à la base de connaissances par le biais de votre navigateur Web à l'adresse suivante :

pinnacle.custhelp.com

La page d'accueil de la base de connaissances s'ouvre. Vous n'avez pas besoin de vous inscrire pour la consulter, mais si vous voulez poser une question au personnel du service d'assistance technique, vous devrez créer un compte de base de connaissances. Lisez tous les articles de la base de connaissances pertinents pour votre recherche avant de vous mettre en rapport avec le personnel du service d'assistance technique.

Utilisation de la base de connaissances

Dans la liste déroulante *Produit*, sélectionnez « Studio Version 9 ». Vous pouvez également sélectionner le cas échéant un *Sous-produit*, une *Catégorie* ou les deux. La sélection d'un sous-produit ou d'une catégorie peut réduire le nombre de résultats de recherche non pertinents, mais aussi éliminer des articles utiles d'ordre plus général. Si vous n'êtes pas sûr de la catégorie à choisir, sélectionnez l'option *Toutes les catégories*.

Pour rechercher un article, tapez une expression ou un groupe de mots clés dans la zone de texte. Restez concis : la recherche donne de meilleurs résultats lorsqu'elle porte sur un nombre réduit de mots.

Exemple de recherche

Dans la liste ci-après de questions de dépannage courantes, le premier élément est « Studio plante en mode Montage ».

Tapez « plante en mode Montage » dans la zone de recherche et cliquez sur le bouton *Rechercher*. Vous devriez recevoir entre 60 et 150 résultats. Le tout premier, « Studio plante en mode Montage », répertorie les causes connues de ce problème et leurs solutions.

Si vous effectuez une recherche sur le mot clé « plante », vous obtiendrez bien moins de résultats, tous liés aux plantages de Studio.

Si les résultats d'une recherche ne contiennent aucun article vous paraissant pertinent, essayez de modifier la recherche en choisissant un ensemble de mots clés différents. Vous pouvez également utiliser les options *Rechercher par* et *Trier par* pour sélectionner des articles spécifiques ou plébiscités.

Recherche par ID de réponse

Si vous connaissez l'ID de la réponse que vous recherchez, vous pouvez accéder directement à cette dernière. Par exemple, si vous obtenez une erreur d'acquisition lorsque vous appuyez sur le bouton *Acquisition*, on peut vous renvoyer à l'article n° 2687 de la base de connaissances intitulé « J'obtiens une erreur d'acquisition dans Studio ». Dans la liste déroulante *Rechercher par*, sélectionnez « ID de la réponse », saisissez l'ID dans la zone de texte, puis cliquez sur *Rechercher*.

Problèmes les plus souvent présentés

1. Studio plante en mode Montage (ID 6786).
2. Une erreur d'acquisition survient lors de la tentative de lancement de l'acquisition (ID 2687).
3. Studio plante lors du rendu (ID 6386).
4. Le graveur de CD ou de DVD n'est pas détecté (ID 1593).
5. Studio plante au lancement ou ne se lance pas (ID 1596).
6. Les transitions HollywoodFX portent toujours le filigrane numérique après leur mise à niveau (ID 1804).
7. Une erreur « Impossible d'initialiser le périphérique d'acquisition DV » s'affiche en mode Acquisition (ID 2716).

Les informations contenues dans les pages suivantes s'appuient sur ces articles de la base de connaissances.

Les informations contenues dans les rubriques répertoriées ci-après s'appuient sur ces articles de la base de connaissances.

Studio plante en mode Montage

ID de la réponse 6786

Le plantage de Studio est généralement dû à un problème de configuration au sein d'un projet ou d'un fichier de contenu. Ce type de problème peut souvent être résolu par l'une des méthodes suivantes :

- Désinstallation et réinstallation de Studio.
- Optimisation de l'ordinateur.
- Recréation d'un projet corrompu.
- Réacquisition d'un clip corrompu.

Pour aider à résoudre ce problème, définissez quel mode d'échec répertorié ci-après correspond le mieux aux symptômes rencontrés, puis reportez-vous aux instructions correspondantes :

- **Cas n° 1** : Studio plante de manière aléatoire. Le plantage se produit fréquemment, sans raison particulière apparente.
- **Cas n° 2** : Studio plante à chaque fois que vous cliquez sur un onglet ou un bouton en particulier dans le mode Montage.

- **Cas n° 3 :** Studio plante à chaque fois que vous effectuez une série d'étapes particulière.

Cas n° 1 : Studio plante de manière aléatoire

Essayez tour à tour l'une des solutions suivantes :

Procurez-vous la version la plus récente de Studio : assurez-vous que vous avez bien la dernière version de Studio 9 installée. Vous la trouverez sur notre site Web à l'adresse suivante :

www.pinnaclesys.com/support/studio9

Fermez tous les programmes avant d'installer une nouvelle version.

Réglez les paramètres de Studio : sélectionnez l'option *Aucun rendu d'arrière-plan* dans la liste déroulante *Rendu* et désactivez la case à cocher *Utiliser l'accélération matérielle*. Vous trouverez ces deux options dans le panneau *Editer* (voir page 193). Vous trouverez ces deux options dans le panneau *Editer*.

Fermez les tâches en arrière-plan : fermez les autres applications et déchargez tous les processus en arrière-plan avant d'utiliser Studio.

- Sous Windows 98 et Windows Millenium, vous pouvez gérer les processus en arrière-plan en appuyant simultanément sur les touches Ctrl+Alt+Suppr pour ouvrir le Gestionnaire des Tâches. Fermez tous les éléments de la liste, à l'exception de Systray et de Explorer.
- Sous Windows 2000 et Windows XP, appuyez simultanément sur les touches Ctrl+Alt+Suppr pour ouvrir le Gestionnaire des Tâches. Vous ne verrez probablement pas grand-chose dans l'onglet *Applications*, mais l'onglet *Processus* vous indiquera le logiciel en cours d'exécution. Puisqu'il est difficile d'être sûr des processus à ne pas interrompre, nombre de nos clients font appel au programme gratuit Enditall2 pour les aider dans cette tâche. Vous pouvez télécharger Enditall2 à partir de : [home.ptd.net/~don5408/boîte à outils/enditall](http://home.ptd.net/~don5408/boîte%20à%20outils/enditall)

Défragmentez votre disque dur : au fil du temps, les fichiers se trouvant sur votre disque dur peuvent *se fragmenter* (c'est-à-dire être stockés en plusieurs parties dans différentes zones du disque), ce qui ralentit l'accès et peut donner lieu à des problèmes en termes de performances. Pour prévenir ou corriger ce problème, utilisez un outil de défragmentation de disque. Vous pouvez accéder au défragmenteur intégré de Windows, par le biais de la commande *Défragmenteur de disque* du menu *Programmes* ➤ *Accessoires* ➤ *Outils systèmes*.

Mettez à jour les pilotes audio et vidéo : vérifiez que vous disposez bien des dernières versions des pilotes pour vos cartes son et vidéo, sur les sites Web de leur fabricant. Vous pouvez voir les cartes dont vous êtes équipés dans le Gestionnaire de périphériques de Windows.

Pour déterminer quelle carte vidéo vous possédez, cliquez sur le signe plus situé en regard de *Cartes graphiques* dans la liste du Gestionnaire de périphériques. Le nom de votre carte vidéo s'affiche. Double-cliquez dessus pour ouvrir une autre boîte de dialogue, dans laquelle vous cliquez sur l'onglet *Pilote*. Vous pouvez maintenant afficher des informations sur le fabricant du pilote, ainsi que les noms des fichiers composant le pilote.

La carte son s'affiche dans la section *Contrôleurs de son, vidéo et jeux* du Gestionnaire de périphériques. À nouveau, le fait de double-cliquer sur son nom vous permet d'accéder aux informations concernant le pilote.

Mettez à jour Windows : vérifiez que vous disposez de toutes les dernières mises à jour de Windows disponibles.

« **Ajuster afin d'obtenir les meilleures performances** » : cette option système permet de désactiver les éléments visuels superflus de Windows 2000 et Windows XP qui monopolisent du temps processeur. Cliquez avec le bouton droit sur *Poste de travail*, sélectionnez *Propriétés* dans le menu contextuel, puis cliquez sur l'onglet *Avancé*. Dans *Performances*, cliquez sur le bouton *Paramètres* pour ouvrir la boîte de dialogue Options de performance. Sélectionnez l'option *Ajuster afin d'obtenir les meilleurs performances*, puis cliquez sur *OK*.

Mettez à jour DirectX : procurez-vous la version la plus récente de DirectX. Vous pouvez la télécharger sur le site de Microsoft à l'adresse suivante :

www.microsoft.com/windows/directx

Faites de l'espace sur votre disque de démarrage : vérifiez que vous avez au moins 10 Go d'espace libre sur votre disque de démarrage pour la pagination.

Désinstallez, réinstallez et mettez à jour Studio : si votre installation de Studio s'est corrompue, essayez de procéder comme suit :

1. Désinstallez Studio : cliquez sur *Démarrer* ➤ *Programmes* ➤ *Studio 9* ➤ *Désinstaller Studio 9*, puis suivez les instructions à l'écran. Si l'outil de désinstallation vous demande si vous voulez supprimer certains fichiers partagés, cliquez sur *Oui pour tous*. Déconnectez la caméra et le câble de la carte DV, si vous en avez une.

2. Réinstallez Studio : insérez votre CD de Studio et réinstallez le logiciel. Assurez-vous que vous être connecté en tant qu'Administrateur (ou en tant qu'utilisateur disposant des droits Admin.) lors de l'installation de Studio. Nous vous conseillons fortement d'installer Studio dans son répertoire par défaut sur le disque principal du système d'exploitation.
3. Téléchargez et installez la dernière version de Studio : cliquez sur la commande de menu *Aide* ➤ *Mise à jour de logiciels* pour vérifier la disponibilité de mises à jour. Si une nouvelle version de Studio est détectée sur notre site Web, on vous demandera de la télécharger. Téléchargez ce *fichier de correctif* sur un emplacement où vous pouvez le trouver facilement (comme le Bureau), puis quittez Studio. Enfin, double-cliquez sur le fichier téléchargé pour mettre à jour Studio.

Recréez un projet corrompu : essayez de recréer les premières minutes de votre projet. Si aucun problème ne survient, ajoutez progressivement des éléments au projet, en vérifiant de temps en temps que le système reste stable.

Réparez la vidéo ou l'audio corrompu(e) : l'instabilité survient quelquefois seulement lorsque vous manipulez certains clips audio ou vidéo. Si tel est le cas, faites à nouveau l'acquisition de ces clips. S'ils ont été créés par une autre application, refaites l'acquisition avec Studio si possible. Même si Studio prend en charge nombre de formats vidéo, ce clip particulier peut être corrompu ou dans un format inhabituel. Si vous avez un fichier **wav** ou **mp3** qui semble poser problème, convertissez-le dans un autre format avant d'importer le fichier. En effet, nombre de fichiers **wav** et **mp3** sur Internet sont corrompus ou ne sont pas standard.

Réinstallez Windows : il s'agit d'une mesure radicale, mais si les étapes précédentes n'ont pas résolu le problème, il se peut que Windows soit corrompu. Même si vos autres applications semblent fonctionner correctement, la taille des fichiers vidéo utilisés dans Studio peut encombrer votre système au point de provoquer une instabilité latente.

Cas n° 2 : un clic sur un onglet ou un bouton plante Studio

Commencez par les étapes données pour le Cas n° 1. Ce type de problème est souvent signe d'une mauvaise installation de Studio ou de sa corruption. La désinstallation, réinstallation et mise à jour de Studio, permettent généralement de résoudre le problème.

Si tel n'est pas le cas, essayez de créer un projet que vous appellerez « test01.stu », pour tenter de déterminer si l'échec est spécifique d'un projet particulier. Ouvrez le fichier vidéo de démonstration et déplacez les

premières scènes dans le Plan de montage. Cliquez ensuite sur l'onglet ou le bouton qui semble poser problème. Si ce projet test fonctionne correctement, il se peut que le problème vienne du projet sur lequel vous travaillez, plutôt que de Studio ou de votre système. Si le projet test échoue, mettez-vous en rapport avec notre service d'assistance technique et fournissez-leur des informations détaillées sur le problème. Ils tenteront de recréer le problème et de le résoudre.

Cas n° 3 : certaines séquences d'actions plantent Studio

Ce cas est une version plus complexe du cas n° 2, mais les mêmes étapes de résolution s'appliquent. Puisqu'il peut être difficile de déterminer la séquence exacte d'actions provoquant l'échec, vous devrez être méthodique dans votre approche. La création d'un petit projet de test, comme celui du cas n° 2, permet d'éliminer des variables qui pourront entraîner une certaine confusion dans les résultats du test.

Une erreur d'acquisition survient lors du lancement de l'acquisition

ID de la réponse 2687

Certains problèmes sont la conséquence d'incompatibilités ou de problèmes liés à des cartes d'acquisition tierces particulières :

- ATI : Studio devrait fonctionner avec la plupart des cartes All In Wonder.
- Hauppauge : consultez la rubrique FAQ de notre site Web pour plus d'informations sur les cartes Hauppauge.
- Dazzle : les cartes Dazzle DVC 80, DVC 150 et Fusion sont prises en charge. Consultez la rubrique FAQ de notre site Web pour obtenir une liste complète du matériel Dazzle pris en charge.

Étapes de dépannage

L'objectif initial, avant de commencer l'acquisition, est de lire la vidéo dans la Fenêtre Aperçu.

1. Vérifiez les paramètres Source de capture dans Studio. Puisque vous pouvez avoir plusieurs périphériques dans votre système (cartes 1394,

tuners pour TV, webcams, etc.) vous devez veiller à sélectionner la bonne source d'acquisition. En mode Acquisition dans Studio, cliquez sur le bouton *Paramètres*, puis sur l'onglet *Source de capture* dans la boîte de dialogue Options de configuration. Sélectionnez votre périphérique d'acquisition vidéo dans la liste déroulante *Vidéo*.

Si l'option concernant le périphérique d'acquisition de votre choix n'est pas répertoriée, ouvrez le Gestionnaire de périphérique de Windows. Si le pilote d'acquisition de votre périphérique est signalé comme étant en conflit ou n'est pas répertorié, rechargez le pilote d'acquisition en procédant comme suit :

- Pilotes programmes : utilisez le CD pour trouver et installer les pilotes programmes de la carte que vous avez installée.
 - Pilotes tiers : utilisez le CD fourni avec le périphérique d'acquisition ou appelez le fabricant (ou rendez-vous sur son site Web) pour vous procurer le pilote le plus récent.
2. Si vous faites les acquisitions à partir d'une source analogique, vérifiez que le bon type analogique est sélectionné. Dans la fenêtre du Compteur (en mode Acquisition de Studio), cliquez sur l'onglet de gauche pour ouvrir le panneau contenant les paramètres vidéo analogiques. Sélectionnez *Composite* ou *S-Vidéo* selon vos besoins.
Si le bon élément est déjà sélectionné, sélectionnez l'autre, puis revenez au correct après quelques secondes. Cela peut aider à réinitialiser le mode Acquisition, pour qu'il détecte correctement le signal en entrée.
 3. Si vous faites une acquisition à partir d'une source analogique, vérifiez votre câblage. Celui-ci doit correspondre au paramètre *Composite* ou *S-Vidéo* que vous avez sélectionné ci-dessus. Essayez un câble, une bande et un magnétoscope différents si possible, pour voir si le problème est lié à l'un de ces composants.
 4. Vérifiez que les têtes de lecture sont propres et que la bande est en bon état. Veillez à ce que toutes les connexions physiques soient sécurisées.
 5. Si vous faites une acquisition à partir d'une source analogique, vous devrez appuyer sur le bouton *Lecture* de la platine source avant l'acquisition, car il n'y a aucune commande à l'écran. Si le lecteur ne fonctionne pas lorsque vous cliquez sur le bouton *Acquérir*, vous obtiendrez une erreur d'acquisition.

Si vous continuez de recevoir un message d'erreur d'acquisition après avoir tenté les étapes ci-dessus, testez votre configuration avec l'application d'acquisition AMCAP. Il s'agit d'une application générique destinée à tester la compatibilité des périphériques. Si vous ne parvenez pas à effectuer une

acquisition avec AMCAP, cela signifie que votre carte d'acquisition ne possède probablement pas le bon pilote pour votre version de Windows.

Pour utiliser AMCAP :

1. Cliquez sur Démarrer ➤ Programmes ➤ Studio 9 ➤ Outils ➤ AM Capture.
2. Dans la fenêtre AMCAP, sélectionnez votre périphérique d'acquisition dans le menu *Périphériques*.
3. Un clic sur la commande de menu *Options* ➤ *Aperçu* doit afficher la vidéo dans la fenêtre AMCAP si le câblage est correct et si la source (caméscope, magnétoscope, etc.) est sous tension. Pour faire une acquisition, cliquez sur le menu *Acquisition*, puis sélectionnez *Démarrer l'acquisition*. Il se peut que vous deviez paramétrer votre carte d'acquisition.

Remarque : AMCAP ne fonctionne pas avec les périphériques d'acquisition dotés de codeurs MPEG matériel (par ex., MovieBox USB, PCTV Deluxe, MP20 et le périphérique TDK Indi).

Au cas où vous ne pourriez toujours pas faire une acquisition dans Studio avec votre carte d'acquisition même après avoir tenté toutes les étapes de dépannage, vous pouvez contourner le problème en faisant une acquisition en-dehors de Studio puis en important la vidéo acquise dans Studio pour le montage et la sortie.

Studio plante lors du rendu

ID de la réponse 6386

Avec ce type de problème, Studio «se fige» au cours du rendu (la préparation de votre vidéo pour la sortie en mode Création de film). Pour trouver la solution à un cas particulier, essayez les étapes de dépannage correspondant au mode d'échec suivant correspondant le mieux à votre situation :

- **Cas n° 1 :** le rendu s'interrompt immédiatement après avoir démarré.
- **Cas n° 2 :** le rendu s'interrompt de manière aléatoire dans un projet. En règle générale, il ne s'arrête pas au même endroit si vous tentez l'opération de rendu plusieurs fois.

- **Cas n° 3 :** le rendu s'interrompt au même endroit dans un projet, quel que soit le nombre de tentatives de rendu. Ce mode d'échec a plusieurs causes possibles.

Cas n° 1 : le rendu s'interrompt immédiatement

Si le plantage survient dès que vous cliquez sur le bouton *Créer*, c'est parce qu'il y a un problème de configuration de votre système. Essayez d'effectuer le rendu de la vidéo de démonstration fournie. Si cela échoue, il s'agit donc bien d'un problème lié au système, puisque nous n'avons pas pu reproduire un problème de rendu dans le fichier de démonstration lors du test en interne.

Solutions possibles :

- Désinstallez et réinstallez Studio.
- Désinstallez tout autre logiciel qui pourrait entrer en conflit avec Studio (autres logiciels d'édition vidéo, autres codecs vidéo, etc.).
- Vérifiez que vous avez bien installé tous les packs de service disponibles pour la version de Windows que vous utilisez.
- Réinstallez Windows *sans* le désinstaller au préalable. Sous Windows XP, cette procédure s'appelle une *réparation*.

Cas n° 2 : le rendu s'interrompt de manière aléatoire

Si le rendu s'interrompt à des endroits différents même au sein du même projet, les interruptions peuvent être dues à des tâches en arrière-plan, à la gestion de l'alimentation ou à un problème thermique de l'ordinateur.

Solutions possibles :

- Recherchez d'éventuelles erreurs sur votre disque dur et défragmentez-le.
- Quittez toutes les tâches en arrière-plan, telles que les anti-virus, les indexeurs de lecteurs et les modem-fax.
- Désactivez la gestion de l'alimentation.
- Installez des ventilateurs dans le boîtier de l'ordinateur.

Cas n° 3 : le rendu s'interrompt toujours au même endroit

Si le rendu s'interrompt toujours au même endroit dans un projet donné, voyez si les autres projets ont le même problème. Si tel n'est pas le cas, il se peut que le projet soit corrompu. Si les autres projets ont le même problème, essayez de trouver un facteur commun.

Il est beaucoup plus facile de trouver une solution à ce type de problème si vous pouvez identifier un élément particulier dans le projet qui entraînerait l'interruption du rendu. La suppression de l'élément ou son découpage peuvent permettre de terminer le rendu, même si dans certains cas le problème peut simplement se reproduire ailleurs dans le projet.

Solutions et contournements possibles :

1. Recherchez dans les clips du projet des images vidéo corrompues. Elles peuvent s'afficher en gris, en noir, ou déformées. Si vous en trouvez, découpez le clip de manière à les exclure. Vous pouvez également essayer de faire une nouvelle acquisition de la séquence.
2. Défragmentez votre disque dur.
3. Veillez à avoir suffisamment d'espace de stockage, de préférence des dizaines de gigaoctets, sur votre disque dur pour la vidéo. En effet, le rendu peut utiliser de grandes quantités d'espace de stockage et peut donc être perturbé si l'espace est insuffisant.
4. Si vous possédez un disque séparé dédié à l'acquisition, veillez à déplacer le dossier de fichiers auxiliaires sur ce disque.
5. Copiez la section dans laquelle l'aperçu s'interrompt et placez-la dans un nouveau projet. Ajoutez 15 à 30 secondes aux deux extrémités de l'erreur. Essayez de faire un rendu de cet extrait dans un fichier AVI et, si vous réussissez, utilisez ce fichier pour remplacer la partie du projet d'origine qui pose problème.
6. Effectuez un rendu du projet complet dans un fichier AVI, puis créez un projet et importez le fichier. Si vous créez un disque, vous devez ajouter vos marques de chapitres et menus au nouveau projet. Ce contournement fonctionne mieux avec des partitions NTFS, qui permettent d'éviter la limitation de la taille des fichiers de 4 Go dans les partitions FAT32 (ce qui permet seulement 18 minutes de vidéo DV).

Le graveur de CD ou de DVD n'est pas détecté

ID de la réponse 1593

Si Studio ne trouve pas votre graveur de disque lorsque vous voulez créer votre projet de disque, vous devriez recevoir le message d'erreur « Aucun graveur de disque n'a été détecté », il se peut que Studio ou Windows ne reconnaisse pas le lecteur. Si le problème survient à la suite de l'installation

d'un correctif dans Studio, il est probable que l'installation ne se soit pas déroulée correctement. Dans ce cas, il vous faut désinstaller, réinstaller et mettre à jour Studio en suivant la procédure décrite au point 2 ci-dessous.

Solutions et contournements possibles :

1. Vérifiez que le graveur est répertorié dans le Gestionnaire de périphériques. Si tel n'est pas le cas, consultez la documentation de votre graveur ou mettez-vous en rapport avec le fabricant pour qu'il soit installé correctement.
2. Désinstallez et réinstallez Studio à partir du CD d'origine, puis mettez-le à jour grâce au correctif le plus récent. Voir les instructions à la page 220.
3. Vérifiez s'il existe une mise à jour du microprogramme du graveur de disque sur le site Web du fabricant. Vous trouverez la version du microprogramme dans la boîte de dialogue de propriétés du Gestionnaire de périphériques.
4. À nouveau dans le Gestionnaire de périphériques, vérifiez le contrôleur du disque dur pour voir s'il s'agit d'un contrôleur VIA ou Intel. L'adresse du site Web de VIA est la suivante :
www.viaarena.com/?PageID=2
L'adresse du site d'Intel est la suivante :
appsr.intel.com/scripts-df/filter_results.asp?strOSs=19&strTypes=DRV&ProductID=182&OSFullName=Windows*+2000&submit=Go%21
5. Si vous possédez d'autres logiciels de gravure tels que Nero, Adaptec ou Roxio Easy CD Creator, essayez de les mettre à jour à la version la plus récente. Si Studio ne détecte toujours pas le lecteur, désinstallez le logiciel de gravure et faites une nouvelle tentative.

Studio plante au lancement ou ne démarre pas

ID de la réponse 1596

Les problèmes lors du lancement peuvent se manifester de diverses façons. Studio peut émettre un message d'erreur au lancement ou planter au milieu du lancement.

Dans tous ces cas, essayez une ou toutes les solutions suivantes :

1. Redémarrez l'ordinateur, puis double-cliquez sur l'icône Studio.
2. Attendez quelques minutes, pour confirmer que l'application est vraiment plantée. Même si vous pensez que Studio est planté, attendez quelques minutes, au cas où. En effet, le lancement peut prendre plus longtemps que vous ne le pensez sur certains ordinateurs.
3. Désinstallez et réinstallez Studio. (Voir les instructions à la page 220.)
4. Téléchargez et réinstallez le pilote de votre carte son. N'oubliez pas que celle-ci doit prendre en charge DirectX.
5. Retirez la carte son du système. Certaines cartes plus anciennes peuvent ne pas bien fonctionner avec des versions plus récentes de Windows. Vous pouvez vérifier cela en éteignant l'ordinateur, en retirant la carte son et en redémarrant. Si Studio démarre, vous aurez probablement besoin de remplacer la carte son (en partant du principe que vous avez mis à jour vers les pilotes les plus récents, comme suggéré à l'étape précédente).
6. Téléchargez et réinstallez le logiciel de la carte graphique. N'oubliez pas qu'elle doit prendre en charge DirectX.

Les transitions HollywoodFX portent toujours le filigrane numérique après leur mise à niveau

ID de la réponse 1804

Lors de la mise à niveau vers PRO, vérifiez que vous avez terminé l'installation et obtenu un code clé. L'outil d'installation vous demande d'insérer un code clé.

Pour vous procurer ce code, allez sur le site www.hollywoodfx.com, choisissez le français comme langue, ouvrez votre compte, puis cliquez sur *Enregistrer un produit*.

Si vous avez déjà enregistré PRO, il vous suffit de cliquer sur *Obtenez un code clé*.

Le message d'erreur d'impossibilité d'initialiser le périphérique d'acquisition DV s'affiche en mode Acquisition

ID de la réponse 2716

Le message d'erreur complet est le suivant : « Pinnacle Studio ne peut pas initialiser le périphérique de capture DV. Assurez-vous que le caméscope est connecté et sous tension ».

Ce message d'erreur survient uniquement lorsque vous faites une acquisition depuis une source numérique (caméscope DV, MMV ou Digital8) branchée sur un port DV (également appelé port « FireWire » ou « 1394 »).

Si vous faites une acquisition à partir d'une source analogique :

- Vous devez corriger votre paramètre Source de capture. Dans la zone *Périphériques de capture* de la boîte de dialogue *Source de capture*, vous remarquerez que *Vidéo* et *Audio* sont définis comme étant « Magnétoscope DV Pinnacle 1394 », qui est le paramètre par défaut. Pour faire une acquisition à partir d'une source analogique, sélectionnez les périphériques correspondants dans les deux listes.
- Nombre de cartes d'acquisition analogique n'étant pas dotées d'une prise *audio in*, vous devez à la fois définir le périphérique d'acquisition audio dans Studio comme étant le *line in* de votre carte son et le câble de la source audio analogique (magnétoscope ou caméscope analogique) comme étant la prise *line in* de la carte son.

Solutions possibles si vous effectuez une acquisition à partir d'une source numérique :

1. Vérifiez que la caméra est en mode VTR/VCR. Pour l'acquisition, le périphérique doit fonctionner sous alimentation en courant alternatif, pas avec une batterie.
2. Déconnectez et reconnectez le câble 1394. Veillez à ne pas utiliser par mégarde un câble USB connecté à un port USB. En effet, Studio ne fera pas l'acquisition à partir d'un magnétoscope DV ou Digital8 si celui-ci n'est pas connecté par le biais du port DV.
3. Éteignez puis rallumez le magnétoscope. Le pointeur de la souris doit brièvement prendre la forme d'un sablier lorsque vous allumez le

magnétoscope et que Windows détecte le périphérique et charge le pilote. Windows XP affiche par défaut un message.

4. Éteignez l'ordinateur et déplacez la carte d'acquisition 1394 vers un autre emplacement PCI. Si aucun n'est libre, échangez la carte d'acquisition avec une autre carte. Redémarrez l'ordinateur.


L'Assistant de détection de matériel de Windows devrait détecter automatiquement le « nouveau » matériel. Suivez les instructions à l'écran pour terminer le chargement du pilote s'il s'en affiche un. Vérifiez si le pilote s'est chargé correctement dans le Gestionnaire de périphériques.

5. Vérifiez dans le Gestionnaire de périphériques que le port 1394 et les pilotes de caméscope DV/D8 sont chargés correctement. Voir « Vérification des pilotes » ci-après.

Vérification des pilotes

La procédure de vérification des pilotes du port 1394 et du caméscope numérique est légèrement différente selon la version de Windows que vous utilisez.


Pour vérifier les pilotes sous Windows 98SE et Windows Millenium :



1. Ouvrez le Gestionnaire de périphériques de Windows. (Voir les instructions concernant l'accès au Gestionnaire de périphériques à la page 216).
2. Aucun de vos pilotes ne doit comporter d'indicateur d'erreur jaune . Celui-ci signifie que le pilote signalé n'est pas chargé correctement et qu'il ne fonctionnera pas.
3. Le pilote de la carte d'acquisition est un pilote de contrôleur hôte IEEE-1394 compatible OHCI répertorié sous l'en-tête *Contrôleur de bus 1394*.
4. Le pilote du caméscope figure dans la liste sous *Périphériques de capture d'images*. Lorsqu'il est chargé correctement, il s'appelle « Caméra et magnétoscope numériques DV Microsoft » sous Windows 98SE et « Caméscope DV *marque* » sous Windows Millenium, *marque* étant « JVC », « Sony », « Canon », etc.
5. Sélectionnez les pilotes un par un, puis cliquez d'abord sur le bouton *Supprimer*, puis sur le bouton *Actualiser*.

Le pilote doit se charger à nouveau correctement. Sous Windows 98SE, vous devrez insérer le CD Windows. Suivez les instructions à l'écran jusqu'à la fin du rechargement. Sous Windows Millenium, le Gestionnaire de périphériques devrait d'abord trouver le pilote sur

votre disque dur sans vous demander d'insérer un CD, mais s'il le fait, suivez les instructions à l'écran.

Pour vérifier les pilotes sous Windows 2000 et Windows XP :

1. Ouvrez le Gestionnaire de périphériques de Windows. (Voir page 216 pour savoir comment ouvrir le Gestionnaire de périphériques.)
2. Aucun de vos pilotes ne doit comporter d'indicateur d'erreur jaune . Celui-ci signifie que le pilote signalé n'est pas chargé correctement et qu'il ne fonctionnera pas.
3. Le pilote de la carte d'acquisition est un pilote de contrôleur hôte IEEE-1394 compatible OHCI répertorié sous l'en-tête *Contrôleur de bus 1394*.
4. Le pilote du caméscope, s'il est chargé correctement, est répertorié sous l'en-tête *Périphériques de capture d'images*.

Cliquez sur le bouton *Désinstaller*  dans la barre d'outils du Gestionnaire de périphériques, puis sur le bouton *Rechercher les modifications sur le matériel* .

5. Le pilote doit se recharger correctement. Il ne devrait pas demander le CD Windows, mais s'il le fait, suivez les instructions à l'écran.

Si aucun indicateur d'erreur ne s'affiche...

Les deux pilotes peuvent être présents sans porter d'indicateur d'erreur. Nous vous conseillons alors de les désinstaller et les recharger tous deux en suivant la procédure suivante :

1. Désinstallez le pilote du caméscope DV.
2. Déconnectez votre caméscope DV ou Digital8 du port 1394.
3. Désinstallez le pilote du contrôleur hôte 1394 compatible OHCI.
4. Réinstallez le pilote du contrôleur hôte.
5. Reconnectez votre caméscope DV ou Digital8.

Ce dernier doit être redétection automatiquement et le pilote rechargé.

Réparation de votre installation Windows

Si vous possédez Windows 2000 ou Windows XP et que vous continuez à recevoir le message « impossible d'initialiser » après avoir tenté les mesures ci-dessus, il se peut que les pilotes 1394 intégrés à Windows soient corrompus. Nous vous conseillons de réinstaller Windows *sans* le désinstaller au préalable. Vous aurez besoin pour cela d'exécuter l'outil d'installation Windows à partir du CD Windows d'origine. Cette procédure

s'appelle une *réparation* sous XP. Mettez-vous en rapport avec le fabricant de votre ordinateur si vous avez besoin d'aide.



PROBLEMES LIES A L'INSTALLATION

Un message d'erreur s'affiche lors de l'installation de Studio à partir du CD

Solution 1 : redémarrez l'ordinateur. Une fois l'ordinateur démarré, essayez d'installer Studio à nouveau.

Solution 2 : vérifiez que le CD ne porte pas de rayures, marques de doigts ou tâches. Nettoyez-le avec un chiffon doux le cas échéant. Installez Studio à nouveau.

Solution 3 : terminez les tâches en arrière-plan, en procédant comme suit :

Windows 98SE et ME :

Avant d'installer le logiciel Pinnacle, maintenez appuyées les touches Ctr et Alt du clavier, puis appuyez sur la touche Suppr. Cela ouvre la fenêtre *Fermer le programme*. Procédez ainsi pour toutes les applications répertoriées dans Applications, sauf Explorer et SysTray. Certaines de ces applications peuvent avoir une incidence sur d'autres périphériques de votre système : si un périphérique ne fonctionne plus, vous pouvez le remettre en marche en redémarrant votre système.

Pour empêcher les applications de se charger au démarrage (ou redémarrage) de votre PC, procédez comme suit.

1. Cliquez sur Démarrer ➤ Exécuter
2. Dans la zone Ouvrir, tapez : **msconfig**
3. Cliquez sur *OK*.

Dans la fenêtre Utilitaire de configuration système, cliquez sur l'onglet *Démarrage*, situé à droite. Désactivez toutes les cases d'options, à l'exception de SysTray.exe.

Windows 2000 et XP

Faites appel à un programme tel que EndItAll2 pour mettre fin aux tâches en arrière-plan. Vous trouverez plus d'informations sur cet utilitaire et vous pouvez le télécharger sur le site suivant :

[home.ptd.net/~don5408/boîte à outils/enditall/](http://home.ptd.net/~don5408/boîte%20à%20outils/enditall/)

Matériel introuvable lors de l'installation

Cause possible : l'emplacement PCI dans lequel le matériel en question est installé ne s'est pas vu attribuer d'IRQ dans le BIOS ou il se peut qu'il partage l'IRQ avec un autre périphérique. Il est également possible que la carte ne soit pas insérée correctement dans l'emplacement PCI.

Solution : essayez de réinsérer la carte dans son emplacement d'origine ou dans un emplacement différent. Dans la plupart des cas, vous devriez pouvoir lui attribuer une IRQ différente simplement en éteignant l'ordinateur et en installant la carte DV ou un autre matériel dans un autre emplacement.



PROBLEMES LIES AU FONCTIONNEMENT

Des images ne figurent pas dans l'enregistrement, ou la vidéo saute.

Cause possible : la vitesse de transmission de votre disque dur est trop lente.

Solution : lorsque vous travaillez avec certains disques durs UDMA, la restitution peut « sauter » lorsqu'un fichier AVI est lu à des débits binaires plus élevés. Ceci peut être dû au fait que le disque dur effectue un rééchantillonnage en lisant le fichier, interrompant ainsi la lecture.

Ce problème n'est pas dû à Studio, mais à la façon dont le disque dur fonctionne et interagit avec d'autres composants du système.

Il existe plusieurs solutions que vous pouvez utiliser pour augmenter la vitesse de votre disque dur :

1. Terminez la tâche des applications en arrière-plan. Avant d'ouvrir votre produit Studio, enfoncez les touches **Ctrl** et **Alt** sur le clavier, puis appuyez sur **Suppr**. Ceci ouvrira la fenêtre *Fermer le Programme*. Cliquez sur chaque application énumérée dans la fenêtre *Fermer le Programme*, puis cliquez sur *Fin de Tâche*. Faites-le pour toutes les applications énumérées dans *Fermer le Programme* SAUF pour Explorer et Systray.
2. Cliquez sur *Démarrer* ➤ *Programmes* ➤ *Accessoires* ➤ *Outils Système* ➤ *ScanDisk*.
3. Assurez-vous que Minutieuse est coché, puis cliquez sur Démarrer (ceci peut prendre un certain temps).
4. Une fois l'analyse du disque effectuée, cliquez sur *Démarrer* ➤ *Programmes* ➤ *Accessoires* ➤ *Outils Système* ➤ *Défragmenteur de disque* (ceci peut prendre un certain temps).
5. Désactivez les options d'économie d'énergie (Pointez votre souris sur votre bureau, cliquez avec le bouton droit, et sélectionnez Propriétés ➤ Ecran de veille ➤ (sous Fonctions d'économie d'énergie du moniteur sélectionnez Paramètres). Assurez-vous que sous Paramètres pour le mode gestion de l'alimentation toujours allumé, Jamais est affiché.
6. Choisissez le menu Démarrer ➤ Paramètres ➤ Panneau de configuration ➤ Système, les onglets Performances ➤ Système de fichiers, puis cliquez sur l'onglet *Dépannage*.
7. Sélectionnez l'onglet Dépannage. Activez l'option *Désactiver l'écriture en antémémoire d'arrière-plan pour tous les lecteurs*.
8. Sur l'onglet Disque dur réglez *l'Optimisation cache en lecture* sur *Aucune*.

En général, ceci augmente la vitesse de transmission des données.
ATTENTION : sur certains disques durs, ceci peut ralentir la vitesse d'écriture !

<p>Remarque : les programmes de Montage Vidéo n'effectuent pas très bien les tâches multiples. N'utilisez pas d'autres programmes en réalisant un film (sur bande vidéo ou sur CD) ou en faisant une acquisition. En revanche, vous pouvez effectuer plusieurs tâches pendant le montage.</p>
--

Il n'y a pas de vidéo dans l'aperçu du Lecteur.

Solution 1 : changez la résolution et/ou l'intensité de couleur de la vidéo dans la boîte de dialogue Afficher les propriétés :

1. Cliquez avec le bouton droit sur le Poste de travail, sélectionnez *Propriétés*, puis cliquez sur l'onglet *Paramètres* de la boîte de dialogue.
2. Dans la zone *Couleurs*, essayez successivement 16 bits, 24 bits et 32 bits.
3. Dans la zone *Résolution écran*, essayez à nouveau successivement les paramètres, en commençant par *800 x 600*.

Solution 2 : vous utilisez peut-être soit un pilote de carte graphique générique Windows soit une version plus ancienne de votre carte graphique. Le pilote de votre carte graphique peut aussi être corrompu. Veuillez contacter le vendeur de votre carte graphique pour vous assurer que vous avez installé correctement le pilote le plus courant. Réinstallez votre pilote graphique à l'aide du service d'Assistance Technique du fabricant de votre carte vidéo, ou allez sur son site Web, téléchargez le pilote le plus récent et installez-le.

Solution 3 : DirectX n'est peut-être pas correctement installé. Allez dans *Démarrer > Programmes > Studio > Aide > Outil de Diagnostic DirectX*. Cliquez sur l'onglet *Afficher*, puis sur le bouton *Test* à côté de *DirectDraw*. Une fois ce test exécuté, faites le test *Direct 3D*. Si votre carte échoue à ces tests, veuillez contacter le vendeur de votre carte graphique pour une assistance technique.

<p>Remarque : rendez-vous sur notre site Web pour obtenir une aide supplémentaire concernant les questions liées à DirectX, notamment des solutions spécifiques concernant des matériels d'acquisition particuliers.</p>

L'image saute sur l'écran du moniteur lors de la lecture, il y a perte d'images vidéo et de son.

Solution : si vous utilisez la qualité Aperçu, rappelez-vous que cela n'a pas d'effet sur la qualité de la bande finale. Lorsque vous réaliserez une bande, Studio reviendra à la source DV et l'enregistrera en qualité supérieure.

Le contrôle de périphérique DV est indisponible ou n'est pas fiable sous Windows 98.

Cause possible : vous n'utilisez pas la Seconde Édition de Windows 98 en système d'exploitation, et les pilotes de périphériques de la Seconde Édition sont plus fiables.

Mon acquisition par lot est imprécise (uniquement pour les bandes DV).

Cause possible : vous n'avez pas de time code continu, sans interruption sur vos bandes source. SmartCapture a besoin d'un time code continu pour trouver et acquérir avec précision vos clips.

Solution : assurez-vous que vos bandes source possèdent un time code continu, sans interruption (voir « Time code continu » à la page 22) ou

Veillez à envoyer un signal au segment de bande contenant le clip que vous tentez d'acquérir (voir page 173).

Lorsque je fais une sortie sur bande, la vidéo et/ou l'audio sautille ou ne s'affiche pas.

Contexte : les origines possibles de ce type de problème sont nombreuses. Pour mieux comprendre, n'oubliez pas que les données transmises vers et depuis votre caméra sont sensibles aux interférences à tout moment lors de la transmission.

Les données numériques sont transmises depuis le caméscope par le biais du câble IEEE-1394, vers la carte 1394 et vers la carte principale du système. Elles traversent ensuite le câble pour aller vers le disque dur, où elles sont enregistrées. Les données sortantes font le même parcours en sens inverse. Tout processus qui interrompt ou retarde le flux des données à un stade quelconque est une source de problèmes pour la sortie vidéo.

Solution 1 : assurez-vous que vous ne perdez *aucune* image pendant l'acquisition vidéo. En effet, les images perdues au cours de l'acquisition peuvent entraîner des problèmes aussi pendant la sortie. Les problèmes d'acquisition ont un ensemble différent d'options de dépannage. Consultez la base de connaissances Pinnacle sur le site Web à l'adresse suivante :

www.pinnaclesys.com/support/studio9

Solution 2 : enregistrez votre projet en cours, fermez toutes les applications, puis redémarrez le système. Lorsque Windows s'ouvre à nouveau, ouvrez votre projet dans Studio sans ouvrir d'autres programmes et essayez de faire une sortie sur bande. Si les problèmes persistent, essayez la solution suivante.

Solution 3 : réglez votre système :

- Retirez le papier peint du Bureau.
- Supprimez les fichiers temporaires Internet du système et videz la Corbeille.
- Vérifiez que le système ne contient pas de virus.
- Désactivez tous les économiseurs d'écran, ainsi que les écrans d'économie d'énergie du système d'exploitation ou du BIOS. Vous pouvez accéder à la plupart des fonctions d'économie d'énergie grâce à l'icône *Options d'alimentation* dans le Panneau de configuration.
- Certains systèmes sont dotés de fonctions d'économie d'énergie supplémentaires que vous pouvez désactiver uniquement dans le BIOS. Consultez la documentation de votre système pour plus d'informations.
- Certains périphériques USB : scanners, webcams etc., peuvent avoir une incidence sur d'autres types de logiciels, notamment les applications d'édition vidéo telles que Studio. À titre de prévention, retirez provisoirement ces périphériques.

Solution 4 : augmentez l'efficacité de votre disque dur.

- **Utilisez un disque dur séparé pour l'acquisition :** lorsque vous travaillez sur de la vidéo numérique, l'utilisation d'un second disque dur pour l'acquisition de données vidéo est recommandée. Elle permet d'éliminer les problèmes de concurrence entre Windows et Studio en terme d'espace pour l'acquisition, par exemple, lors de la mise à jour du fichier d'échange du système.
- **Défragmentez le disque dur :** les disques durs se « fragmentent » au fil de leur utilisation, ce qui entraîne un stockage inefficace des fichiers en petits groupes plutôt qu'en un seul bloc. Cela peut réduire considérablement l'accès aux fichiers ; il est donc important de défragmenter le disque dur régulièrement. L'utilitaire Défragmenteur de disque se trouve dans le dossier *Accessoires* ➤ *Outils système* dans le menu *Démarrer* de la plupart des installations Windows.

- **Vérifiez les débits de données du disque dur** : le logiciel de montage vidéo Pinnacle contient un test intégré qui mesure la vitesse à laquelle le disque d'acquisition transfère les données. Si ce disque ne fonctionne pas à des niveaux de performances optimaux, certaines opérations de montage vidéo peuvent échouer.

Pour lancer le test de la vitesse de transfert des données du disque dur :

- Cliquez sur *Configuration* ➤ *Source de capture*. Dans le coin inférieur droit de la zone de paramétrage, cliquez sur le bouton *Tester le débit de données* dans la partie inférieure droite de la zone de paramètres.

Le test du disque dur s'exécute. Sur la plupart des systèmes, le débit de données se situe entre 25 000 et 35 000 Ko/sec.

Remarque : si vous apportez des changements au système qui augmentent la vitesse du disque dur d'acquisition (comme l'activation du DMA), vous aurez besoin d'effectuer à nouveau le test du débit de données du disque dur pour que le logiciel identifie le changement.

Solution 5 : installez votre utilitaire PPE (améliorateur des performances Pinnacle).

Essayez d'installer l'utilitaire d'amélioration des performances PCI Pinnacle. Pour plus d'informations, cliquez sur le lien suivant (ou saisissez l'URL sur une seule ligne, sans coupure) :

[www.pinnaclesys.com/support/display.asp?
FileID=1237&ProductID=454](http://www.pinnaclesys.com/support/display.asp?FileID=1237&ProductID=454)

Solution 6 : mettez à jour le pilote du contrôleur du disque dur.

Dans le Gestionnaire de périphériques, vérifiez le contrôleur du disque dur pour voir s'il s'agit d'un contrôleur Via ou Intel. Procurez-vous un pilote sur le site Web du fournisseur (comme d'habitude, saisissez l'URL sur une seule ligne, sans coupure) :

VIA :

www.viaarena.com/?PageID=2

Intel :

[appsr.intel.com/scripts-df/filter_results.asp?
strOSs=19&strTypes=DRV&ProductID=182&
OSFullName=Windows*+2000&submit=Go%21](http://appsr.intel.com/scripts-df/filter_results.asp?strOSs=19&strTypes=DRV&ProductID=182&OSFullName=Windows*+2000&submit=Go%21)

Conseils aux vidéastes

Tourner une bonne vidéo, pour ensuite créer un film intéressant, passionnant ou informatif, est une opération à la portée de tous, grâce à un minimum de connaissances.

La première chose à faire est de tourner la vidéo brute, en partant d'un scénario sommaire ou d'un plan de tournage. Même à ce stade, vous devez penser à la phase de montage en veillant à avoir de bonnes prises de vue à partir desquelles travailler.

Le montage d'un film implique de jongler avec toutes les séquences pour en faire un tout harmonieux. Cela implique la prise de décision par rapport à des techniques, des transitions et des effets particuliers qui exprimeront au mieux vos intentions.

La création de la bande son est une partie importante du montage. En effet, le bon son (dialogue, musique, commentaire ou effet) peut, en combinaison avec l'image, engendrer un tout largement supérieur à la somme de ses parties.

Studio propose les outils dont vous avez besoin pour créer une vidéo de qualité professionnelle. Le reste dépend entièrement de vous, en tant que vidéaste.

Établissement d'un plan de tournage

Il n'est pas toujours nécessaire d'avoir un plan de tournage, mais cela peut s'avérer très utile pour les grands projets vidéo. Un plan de tournage peut être aussi simple ou compliqué que vous le décidez. Il peut s'agir simplement d'une liste des scènes prévues, ou il peut présenter des directives détaillées des prises de vues et un dialogue. Les plus ambitieux écriront un scénario à part entière dans lequel chaque angle de la caméra est décrit en détail, avec sa durée, l'éclairage, le texte, et les accessoires.

Ébauche d'un plan de tournage simple :

Titre : « Jean sur la piste de Kart »				
N°	Plan	Texte/Son	Durée	Date
	Visage de Jean avec le casque, la caméra fait un zoom arrière	« Jean participe aujourd'hui à sa première course... », Bruits de moteurs en fond.	11 sec	Mar. 22/06
	Démarrage sur le visage du conducteur, position de caméra basse	On joue de la musique dans la salle, Bruits de moteurs.	8 sec	Mar. 22/06
	Un homme avec un fanion de départ est accompagné dans la scène, jusqu'à la position de départ, la caméra reste, l'homme sort de l'image après le départ	« Attention au départ... », compte à rebours, Signal de départ.	12 sec	Mar. 22/06
4	Jean pris de face lors du démarrage, la caméra suit, montre Jean jusqu'au virage, puis de dos	On n'entend plus de musique dans la salle, mettre la même musique à partir du CD, bruits de moteurs.	9 sec	Mar. 22/06
5	...			

Montage

Utilisation de perspectives diverses

Un événement important doit toujours être tourné sous diverses perspectives et avec des angles de caméra différents. Plus tard, lors du montage, vous pouvez sélectionner et/ou combiner les meilleurs plans. Rappelez-vous de toujours tourner sous des angles différents (d'abord le clown sur la piste, mais aussi le spectateur qui rit vu par le clown). Des événements intéressants peuvent aussi se passer derrière les protagonistes ou les protagonistes peuvent être vus de dos. Ceci peut être utile plus tard lorsque vous essayez d'équilibrer votre film.

Gros plans

Ne lésinez pas sur les gros plans des personnes ou des choses importantes. Les gros plans rendent généralement mieux sur un écran de télévision et sont plus intéressants que de longues prises de vues, et ils font de bons effets de post-production.

Plans larges/plans américains

Les plans larges donnent une vue d'ensemble de la scène de l'action et la définissent. Cependant, ces scènes peuvent aussi être utilisées pour raccourcir des scènes plus longues. Lorsque vous coupez pour passer d'un gros plan à un plan large, le spectateur ne voit plus les détails et il est donc plus facile de faire un bond chronologique. Le fait de montrer un spectateur dans un plan américain peut aussi distraire brièvement de l'action principale.

Prises complètes

Filmez toujours des prises complètes, avec un début et une fin. Ceci facilite le montage.

Transitions

Le chronométrage au cinéma nécessite un peu de pratique. Il n'est pas toujours possible de filmer des événements longs dans toute leur durée, et dans les films ils doivent souvent être considérablement raccourcis. Néanmoins, l'intrigue doit rester logique et les coupes ne doivent jamais se remarquer.

C'est la raison pour laquelle la transition d'une scène à une autre est importante. Même si l'action dans des scènes avoisinantes est séparée dans le temps ou dans l'espace, vos choix en matière de montage peuvent fluidifier tellement la juxtaposition que le spectateur comble le vide sans s'en rendre compte.

Le secret d'une transition réussie réside dans l'établissement d'un lien manifeste entre deux scènes. Dans une transition *liée à l'intrigue*, le lien est constitué par une succession d'événements dans une histoire qui se dévoile. Par exemple, l'image d'une voiture neuve peut servir d'introduction à un documentaire sur sa conception et sa production.

Une transition *neutre* n'implique pas en soi le développement d'une histoire ni un changement de temps ou d'endroit, mais elle permet de relier en douceur différents extraits d'une scène. Par exemple, un gros plan sur un spectateur attentif au cours d'un débat sur un plateau vous permet de revenir de manière naturelle à un stade plus avancé du même débat, en coupant la partie entre.

Les transitions *externes* montre quelque chose se situant hors de l'action. Par exemple, au cours d'une séquence de mariage dans la salle de la Mairie, vous pouvez filmer l'extérieur, où une surprise est en cours de préparation.

Les transitions doivent souligner le message du film et toujours coller à la situation, afin d'éviter de semer la confusion chez le spectateur ou de le distraire de l'intrigue.

Déroulement logique de l'action

Les séquences disposées successivement au montage doivent avoir une interaction correspondante par rapport à l'action. Le spectateur ne peut suivre l'événement qu'avec une suite logique de l'action. L'intérêt du spectateur doit être captivé dès le début par une entrée vertigineuse ou spectaculaire, et ne doit pas se perdre avant la fin. L'intérêt ou l'orientation du spectateur peut être perdu si des scènes se succèdent de façon non cohérente ou si elles comportent des erreurs de temps, ou par des fondus enchaînés trop mouvementés ou trop courts (inférieurs à 3 sec). Les motifs ne doivent pas trop se différencier de la séquence suivante.

Réduction des écarts

Efforcez-vous de réduire les écarts entre un lieu de tournage et un autre. Vous pouvez par exemple, faire appel à des gros plans pour combler les vides chronologiques, en faisant un zoom sur un visage, pour ensuite vous éloigner sur une scène différente au bout de quelques secondes.

Maintenir la continuité

La continuité (cohérence de détail d'une scène à l'autre) est essentielle pour le spectateur. En effet, un temps ensoleillé ne cadre pas avec des spectateurs qui ont ouvert leur parapluie.

Rythme des coupes

Le rythme du changement de taille des scènes a une incidence sur le message et l'ambiance du film. La suppression d'une séquence ou sa durée influe sur le message du film.

Éviter les sautes d'images

Si vous enchaînez des prises de vue similaires, il y aura peut-être des sautes d'image (une personne se trouve dans la moitié gauche de l'image à un moment puis dans la moitié droite l'image suivante, ou bien on la voit avec ses lunettes puis sans).

Ne pas accumuler les panoramiques

Les panoramiques ne doivent pas être enchaînés, sauf s'ils ont la même orientation et le même rythme.

Règles générales pour le montage vidéo

Voici quelques directives qui pourront vous être utiles lors du montage de votre film. Il ne s'agit bien évidemment pas de règles strictes, surtout si votre travail est humoristique ou expérimental.

- N'accumulez pas les mouvements de caméra successifs. Les panoramiques, les zooms et les départs de caméra doivent toujours être séparés par des plans fixes.
- Les plans qui se suivent doivent être pris depuis plusieurs positions de caméra, l'angle de prise doit varier d'au moins 45 degrés.
- Les séquences avec des visages doivent toujours être tournées sous différents angles de prise de vue.
- Changez de perspective pour la prise de bâtiments. Lors d'un plan identique de même type et de même taille, la diagonale de l'image doit partir de l'avant droit vers l'arrière gauche et revenir en sens inverse.

- Mettez des coupes dans les mouvements des acteurs. Le spectateur sera distrait par le mouvement et remarquera à peine la coupe. Par exemple, on peut passer à un plan d'ensemble au milieu d'un mouvement.
- Utilisez des coupes harmonieuses et aucun saut d'image.
- Moins il y a de mouvement dans un plan, plus sa longueur doit être réduite. Les plans avec des mouvements vertigineux peuvent être plus longs.
- Les plans d'ensemble ayant plus de contenu, ils doivent être montrés plus longtemps.

Le fait d'organiser vos séquences vidéo dans un certain ordre vous permet non seulement de produire certains effets, mais aussi de transmettre des messages qui ne peuvent pas ou ne doivent pas être montrés à l'image. Il y a globalement six méthodes de transmission des messages par l'intermédiaire du montage :

Montage associatif

Une certaine disposition des plans suggère au spectateur une association sans que le message soit clairement affiché (un homme parie sur une course de chevaux et dans le plan suivant on le voit acheter une voiture neuve chez un concessionnaire).

Montage parallèle

Deux actions sont projetées en parallèle. Le film fait la navette entre les deux actions et raccourcit les prises de vue jusqu'à la fin. Il s'agit d'une technique de création de suspense jusqu'au point culminant. Exemple : deux voitures différentes roulent en provenance d'endroits différents à grande vitesse en direction du même carrefour.

Montage contrasté

Des plans inattendus et très différents sont montés ensemble volontairement pour rendre le contraste encore plus frappant aux yeux du spectateur (un touriste se prélasser sur la plage, le plan suivant montre des enfants affamés).

Montage de remplacement

Les événements qui ne peuvent ou ne doivent pas être représentés sont remplacés par d'autres événements (au lieu de la naissance d'un enfant on montre l'éclosion d'une fleur).

Montage de cause à effet

Les plans dépendent directement l'un de l'autre. Sans le premier plan on ne comprend pas le second (un homme se dispute avec sa femme et dans le plan suivant on le voit dormir sous un pont).

Montage formel

Les plans ayant des contenus différents peuvent être montés ensemble s'ils ont quelque chose en commun, par ex. des formes identiques, les mêmes couleurs, le même mouvement (une boule de cristal et la terre, un ciré jaune et des fleurs jaunes, un parachutiste et des plumes qui tombent).

Production de la bande son

Le mixage de la piste audio est un art, mais qui s'apprend. Bien sûr, il n'est pas facile de trouver le bon commentaire au bon endroit, mais des commentaires courts et informatifs sont souvent très utiles au spectateur. Le récit doit sembler naturel. Les commentaires peu naturels ou trop phrasés sonnent faux et doivent être évités autant que possible.

Commentaires courts

Moins il y a de commentaires, mieux c'est. Les images doivent parler d'elles-mêmes, et les choses que le spectateur peut déduire des images n'ont pas besoin d'être expliquées.

Conserver l'audio d'origine

Les commentaires parlés doivent être mixés avec les sons originaux et la musique de façon à ce que l'audio d'origine soit toujours audible. Le son naturel fait partie de votre pellicule vidéo et ne doit pas, dans la mesure du possible, être supprimé, car la vidéo sans son naturel peut facilement perdre de son intérêt et sembler moins authentique. Souvent cependant, le matériel d'enregistrement acquiert les bruits d'avions et de voitures que l'on ne voit pas dans la scène. De tels sons, ou le bruit du vent qui souffle, sont plus parasites qu'autre chose, et doivent être masqués ou remplacés par un récit ou une musique approprié(e).

Choix des morceaux de musique

Une musique harmonieuse donne la dernière touche professionnelle à votre film et peut renforcer le message d'un clip vidéo. La musique sélectionnée doit en tout cas être définie par rapport au message du film. C'est un vrai défi et un travail de longue haleine, mais le jeu en vaut la chandelle.

Titre

Le titre doit apporter des informations, décrire le contenu du film, et susciter l'intérêt. Avec l'Éditeur de titres, votre créativité n'a plus de bornes. En règle générale, vous pouvez laisser votre imagination vagabonder lorsque vous réalisez un titre pour votre vidéo. Voici quelques astuces sur la façon d'optimiser l'efficacité du titre de votre vidéo.

Des titres courts, clairs

Les titres doivent être courts et écrits en gros caractères avec une écriture lisible.

Couleur du titre

Les associations suivantes d'arrière-plans et de texte sont faciles à lire : blanc/rouge, jaune/noir, blanc/vert. Soyez prudents avec les titres blancs sur fond noir. Certains systèmes vidéo ne peuvent pas traiter les contrastes supérieurs à 1:40 et ne peuvent pas reproduire de tels titres en détail.


Temps d'affichage


En règle générale, un titre doit s'afficher assez longtemps pour être lu deux fois. Comptez environ trois secondes pour un titre contenant dix lettres. Comptez une seconde de plus de temps à l'écran pour cinq lettres de plus.


Titres « naturels »

Outre les titres de postproduction, les titres naturels, comme les poteaux indicateurs, les panneaux de nom de rues ou les titres des journaux locaux, offrent des possibilités intéressantes.

Glossaire


La terminologie du multimédia englobe également la terminologie informatique et vidéo. Les termes les plus importants sont définis ci-après. Les références croisées sont indiquées par l'icône .

Acquisition par lot : processus automatisé faisant appel à une  *edit decision list (EDL, liste de décisions de montage)* pour trouver et acquérir à nouveau des clips spécifiques provenant d'une bande vidéo, généralement avec un débit de données plus élevé que celui auquel le clip a été acquis à l'origine.



ActiveMovie : interface logicielle de Microsoft pour la commande des périphériques Multimédia sous Windows.  *DirectShow, DirectMedia*


ADPCM : abréviation de **A**daptive **D**elta **P**ulse **C**ode **M**odulation, méthode d'enregistrement des signaux audio au format numérique. Il s'agit de la méthode de codage et de compression audio utilisée dans la production de CD-I et de CD-ROM.

Adresse : tous les emplacements de mémoire de l'ordinateur sont numérotés (adressés). Chaque emplacement mémoire peut être appelé à l'aide de ces adresses. Certaines adresses sont réservées à l'usage exclusif de composants matériel particuliers. Si deux composants utilisent la même adresse, on parle de « conflit d'adresse ».


AVI : abréviation de **A**udio **V**idéo **I**nterleaved, format standard de vidéo numérique (et  *Video for Windows*).

Balance des blancs : dans une caméra électronique, il s'agit du réglage des trois canaux de couleur (rouge, vert et bleu) permettant d'éviter que les zones blanches d'une scène n'ait une ombre colorée.

BIOS : abréviation de **B**asic **I**nput **S**ortie **S**ystem (système primaire d'entrées-sorties). Nombre de commandes d'entrée et de sortie mis en mémoire dans une  ROM, PROM ou EPROM. Le but essentiel du BIOS est de commander les entrées et les sorties. Après le démarrage de l'ordinateur, le ROM-BIOS exécute quelques tests.  Port parallèle, IRQ, E/S


Bit : abréviation de **B**inary **D**igit. Unité d'information la plus petite de la mémoire. Les bits servent notamment à stocker les valeurs de couleur d'une image. Plus on utilise de bits pour chaque  *pixel*, plus le nombre de couleurs disponibles est important. Par exemple :


- 1 bit : chaque pixel est soit noir soit blanc.
- 4 bits : permet 16 couleurs ou nuances de gris.
- 8 bits : permet 256 couleurs ou nuances de gris.
- 16 bits : permet 65 536 couleurs.
- 24 bits : permet environ 16,7 million de couleurs.


Bitmap : un format d'image basé sur un ensemble de points ou de pixels codés ligne par ligne.  *Pixel*

Cadence de balayage vidéo : fréquence à laquelle le signal vidéo est balayé sur un écran. Plus la cadence est rapide, plus l'image est de qualité et moins elle sautille.


Canal : classement d'informations dans un fichier de données pour isoler un aspect particulier de ce fichier. Par exemple, les images en couleur utilisent différents canaux pour classer les différentes couleurs composant l'image. Les fichiers audio stéréo utilisent également différents canaux pour identifier les sons devant sortir sur les enceintes de droite ou de gauche. Les fichiers vidéo utilisent une combinaison de canaux pour les fichiers d'images et de son.

CD-ROM : support de stockage de masse pour données numériques, telles que la vidéo numérique. Seule la lecture est possible avec un CD-ROM.  *ROM* est l'abréviation de Read-Only Memory (mémoire morte).


CD vidéo : norme de CD-ROM utilisant la compression vidéo  *MPEG*.


Champ : une  *image* vidéo est composée de lignes horizontales et est divisée en deux champs. Toutes les lignes impaires d'une image constituent le champ 1, toutes les lignes paires le champ 2.

Clip : dans Studio, tout type de support allant dans le Scénario ou le Plan de montage de la Fenêtre Film, notamment les images vidéo, les scènes vidéo coupées, les images, les fichiers audio et les menus de disque.

Codage Huffman : technique utilisée au cours de méthodes de compression de données  *JPEG* et autres, au cours de laquelle les valeurs survenant rarement reçoivent un code long, alors que les valeurs fréquentes reçoivent un code court.

Codec : contraction de compresseur/décompresseur : algorithme permettant de compresser (compacter) et décompresser (décompacter) les données d'image. Les codecs peuvent être mis en œuvre dans un logiciel ou un matériel.

Codec logiciel : méthode de compression pouvant créer et restituer des séquences de vidéo numérique sans matériel particulier. La qualité de ces séquences dépend des performances du système complet.  *Codec, Codec matériel*

Codec matériel : méthode de compression qui crée et restitue des séquences vidéo numériques compressées. Un codec matériel peut proposer une vitesse d'encodage accrue et une qualité supérieure d'image par rapport à un CODEC mis en œuvre complètement dans le logiciel.  *Codec, Codec logiciel*


Compression : méthode d'enregistrement avec réduction de la taille des fichiers sur le disque dur. Il existe deux types de compression : *sans perte* et *avec perte*. Les fichiers compressés sans perte peuvent être restaurés dans leur état d'origine sans changement d'aucune donnée. La compression avec perte laisse de côté quelques données, sacrifiant ainsi la qualité de l'image. La perte de qualité peut être négligeable ou importante, selon la compression.

Compression d'image : méthode de réduction de la quantité de données nécessaire pour stocker les fichiers d'image et de vidéo numériques.

Couleur clé : couleur rendue transparente et permettant ainsi de faire apparaître l'image en arrière plan. Elle est particulièrement utilisée lorsque vous voulez superposer une séquence vidéo sur une autre, et permet la visualisation de la séquence en sous-impression à chaque fois qu'apparaît une couleur clé.

Couleur complémentaire : les couleurs complémentaires sont opposées en valeur aux couleurs primaires. Si vous associez une couleur avec sa couleur complémentaire, vous obtenez du blanc. Par exemple, les couleurs complémentaires de rouge, vert et bleu sont cyan, magenta et jaune respectivement.



Couleurs primaires : couleurs constituant la base du modèle colorimétrique RVB : rouge, vert et bleu. Il est possible de créer la plupart des autres couleurs sur un écran d'ordinateur en variant le mélange de ces couleurs primaires.


DCT : abréviation de Discrete Cosine Transformation. Partie de la compression de données d'image  *JPEG* et des algorithmes associés. La luminosité et les informations liées à la couleur sont enregistrées sous la forme d'un coefficient de fréquence.


Débit de données : quantité de données transmise par unité de temps. Par exemple, nombre d'octets lus ou écrits sur un disque dur par seconde, ou quantité de données vidéo traitées par seconde.

Décibel (dB) : unité de mesure de l'intensité du son. Une augmentation de 3 dB double l'intensité.

Décodeur vidéo : convertit les informations numériques en signaux vidéo analogiques.

Digital8 : format de bande vidéo numérique qui enregistre les données audio et vidéo codées en  *DV* sur des bandes  Hi8. Actuellement commercialisés uniquement par Sony, les caméscopes/magnétoscopes Digital8 peuvent lire des cassettes Hi8 et 8 mm.

DirectMedia : extension système de Microsoft pour les applications multimédia sous Windows.  ActiveMovie

DirectShow : extension système de Microsoft pour les applications multimédia sous Windows.  ActiveMovie



DirectX : somme de plusieurs extensions système développées par Microsoft pour Windows 95 et ses successeurs pour accélérer la vidéo et les jeux.

Disque laser : support permettant de stocker de la vidéo analogique. Les informations relatives aux disques laser ne peuvent pas être modifiées.

DMA : abréviation de Direct Memory Access (Accès direct à la mémoire).




DV : format de bande vidéo numérique pour l'enregistrement de son et de vidéo numérique sur une bande 1/4" (Metal Evaporated). Des mini bandes DV peuvent contenir jusqu'à 60 minutes de vidéo, alors que les bandes standard DV peuvent en contenir jusqu'à 270.



E/S : Entrée/Sortie.

ECP : abréviation de Enhanced Compatible Port. Permet un transfert de données bidirectionnel accéléré par le biais du  port parallèle.  EPP


EDL (Edit Decision List) : liste de tous les clips et effets dans un ordre particulier qui sera enregistré sur la bande, le disque ou le fichier de sortie. Studio vous permet de créer et de modifier votre propre EDL en ajoutant, supprimant et réorganisant les clips et effets de la Fenêtre Film.

Encodeur vidéo : convertit les signaux vidéo analogiques en informations numériques.

Entrelacement : méthode de régénération de l'écran utilisée par les systèmes de télévision. L'image de télévision  *PAL* consiste en deux moitiés d'image ( *champs*) de 312,5 lignes chacune entrelacées. L'image  *NTSC* est constituée de deux moitiés d'image de 242,5 lignes chacune. Les champs s'affichent en alternance pour produire une image mélangée.


EPP : abréviation de **Enhanced Parallel Port**. Permet un transfert de données bidirectionnel accéléré grâce au  *port parallèle* ; recommandé pour Studio DV.  ECP

EPROM : abréviation de **Erasable Programmable Read Only Memory** (mémoire morte reprogrammable). Mémoire qui conserve ses données après programmation sans alimentation électrique. Le contenu de la mémoire peut être effacé à la lumière UV et réécrit.

Espacement : disposition de l'audio et de la vidéo permettant de fluidifier la lecture, la synchronisation ou la compression. Le format  *AVI* standard espace uniformément l'audio et la vidéo.

Film noir : il s'agit du procédé consistant à préparer une bande vidéo pour le montage par insertion en enregistrant du noir sur la vidéo et une piste de contrôle continue sur toute la bande. Si la console d'enregistrement prend en charge le time code, un time code continu sera enregistré en simultané (appelé également « pistage »).

Filtre : outil permettant de modifier les données pour produire des effets spéciaux.

FireWire : nom commercial qu'a donné Apple Computer au protocole de données en série  *IEEE-1394*.

Fondu au noir/au blanc : effet numérique qui dissout une image pour arriver au noir à la fin du clip ou qui part du noir au début du clip.

Fondu : effet de transition dans lequel la vidéo fond entre deux scènes.

Format d'image : la taille maximum pour l'affichage de données image dans une vidéo ou une séquence animée. Si une image destinée à une séquence est plus grande que la taille d'image définie, il faut soit couper l'image, soit la recalculer pour obtenir la taille voulue.

Format de fichier : méthode de classement des informations dans un fichier informatique, comme une image ou un document de traitement de texte. Le format d'un fichier est généralement indiqué par son « extension de fichier » (ex. **doc**, **avi** ou **wmf**).

Fréquence : nombre de répétitions dans un processus revenant périodiquement (par ex. des vibrations du son, une amplitude de tensions) par unité de temps, souvent par seconde (Hertz).

Fréquence d'image : la fréquence d'image définit le nombre d'images d'une séquence vidéo lues en une seconde. La fréquence d'image de la vidéo 📺 *NTSC* est de 30 images par seconde, celle de la vidéo 📺 *PAL* de 25 images par seconde.

GOP : dans le cas du 📺 traitement *MPEG*, le flux de données est d'abord divisé en parties de plusieurs images seules, ce que l'on appelle des **GOP** (**Group of Pictures** (= Groupe d'images). Dans un GOP figurent trois types d'images : les images I, les images P et les images B

Hi8 : version améliorée du format 📺 *Video8* utilisant le format 📺 *S-Video* enregistré sur une bande Metal Particle ou Metal Evaporated. En raison d'une résolution à plus forte luminance et d'une largeur de bande plus grande, le résultat donne des images plus nettes qu'avec le format Video8.


HiColor : pour les images, cela signifie normalement un type de couleur 16 bits (5-6-5) pouvant contenir jusqu'à 65 536 couleurs. Les fichiers au format TGA prennent en charge les images de ce type. Les autres fichiers nécessitent une conversion des images de HiColor en 📺 *TrueColor*. Pour l'affichage, le HiColor a besoin de cartes d'affichage en 15 bits (5-5-5) pouvant afficher jusqu'à 32 768 couleurs. 📺 *Bit*

IDE : abréviation de **I**ntegrated **D**evice **E**lectronics. Une interface disque dur qui combine toute l'électronique de contrôle du lecteur sur le lecteur lui-même, plutôt que sur la carte reliant le lecteur au bus d'extension.

IEEE-1394 : développé par Apple Computers et introduit sous le nom de FireWire, il s'agit d'un protocole de transmission de données en série avec des vitesses allant jusqu'à 400 Mbits/sec. Sony propose une version légèrement modifiée pour la transmission de signaux DV appelée i.LINK, et fournissant des vitesses de transmission allant jusqu'à 100 Mbits/sec.

Image (Frame): image d'une vidéo ou séquence d'animation. Si vous utilisez la résolution NTSC ou PAL, une image est constituée de deux champs entrelacés. 📺 *NTSC, PAL, champ, résolution*


Image : une image est une reproduction ou une photo de quelque chose. Dans ce cas, ce terme est utilisé pour décrire les images numérisées, constituées de pixels et qui peuvent être affichées sur un ordinateur et retouchées avec un logiciel adéquat.

Images clé : certaines méthodes de compression des données, telles que  *MPEG*, stockent complètement les données vidéo de certaines images (les images clé) dans le fichier compressé, alors que les images intermédiaires sont enregistrées seulement en partie. Lors de la décompression, ces images partielles recréent leurs données à partir des images clé.


Intensité de couleur : nombre de bits permettant de délivrer l'information de couleur de chaque pixel.

Une intensité de couleur de 1 bit signifie $2^1=2$ couleurs. Une intensité de couleur de 8 bits permet $2^8=256$ couleurs, une intensité de couleur de 24 bits $16\ 777\ 216 (=2^{24})$ couleurs


IRQ : « Interrupt Request ». Interruption d'un procédé en cours de l'ordinateur afin d'effectuer des tâches de ménage ou en arrière-plan. Les interruptions peuvent être demandées aussi bien par le matériel (par ex. le clavier, la souris, etc.) que par le logiciel.

JPEG : abréviation de **J**oint **P**hotographic **E**xpert **G**roup. Se rapporte également à une norme pour la compression des images numériques basée sur la Transformation à cosinus discret  *DCT*.

Juxtaposition : augmentation du nombre apparent des couleurs d'une image par de motif de couleurs.

KOctet (aussi Ko) : un KOctet (Kilo-octet) correspond à 1024  *octets*. Le « K » (Kilo) correspond au nombre 1024 (2^{10}), pas au préfixe métrique 1000.

Lissage : méthode d'atténuation du crénelage du contour des images bitmap. On procède généralement en ombrant les contours avec des pixels de couleur intermédiaire entre le bord et l'arrière-plan, pour rendre la transition moins apparente. Une autre méthode de lissage consiste à utiliser le périphérique de sortie avec une résolution plus importante.

Longueur du GOP : la longueur du GOP indique le nombre d'images I, B ou P dans un  *GOP*. Par exemple, les longueurs de GOP actuelles sont de 9 ou de 12 images.

LPT :  *Port parallèle*

Luminance :  *Luminosité*

Luminosité : ou « luminance ». Désigne la luminosité d'une vidéo.

MIV : (extension de fichier) fichier MPEG contenant exclusivement des données vidéo. 📁 *MPA, MPEG, MPG*

MCI : abréviation de **Media Control Interface**. Interface de programmation développée par Microsoft pour l'enregistrement et la restitution de données audio et vidéo. Elle permet également de connecter un ordinateur à une source de vidéo externe, comme un magnétoscope ou un disque laser.

Mise à l'échelle : adaptation d'une image à une taille donnée.

MOctet (aussi Mo) : un MOctet (méga-octet) correspond à 1 024 📁 *Koctets* – 1 024 x 1 024 octets.

Modèle colorimétrique : méthode mathématique de description et de définition des couleurs et leur ordonnancement les unes par rapport aux autres. Chaque modèle colorimétrique a son propre objectif ; les deux principaux systèmes de codage sont les systèmes 📁 *RVB* et 📁 *YUV*

Modulation : encodage des informations sur un signal porteur vide.

Motion-JPEG (M-JPEG) : format 📁 *Video for Windows*, spécifié par Microsoft, pour l'encodage des séquences vidéo. La compression 📁 *JPEG* est utilisée pour compresser chaque image individuellement.

MPA : (extension de fichier) fichier MPEG contenant exclusivement des données audio. 📁 *MIV, MPEG, MPG*

MPEG : abréviation de **Motion Picture Experts Group**. Désigne le standard développé pour la compression des images animées. Comparé à M-JPEG, il offre 75 à 80 % de réduction de données avec la même qualité visuelle.

MPG : (extension de fichier) fichier MPEG contenant des données audio et vidéo. 📁 *MIV, MPEG, MPA*

MPV : (extension de fichier) fichier MPEG contenant exclusivement des données vidéo. 📁 *MPA, MPEG, MPG*

Non entrelacé : méthode de régénération d'image, avec laquelle l'image complète est générée en tant que champ unique, sans saut de ligne. Une image non entrelacée (sur la plupart des écrans d'ordinateurs) scintille beaucoup moins qu'une image entrelacée (télévision).

NTSC : abréviation de National Television Standards Committee. Également une norme de TV couleur créée par ce groupe en 1953 avec 525 lignes par image et 60 champs d'image par seconde. La norme NTSC est utilisé en Amérique du Nord, au Japon et dans d'autres pays. 📖 *PAL, SECAM*

Octet : un octet correspond à huit 📖 bits. Un octet permet de représenter un caractère alphanumérique (lettre, chiffre, etc.).

PAL : abréviation de Phase Alternation Line.

Norme de couleur pour la télévision développée en Allemagne et utilisée dans pratiquement toute l'Europe. Cette norme contient 625 lignes et 50 champs d'image par seconde. 📖 *NTSC, SECAM*

Pilote : fichier contenant les informations nécessaires pour faire fonctionner un périphérique. Le pilote d'acquisition vidéo, par exemple, fait fonctionner la carte vidéo.

Pilote TWAIN : TWAIN est une interface logicielle standard pour la communication entre les programmes graphiques ou d'acquisition et les périphériques qui fournissent des informations graphiques. Si le pilote TWAIN est installé, la fonction d'acquisition d'une application graphique permet de charger des images directement depuis votre source vidéo dans le programme.

Le pilote prend en charge uniquement les programmes 32 bits et les images en mode 24 bits.

Pixel : élément le plus petit d'une image sur un écran. Pixel est l'abréviation de « picture element ».

Pixélisation : affichage imprécis de l'image dû aux limitations du périphérique de sortie. Concrètement, la pixélisation se reconnaît par un crénelage des contours des formes courbes et anguleuses.

Point d'entrée/Point de sortie : à l'édition d'une vidéo, les points d'entrée et de sortie font référence au time code de début et de fin identifiant les portions de clips à inclure dans le projet.

Port : point de transfert électrique pour la transmission de données audio, vidéo, de contrôle ou autres entre deux périphériques. 📖 *Port série, port parallèle*

Port COM : un port en série situé à l'arrière de l'ordinateur permettant de relier un modem, une table traçante, une imprimante, ou une souris au système.

Port parallèle : les données du port parallèle sont transmises par un circuit de données à 8 bits. Ceci signifie que 8 bits (1 Octet) peuvent être transmis en une seule fois. Ce type de transmission est beaucoup plus rapide que la transmission en série, mais n'est pas adapté aux connexions longue distance. Les ports parallèles sont souvent appelés « LPTn », *n* étant un nombre (ex. « LPT1 »). *Port série*

Port série : transmet les données à l'aide d'un circuit de données de 1 bit à la fois, c'est-à-dire « en série », l'une après l'autre. La vitesse de transmission est par conséquent beaucoup plus réduite qu'avec un port parallèle, où les circuits de données permettent l'envoi simultané de plusieurs bits. Les ports série sont identifiés par « COMn » où *n* est un nombre (par ex. « COM2 »). *Port parallèle*

Presse-papiers : zone de stockage temporaire partagée par tous les programmes Windows utilisée pour stocker des données pendant les opérations de couper, copier et coller. Toute donnée nouvelle placée dans le presse-papiers remplace immédiatement les données existantes.

GOP fermé : *GOP*

QSIF : abréviation de **Quarter Standard Image Format**. Format MPEG I qui décrit la résolution s'élevant à 176 x 144 sous PAL et à 176 x 120 sous NTSC. *MPEG, SIF*

Quantification : phase de la compression de données image *JPEG*. Les détails pertinents sont représentés d'une façon précise, les moins utiles à l'œil humain avec moins de précision


Raster : zone d'un affichage vidéo couverte par un faisceau d'électrons balayant l'affichage en une série de lignes horizontales, du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit (du point de vue du spectateur).

Recadrage : choix de la surface d'une image à afficher.

Redondance : cet aspect des images est exploité par les algorithmes de compression. Les informations superflues peuvent être éliminées au cours de la compression, puis restaurées sans perte au cours de la décompression.

Résolution : nombre de pixels pouvant s'afficher sur un écran horizontalement et verticalement. Plus la résolution est élevée, plus la précision de l'affichage est grande. *Pixel*


ROM : abréviation de **Read Only Memory** (mémoire morte). Mémoire qui conserve ses données après une seule programmation sans alimentation électrique *EPROM*


Run Length Encoding (RLE, encodage de la longueur du cycle) : technique adoptée par nombre de méthodes de compression d'images, notamment  *JPEG*. Les valeurs répétées ne sont pas stockées séparément, mais avec un compteur indiquant le nombre de fois successives où elles surviennent ; c'est ce que l'on appelle la longueur du « cycle ».


RVB : rouge, vert, bleu. Il s'agit des couleurs primaires dans un mélange. RVB désigne la méthode utilisée par l'informatique pour encoder les informations liées aux images en pixels, chacun contenant un mélange de ces trois couleurs primaires.

Saturation d'une couleur : intensité d'une couleur.

SCSI : abréviation de **S**mall **C**omputers **S**ystem **I**nterface. SCSI a longtemps été utilisé comme une interface disque dur pour les ordinateurs à haute performance en raison de sa vitesse élevée de transmission de données. On peut connecter jusqu'à huit périphériques SCSI à un ordinateur en même temps.

SECAM : abréviation de **S**équentiel **C**ouleur à **M**émoire. Système de transmission de télévision couleur utilisé en France et en Europe de l'est. Comme le système PAL, SECAM fonctionne avec 625 lignes et 50 trames/seconde.  *NTSC, PAL*

SIF : abréviation de **S**tandard **I**mage **F**ormat. Format MPEG-1 décrivant la résolution qui se monte à 352 x 288 sous PAL et à 352 x 240 sous NTSC.  *MPEG, QSIF*


S-VHS : version améliorée du format VHS, utilisant le format S-Vidéo et une bande Metal Particle pour restituer une résolution de luminance plus élevée, ce qui donne des images plus nettes qu'en VHS.  *VHS, S-Vidéo*

S-Vidéo : avec les signaux S-Video (Y/C), les informations de luminosité (luminance ou « Y ») et de couleur (chrominance ou « C ») sont transmises séparément par plusieurs fils, ce qui évite de moduler et démoduler la vidéo et donc la perte de qualité d'image qui en résulte.


Taille d'image : taille maximale pour l'affichage de données image dans une vidéo ou une séquence animée. Si une image destinée à une séquence est plus grande que la taille d'image définie, il faut soit couper l'image, soit la recalculer pour obtenir la taille voulue

Time code : le time code identifie la position d'une image dans une séquence vidéo par rapport au point de départ (normalement le début de la séquence). Son format habituel est : H :M :S :I (heures, minutes, secondes, images), par ex., « 01:22:13:21 ». Contrairement à un compteur de bande (qui peut être mis à zéro ou remis à n'importe quel point sur la bande), le

time code est un signal électronique écrit sur une bande vidéo, permanent une fois qu'il a été attribué.

Trame:  *image* simple faisant partie d'une série ou d'une séquence. Lorsque cette série s'affiche à vitesse suffisante, on a l'impression d'un « film animé ».


Transition : constitue le lien visuel entre des clips vidéo adjacents. Va d'une simple « coupe » à des effets animés destinés à impressionner. Les transitions les plus courantes, comme les coupures, fondus, recouvrements et balayages font partie du langage visuel du film et de la vidéo. Elles permettent de refléter le passage du temps et les changements de point de vue de manière précise, et souvent subliminale.

TrueColor : le nom (« couleur véritable » en anglais désigne une image dont la résolution couleur permet de l'afficher en s'approchant le plus possible de la réalité. Dans la pratique, TrueColor désigne une couleur RVB à 24 bits, qui permet environ 16,7 millions de combinaisons différentes des couleurs primaires, rouge vert et bleu.  *Bit, HiColor*

VHS : abréviation de Video Home System.


Norme vidéo couramment utilisée sur les magnétoscopes privés. Une bande de ½ pouce permet de stocker des signaux « composites » contenant les informations liées à la luminosité et à la couleur.

Vidéo8 : système vidéo analogique utilisant une bande 8 mm. Les caméras Vidéo8 génèrent des signaux composites.



Vidéo composite: la vidéo composite code les informations de luminance et de chrominance en un seul signal.  VHS et 8 mm sont des formats qui enregistrent et restituent la vidéo composite

Vidéo fixe : images fixes (ou « image gelées ») extraites d'une vidéo.

Video for Windows : extension système Microsoft Windows permettant d'enregistrer des séquences vidéo numériques dans des fichiers sur un disque dur et de les restituer par la suite.

Vidéo numérique : la vidéo numérique stocke des informations  *bit* par bit dans un fichier (à la différence d'un support de stockage analogique).

VISCA : protocole utilisé par certains périphériques pour superviser les sources vidéo externes provenant d'ordinateurs.

Vitesse de transfert : mesure de la vitesse à laquelle les informations sont transmises d'un périphérique de stockage (ex.  *CD-ROM* ou disque dur) vers un périphérique d'affichage (ex. écran  périphérique *MCI*). En fonction des périphériques utilisés, certaines vitesses de transfert permettent de meilleures performances que d'autres.

WAV : (extension de fichier) format de fichier de signaux audio numérisé répandu.

Y/C : Y/C est un signal à deux composantes : **Y** = informations liées à la luminosité, **C** = informations liées à la couleur.

YUV : modèle colorimétrique dans lequel **Y** correspond aux informations liées à la luminosité et **U** et **V** aux informations liées à la couleur.

Contrat de licence

Accord de licence d'utilisateur final de Pinnacle

Cet accord de licence d'utilisateur final (« Licence ») est un accord juridique entre vous et Pinnacle Systems (« Pinnacle ») concernant le logiciel de Pinnacle et sa documentation (le « Logiciel »). LISEZ ATTENTIVEMENT LA LICENCE SUIVANTE. L'UTILISATION DU LOGICIEL SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ CETTE LICENCE. SI VOUS N'EN ACCEPTEZ OU N'EN COMPRENEZ PAS LES TERMES, N'INSTALLEZ PAS LE LOGICIEL ET RENVOYEZ IMMÉDIATEMENT LE PRODUIT AU REVENDEUR À VALEUR AJOUTÉE AUPRÈS DUQUEL VOUS VOUS L'ÊTES PROCURÉ.

1. Octroi de licence. Sous réserve des restrictions énoncées ci-dessous, cette Licence vous accorde le droit non exclusif et perpétuel de (a) installer le Logiciel sur un ordinateur unique ; (b) utiliser ou autoriser l'utilisation du Logiciel sur un ordinateur unique ; (c) faire une copie du Logiciel, dans une forme lisible par les ordinateurs, uniquement à des fins de sauvegarde, à condition que vous incluiez tous les avis sur le copyright et toutes les marques privatives sur cette copie, et (d) transférer le Logiciel et cette Licence à un tiers si celui-ci accepte les termes et conditions de cette Licence. Si vous transférez le Logiciel, vous devez transférer en même temps toutes ses copies à la même personne, ou détruire les copies que vous n'avez pas transférées. Si vous transférez une copie du Logiciel à une autre personne, votre Licence sera automatiquement résiliée.

2. Restrictions concernant la licence. Vous n'êtes pas autorisé, ni n'avez le droit d'autoriser quiconque, à (a) louer, bailler, vendre, prêter ou transférer de quelque manière que ce soit le Logiciel ou n'importe lesquels de vos droits et obligations dans le cadre de cette Licence ; (b) installer le Logiciel sur un réseau en vue de son utilisation par plusieurs utilisateurs, sauf si chacun de ces utilisateurs a acheté une licence d'utilisation ; (c) rétroconcevoir, décompiler ou désassembler le Logiciel ou le matériel, en tout ou en partie ; (d) supprimer ou détruire tout avis sur le copyright ou autres marques privatives du Logiciel ou

de logiciels de tierces parties ; (e) modifier ou adapter le Logiciel, fusionner le Logiciel avec un autre programme ou créer des oeuvres dérivées basées sur le Logiciel ; (f) faire des copies du Logiciel ou distribuer celui-ci, dans un but lucratif ou non, sauf tel qu'expressément prévu plus haut ; (g) effectuer toute altération, modification, connexion, déconnexion, amélioration ou mise au point du Logiciel ou utiliser celui-ci d'une manière autre que celle décrite explicitement dans la documentation qui l'accompagne et dans cette Licence, et (h) offrir en sous-licence, transférer ou céder cette Licence ou n'importe lesquels des droits et obligations qui vous sont octroyés dans le cadre de celle-ci, sauf tel que prévu explicitement dans cette Licence. Tout transfert ou cession prétendus seront considérés sans effet.

3. Restrictions concernant l'exportation. L'exportation et la réexportation des produits logiciels Pinnacle sont régies par les réglementations de l'administration de l'exportation des États-Unis d'Amérique (*United States Export Administration Regulations*), et il est interdit d'exporter ou de réexporter ces produits à tout pays vers lequel les États-Unis d'Amérique interdisent l'exportation de marchandises. De plus, il est interdit de distribuer les logiciels Pinnacle aux personnes qui figurent sur les listes *Table of Denial Orders*, *Entity List* ou *List of Specially Designated Nationals*. En téléchargeant ou utilisant un produit logiciel Pinnacle, vous certifiez que vous n'êtes pas ressortissant d'un pays vers lequel les États-Unis d'Amérique interdisent l'exportation de marchandises, et que vous ne figurez pas dans les listes *Table of Denial Orders*, *Entity List* ou *List of Specially Designated Nationals*.

4. Propriété. La licence octroyée par la présente ne constitue pas le transfert ou la vente des droits de propriété du Logiciel. À l'exception des droits de licence octroyés ci-dessus, Pinnacle conserve tous ses droits sur le Logiciel, y compris ses droits de propriété intellectuelle. Le Logiciel est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle pertinents, y compris les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique et des traités internationaux.

5. Propriété exclusive de tierces parties. Ce Logiciel peut contenir la propriété exclusive de tierces parties, cédée sous licence à Pinnacle. Votre utilisation du Logiciel est expressément sujette à votre accord de ne pas supprimer tout avis sur le copyright ou toute marque privative du logiciel de tierces parties.

6. Sécurité. Vous acceptez qu'afin de protéger l'intégrité de certains contenus de tierces parties, Pinnacle et/ou ses concédants de licence puissent télécharger et installer automatiquement sur votre ordinateur des mises à jour du Logiciel reliées à la sécurité. Ces mises à jour peuvent nuire au Logiciel (et à tout autre logiciel qui en dépend), en vous empêchant notamment de copier et/ou de lire un contenu sécurisé, c'est-à-dire protégé par la gestion des droits numériques. Dans ce cas, Pinnacle et/ou ses concédants feront un effort raisonnable pour afficher rapidement sur le site Web de Pinnacle des avis expliquant la mise à jour reliée à la sécurité, et des instructions destinées aux utilisateurs finaux sur

la manière de se procurer une nouvelle version ou une mise à jour du Logiciel leur permettant de bénéficier à nouveau de l'accès à un contenu sécurisé et aux fonctionnalités associées.

7. Termes et résiliation. Cette Licence entrera en vigueur dès l'installation du Logiciel et sera résiliée suivant : (a) votre non-respect de l'un des termes de cette Licence ; (b) le renvoi, la destruction ou l'effacement de toutes les copies du Logiciel en votre possession, ou (c) le transfert du Logiciel et de cette Licence à un tiers conformément à la Section 1(d). Les droits de Pinnacle et vos obligations resteront en vigueur après la résiliation de cette Licence.

8. Garantie limitée. Pinnacle garantit au détenteur d'origine de la licence que le Logiciel fonctionnera conformément à la documentation qui l'accompagne pendant une période de 30 jours après sa date d'achat (« Garantie limitée »). La responsabilité de Pinnacle et votre seule voie de recours en cas de rupture de la Garantie limitée se limitent, à la discrétion de Pinnacle, à la réparation ou au remplacement du Logiciel renvoyé à Pinnacle ne satisfaisant pas aux exigences de cette garantie. Cette Garantie limitée sera annulée si la défaillance du logiciel est due à un accident, un mauvais traitement, ou une utilisation abusive ou incorrecte. Tout Logiciel de remplacement sera garanti pendant le reste de la période de garantie originale, ou 30 jours, selon celle de ces deux périodes qui est la plus longue.

9. AUCUNE AUTRE GARANTIE N'EST OFFERTE. À L'EXCEPTION DE CE QUI PRÉCÈDE, LE LOGICIEL EST LIVRÉ « TEL QUEL ». VOUS ASSUMEZ TOUTE RESPONSABILITÉ EN MATIÈRE DE QUALITÉ ET DE PERFORMANCE DU LOGICIEL. DANS TOUTE LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, PINNACLE DÉCLINE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALITÉ, D'ABSENCE DE CONTREFAÇON ET D'APTITUDE À L'EMPLOI. LE CONCÉDANT DE LICENCE NE GARANTIE PAS QUE LES FONCTIONNALITÉS DU LOGICIEL SATISFAIRONT À VOS BESOINS, FONCTIONNERONT DE MANIÈRE CONTINUELLE OU NE PRÉSENTERONT AUCUN DÉFAUT.

10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. VOUS ACCEPTEZ QU'EN AUCUN CAS PINNACLE NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE QUELQUES DOMMAGES ACCESSOIRES, PARTICULIERS, INDIRECTS OU PUNITIFS QUE CE SOIT, MÊME SI PINNACLE A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITÉ DE PINNACLE NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX TOTAL PAYÉ POUR LE LOGICIEL. Certains pays n'autorisant pas la limitation ou l'exclusion des dommages accessoires, il se peut que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à vous.

11. Général. Cette Licence est régie par les lois de l'état de Californie et les lois fédérales des États-Unis d'Amérique, et ne fait pas référence aux principes de conflits de lois. Les cours fédérale et d'État du comté de Santa Clara, Californie auront juridiction pour juger toute dispute provenant de cette Licence, et vous consentez à la juridiction personnelle des cours fédérales et d'État du comté de Santa Clara, Californie. Cette licence représente le seul accord entre vous et Pinnacle, et remplace toute autre communication relative au Logiciel. Aucune modification de cette Licence n'entrera en vigueur, sauf si elle est effectuée par écrit et signée par les deux parties. Si une disposition de cette Licence est jugée nulle ou inapplicable, le reste de cette Licence restera pleinement en vigueur.

Raccourcis clavier

Les termes *Gauche*, *Droite*, *Haut* et *Bas* désignent dans ce tableau les touches (commandant le curseur) représentant des flèches.

Interface principale de Studio

Barre d'espace	Lecture et arrêt
J	Retour rapide (appuyez plusieurs fois pour un retour plus rapide)
K	Lecture à vitesse normale
L	Avance rapide (appuyez plusieurs fois pour une avance plus rapide)
X ou Ctrl+Haut	Avancer d'une image
Y ou Ctrl+Bas	Reculer d'une image
A ou I	Point d'entrée
S ou O	Point de sortie
Ctrl+Gauche	Déplacement du point d'entrée de - 1 image
Ctrl+Droite	Déplacement du point d'entrée de + 1 image
Alt+Gauche	Déplacement du point de sortie de - 1 image
Alt+Droite	Déplacement du point de sortie de + 1 image
Alt+Ctrl+Gauche	Glissement du point de sortie de - 1 image (les coupes suivent aussi le clip)
Alt+Ctrl+Droite	Glissement du point de sortie de + 1 image

G	Annuler le point d'entrée et le point de sortie
D	Aller au point d'entrée (dans l'outil de découpage)
F	Aller au point de sortie (dans l'outil de découpage)
E ou Home	Aller au début
R ou Fin	Aller à la fin
Left	Sélectionner le clip précédent
Right	Sélectionner le clip suivant
Suppr	Supprimer le(s) clip(s) sélectionné(s)
Inser	Fractionner le clip à la position du curseur balayeur
Page haut	Aller à la page suivante de la Fenêtre Film
Page bas	Aller à la page précédente de la Fenêtre Film
Pavé numérique +	Zoom avant dans le Plan de montage
Pavé numérique -	Zoom arrière dans le Plan de montage
C	Définir un chapitre de menu
V	Effacer un chapitre de menu
M	Définir un retour au menu
Ctrl+Page haut	Aller au chapitre de menu précédent
Ctrl+Page bas	Aller au chapitre de menu suivant

Éditeur de titres

Alt+Plus	Avancer
Alt+Moins	Reculer
Ctrl+Plus	Avancer d'un calque
Ctrl+Moins	Reculer d'un calque
Ctrl+0	Justification du texte désactivée
Ctrl+1	Justification du texte : en bas à gauche
Ctrl+2	Justification du texte : centré en bas
Ctrl+3	Justification du texte : en bas à droite
Ctrl+4	Justification du texte : au milieu sur la gauche
Ctrl+5	Justification du texte : centré sur la gauche
Ctrl+6	Justification du texte : au milieu sur la droite
Ctrl+7	Justification du texte : en haut à gauche
Ctrl+8	Justification du texte : centré en haut
Ctrl+9	Justification du texte : en haut à droite
Ctrl+K	Crénage, espacement et inclinaison
Ctrl+M	Déplacement, mise à l'échelle et rotation
Maj+Gauche	Étirer le caractère sélectionné vers la gauche
Maj+Droite	Étirer le caractère sélectionné vers la droite
Ctrl+Gauche	Réduire l'échelle horizontale, ou comprimer le texte sélectionné selon le mode de montage en cours (déplacement/mise à l'échelle/rotation ou crénage/espacement/inclinaison)
Ctrl+Droite	Augmenter l'échelle horizontale ou étirer le texte sélectionné
Ctrl+Bas	Réduire l'échelle ou l'espacement du texte sélectionné, selon le mode de montage en cours
Ctrl+Haut	Augmenter l'échelle ou l'espacement du texte sélectionné

Maj+Ctrl+Gauche	Identique à Ctrl+Gauche (approximatif)
Maj+Ctrl+Droite	Identique à Ctrl+Droite (approximatif)
Maj+Ctrl+Bas	Identique à Ctrl+ Bas (approximatif)
Maj+Ctrl+Haut	Identique à Ctrl+ Haut (approximatif)
Alt+Gauche	Texte sélectionné : déplace les caractères vers la gauche. Pas de sélection : déplace vers la gauche tout le texte, du curseur jusqu'à la fin de la ligne.
Alt+Droite	Texte sélectionné : déplace les caractères vers la droite. Pas de sélection : déplace vers la droite tout le texte, du curseur jusqu'à la fin de la ligne.
Maj+Alt+Gauche	Identique à Alt+Gauche (approximatif)
Maj+Alt+Droite	Identique à Alt+Droite (approximatif)

Index

A

- Abréviations xiii
- Acquisition 11
 - À partir d'une source DV 23, 24
 - À partir de DV 20
 - À partir de MicroMV 21, 24
 - À partir de sources analogiques 25
 - Analogique et numérique 13
 - Changer de répertoire 15
 - Codage 20
 - Convention d'attribution de noms de fichier 18
 - Convention d'attribution de noms de fichiers 22
 - Détection de scènes 19
 - Et l'Album 13
 - Matériel 16
 - Niveaux audio et vidéo 25
 - Options de format 189
 - Options de la source 186
 - Options de qualité analogique 25
 - Options MPEG 192
 - Pas à pas 17
 - Périphériques 186
 - Préparation du disque dur 210
 - Qualité Aperçu 20, 21
 - Qualité Supérieure 20, 23
 - Répertoire 14
 - Sélection du périphérique 17
 - Sources 16
 - Vers plusieurs fichiers 61
 - Vitesse du disque 23
- Acquisition vidéo
 - Pas à pas 17
- Acquisitions
 - Tailles de fichiers maximales 18
- ADPCM 201
- Affichage du Plan de montage
 - Fractionnement des clips 69
- Affichage du texte 49
- Affichage Plan de montage 49, 50
 - Montage avancé 70
 - Montage par insertion 72
- Affichage Scénario 49, 50
- Affichage Texte 53, 67
- Affichages, Fenêtre Film
 - Plan de montage 49, 50
 - Scénario 49, 50
 - Texte 49, 53
- Album
 - Aperçu 5, 28
 - Dossiers source 29
 - Éditeur de titres *Voir* Album
 - Éditeur de titres
 - Fonctions de l'interface 30
 - Introduction 13, 27
 - Montage par glisser-déplacer 60
 - Opérations du presse-papiers 60
 - Rempli au cours de l'acquisition 13
 - Scènes en qualité Aperçu 21
 - Section Effets sonores 44
 - Section Images fixes 43
 - Section Menus de disque 45, 114

- section Scènes vidéo 30
- Section Scènes vidéo 59
- Section Titres 42
- Section Transitions 41, 97
- Sections d'images 105
- Sélection de scènes vidéo 35
- Utilisation du menu 30
- Album de l'Éditeur de titres 136
 - Section Arrière-plans 138
 - Section Boutons 140
 - Section Images 139
 - Sélecteur d'aspects 136
- Analogique
 - Niveaux pendant l'acquisition 25
 - Options de qualité de l'acquisition 25
 - Sortie sur 171
- Animation 213
- Aperçu
 - Au cours de l'acquisition 187
 - Disques 116
 - Effets vidéo 81
 - Hollywood FX 101
 - Menus 6
 - Simplifié 195
 - Transitions 42, 100
- Aperçu de l'arrière-plan
 - Des effets vidéo 81
- Aperçu simplifié 195
- Arrière-plan
 - Dans l'Éditeur de titres 138
- Audio
 - D'origine 144
 - Effets sonores 144
 - Fond musical 145
 - Montage par insertion 73
 - Pistes du Plan de montage 144
 - Réglage dans le Plan de montage 156
 - Synchrone 50, 101, 144
 - Synchronisé avec la vidéo 70
 - Transitions 101
 - Utilisation 143
 - Utilisation dans Studio 143
 - Utilisation sans l'image 60
 - Voix-off 144
 - Volume et mixage 154, 158

- Audio d'origine
 - Conservation (conseil en matière de vidéographie) 245
 - Propriétés 152
 - Synchronisé avec la vidéo 70
- AVI
 - AVI ou MPEG 174
 - Enregistrement d'un film 174

B

- Balance
 - Réglage dans le Plan de montage 157
- Balance et volume 58, 154
- Balayage (transition) 99
- Boîte à outils 47
 - Audio 57
 - Vidéo 56
- Boîte à outils audio 57
- Boîte à outils vidéo 56
- Boîtes à outils 54
- Boîtes de dialogue
 - Options 185
 - Options principales 185
- Bouton Aide 3
- Bouton Annuler 3
- Bouton Corbeille 48
- Bouton Démarrer/Arrêter la capture 14
- Bouton Editer menu 56
- Bouton Fractionner clip/scène 48, 69
 - Dans le montage par insertion 72
- Bouton Lame de rasoir 48
- Bouton Répéter 3
- Bouton Supprimer clip 48
- Boutons
 - Annuler, Répéter et Aide 3
 - Bascule DVD 5, 6
 - Boîte à outils 54
 - Chapitre *Voir* Menus de disque
 - Clip 47
 - Démarrer/Arrêter la capture 14
 - Editer menu 56
 - Fractionnement du clip 47
 - Fractionner clip/scène 48

- Fractionner le clip 69, 72
- Lame de rasoir 69
- Lecture 8
- Mise en évidence 141
- Mode 1
- Sélecteur d'outils 55
- Sélection des affichages 47
- Supprimer clip 48
- Verrouillage de pistes 71
- Boutons Avancer/Reculer d'une image 8
- Boutons de menu
 - Mise en évidence 141
- Boutons de verrouillage de pistes 71
- Bruit (effet vidéo) 90

C

- Caméra vidéo USB
 - Acquisition à partir 25
- Carte postale vidéo 180
- Cassette vidéo
 - Sortie sur 172
- Catalogue de scènes vidéo 113
- CD-ROM 201
- Chapitres
 - Sur la piste menu 117
- Clips
 - Audio 50
 - Changement de nom 67
 - Combinaison 70
 - Conseils pour le découpage 66
 - Découpage dans le Plan de montage 63
 - Fractionnement 48, 69
 - Suppression 48
 - Vidéo 50
 - Clips audio 50
 - Découpage 151, 152
 - Éléments de l'interface 154
 - Clips CD audio
 - Propriétés 153
 - Clips vidéo 50
 - Annulation du découpage 69
 - Application d'effets 77
 - Changement de la vitesse de lecture 86

- Changement de nom 67
- Combinaison 70
- Conseils pour le découpage 66
- Découpage 63
- Découpage dans le Plan de montage 63
- Fonctions de l'interface 62
- Fractionnement 69
- Montage 59
- Outil Propriétés 67
- Qualité Aperçu 62
- Raccourcis par la transition 98
- Recherche d'une scène dans l'Album 62
- Synchronisation avec l'audio 70
- Utilisation de la partie audio uniquement 60
- CODEC 200
- Commande Chapitre de disque 115
- Commande de menu Combiner les clips 70
- Commande de menu Définir miniature 33
- Commande de menu Fractionner le clip 69
- Commande du Lecteur DVD 116
- Commande Rechercher une scène dans l'Album 30
- Commande Rechercher une scène dans le projet 30
- Commandes de déroulement
 - À l'écran 14, 15
- Commandes de l'Éditeur de titres
 - Boutons de disposition des objets 132
 - Boutons de sélection du mode 131
 - Boutons de type de titre 127
 - Boutons du presse-papiers et de suppression 134
 - Mise en forme du texte 134
 - Objet boîte à outils 128
 - Outil Sélection 128
- Commandes de lecture 5
 - Aller au début 8
 - Avance rapide/retour rapide 8

- Boutons Avancer/Reculer d'une image 8
- DVD 6, 9, 113
- Lecture/Pause 8
- Standard 5, 8
- Commandes de menu xiv
- Commentaires xii, 201, 203
- Compression
 - Audio AVI 201
 - Vidéo AVI 200
- Compression audio 201
 - Paramètres (pour la sortie AVI) 201
- Compteur 9
- Configuration *Voir* Options
- Configuration de l'acquisition 14
- Configuration matériel requise xi
- Configuration requise, matériel xi
- Continuité (conseil en matière de vidéographie) 243
- Contrôleur du caméscope 13, 14, 15, 109
- Convention d'attribution de noms de fichiers 22
- Conventions xiii
- Conventions relatives au clavier xiv
- Correction automatique des couleurs (effet vidéo) 83
- Correction des couleurs (effet vidéo) 87
- Couches
 - Dans l'Éditeur de titres 129
- Coupage du son des pistes 52
- Coupe (transition) 99
- Coupe en J
 - Définition 73
 - Explication 76
- Coupe en L
 - Définition 73
 - Explication 74
- Coupes
 - Rythme (conseil en matière de vidéographie) 243
- Création de Film 198
- Création de films 169
- Curseur balayeur 8
- Curseur balayeur de découpage 52

D

- Débit de données
 - Pour l'acquisition DV 189
- Découpage
 - Annulation 69
 - Clips audio 151, 152
 - Clips vidéo 63
 - Conseils 66
 - Dans le Plan de montage 63
 - Description 63
 - Images fixes 107, 108
 - Introduction 59
 - Transitions 103
- Délai d'enregistrement 198
- Dépannage 215
- Détection automatique de scènes
 - Voir* Détection de scènes
- Détection de scènes 19, 33
 - Commandes de menu 40
 - Options 187
- Diaporama 102, 107, 113
- Diffraction (effet vidéo) 89
- Digital8
 - Aucun time code sur des bandes analogiques 22
- DirectX xi
- Disque
 - Aperçu 116
 - Codage MPEG 23
 - Enregistrement d'un film 181
- Disque dur 211
 - Espace pour l'acquisition vidéo 23
 - Préparation pour l'acquisition 210
 - Vitesse pour l'acquisition vidéo 23
- Disque optique *Voir* Disque
- Disques
 - Création 1, 28, 45, 105, 113, 140, 154
- Dossiers
 - Images fixes 43
 - Titres 43
- Durée 240
- Durées (des transitions etc.) 193

DV xiii
Acquisition 20, 24
Calcul du stockage 23
Débit de données pour
l'acquisition 189
Sortie vers 171
Time code 22
DVD
Aperçu 116
Codage MPEG 23
Commande du Lecteur 116
Commandes de lecture 6, 9, 113
Menus 45, *Voir* Menus de disque
Sortie d'un film 181

E

Échelle de temps 50
Écran vidéo
Sortie simultanée sur 171
Éditeur de menus *Voir* Éditeur de
titres
Éditeur de titres 125
Édition avancée de texte 130
Introduction 55
Lancement 126
Sélection multiple 133
Éditeur, Menu et Titre 125
Édition
Menus de disque 117
Édition de texte
Avancée 130
Effets
Audio *Voir* Effets audio
Vidéo *Voir* Effets vidéo
Effets audio 162
De base 163
Égaliseur 164
Grungelizer 165
Icônes 163
Karaoké 166
Limiteur de volume 167
Outil 162
Réduction de bruit 163
Réverbération 168
Effets sonores 50, 143
Propriétés 152

Section (de l'Album) 44
Effets vidéo 77
Ajout 82
Ajout et suppression 79
Aperçu et rendu 81
Bruit 90
Changement des paramètres 79
Correction automatique des
couleurs 83
Correction des couleurs 87
De base 82
Diffraction 89
Effets de couleur 87
Effets de netteté 83
Effets de style 91
Effets fantaisie 89
Flou 91
Fondu en entrée et en sortie 81
Goutte d'eau 90
Icônes 62
La liste des effets 78
Mosaïque 92
Noir et blanc 87
Outil 77
Postérisation 88
Préréglages 80
Réduction du bruit 84
Relief 92
Sépia 88
Stabiliser 84
Stroboscope 85
Vieux film 92
Vitesse 86
Vitrail 93
Égaliseur (effet audio) 164
Enregistrement de la voix-off 149
Qualité 150
Enregistrement en tant que fichier
MPEG 176
Enregistrer sous RealVideo 178
Enregistrer sous Windows Media
178
Enregistrer sur disque 181
Espace disque
Pour l'acquisition DV 23

F

- Fenêtre Aperçu 5, 7, 65
- Fenêtre Film 47
 - Affichages 49
 - Découpage dans le Plan de montage 63
 - Fonctions de l'interface 62
 - Montage par glisser-déplacer 60
 - Opérations du presse-papiers 60
 - Positionnement 48
 - Recherche d'une scène dans l'Album 30, 62
 - Zone de message d'état 47
- Fichiers AVI 44
- Fichiers de son 44
- Fichiers MP3 44
- Fichiers WAV 44
- Fichiers Windows Media 169
- Film
 - Aperçu 5
- Flou (effet vidéo) 91
- Fond musical 48, 50
 - CD 146
 - Formats 145
 - SmartSound 148
- Fondu
 - Réglage de la balance dans le Plan de montage 157
- Fondu (transition) 99
- Fondu enchaîné
 - Dans l'audio 101
- Fondu enchaîné (transition) 99
- Fondus
 - Dans les effets vidéo 81
 - Durée par défaut 193
- Format d'image *Voir* Formats d'images
- Formats d'image 17, 33
 - Mélange 61
- Formats d'images
 - Option d'acquisition 187
- Fractionnement de clips
 - Restauration 70
- Fractionnement des clips 69
- Fréquence d'image
 - Augmentation 212

G

- Glisser-déplacer
 - À partir de l'Album 60, 97
 - Création de liens de menu 123
 - Montage 60
- Glossaire 247
- Goutte d'eau (effet vidéo) 90
- Gros plans 241
- Groupes
 - Provisoires, Dans l'Éditeur de titres 133
- Grungelizer (effet audio) 165

H

- Hollywood FX
 - Aperçu 101
 - Et accélération 3D 101
 - Et rendu d'arrière-plan 100
 - Montage 100, 104
 - Transitions 98

I

- Icônes d'effets
 - Vidéo 62
- Icônes des effets
 - Audio 163
- IEEE-1394 xiii
 - Câble 171
- Images *Voir* Images fixes
- Images en plein écran
 - Description 106
- Images fixes
 - Création 105
 - Découpage 108
 - Découpage et montage 107
 - Description 105
 - Dossier 43
 - Durée par défaut 193
 - Plein écran 106
 - Plein écran et superposition 105
 - Section (de l'Album) 43
 - Superposition 106
 - Transparence 106
 - Types 105

- Images miniatures
 - Avec la vidéo animée, dans les menus 122
 - Dans l'Album 33
 - Définition dans les menus de disque 121
- Images superposées
 - Description 106
 - Maîtrise de la transparence 106
- Indicateurs
 - Placement sur la piste menu 118
- Internet 179
 - Partage de films 169, 179

K

- Karaoke (effet audio) 166

L

- Lecteur 13
 - Aperçu des transitions 42, 100
 - Curseur balayeur 8
 - Introduction 5
 - Lors du découpage dans le Plan de montage 63
- Lecteur de CD-ROM 212
- Lien de retour vers le menu 118
- Liens
 - Création 118
 - Création automatique 115
 - Création par glisser-déplacer 123
 - Dans l'outil Menu de disque 122
 - Des menus de disque 111
 - Édition 119
 - Modification 118
 - Repositionnement 118
 - Retour vers le menu 118
 - Suppression 118
- Liens de chapitres *Voir* Liens
- Liens de menus *Voir* Liens
- Ligne de montage
 - Insertion de clips 60
- Limiteur de volume (effet audio) 167

M

- Magnétoscope 188
- Matériel
 - Accélération 195
 - Acquisition 16
- Media Player 176, 178
- Menu Album
 - Affichage commentaire 36
 - Affichage scène 36
 - Afficher icône 36
 - Combiner scènes 38
 - Commandes de détection de scènes 40
 - Définir miniature 33
 - Recherche d'une scène dans le projet 62
 - Recherche d'une scène dans un projet 30
 - Sélection par nom 37
 - Subdiviser les scènes 39
 - Vue détaillée 36
- Menu Configuration 4
- Menu et Éditeur de titres 125
- Menus de disque 111
 - Création 125
 - Création automatique de liens 115
 - Définition des miniatures 121
 - Description 111
 - Édition 125
 - Édition dans le Plan de montage 117
 - Édition de chapitre 122
 - Édition des liens 119
 - Exemple de disposition de film 112
 - Fournis 114
 - Intitulés des boutons 114
 - Lecture en boucle 111
 - Limites des VCD, S-VCD 114
 - Menus et titres 114
 - Nom et durée 119
 - Option Déplacement des miniatures 122
 - Ouverture dans l'Éditeur de titres 119

- Placement dans le Plan de montage 115
- Section (de l'Album) 45, 114
- Sur une vidéo animée 114
- Menus, Disques *Voir* Menus de disque
- MicroMV
 - Acquisition 21, 24
- Microphone
 - Connexion 151
- Mise en évidence
 - Des boutons de menu 141
- Mode Création de film 169
- Mode d'acquisition
 - Interface 12
 - Introduction 1
- Mode de création de films
 - Introduction 1
- Mode Montage
 - Interface 4
 - Introduction 1
- Modes
 - Acquisition 12
 - Création de film 169
 - Définition 3
 - Introduction 1
 - Montage 4
- Montage 241
 - Associatif 244
 - Avancé 51
 - Cause à effet 245
 - Clips vidéo 59
 - Contrasté 244
 - De remplacement 244
 - Formel 245
 - Fractionnement 73
 - Images fixes 107
 - Insertion 72
 - Parallèle 244
- Montage par fractionnement
 - Introduction 73
- Montage par insertion 72
 - Audio 73
 - Introduction 72
 - Méthode 72
- Mosaïque (effet vidéo) 92
- MPEG

- Acquisitions à partir d'une source
 - DV 24
 - AVI ou MPEG 174
 - Codage des acquisitions DV 20, 23
 - Enregistrement de fichier 176
 - MPEG-1 et MPEG-2 202
 - Options d'acquisition 192
 - Options de qualité 24
 - Pour les DVD, etc. 23, 24
- Musique 143, *Voir* Fond musical
 - Choix (conseil en matière de vidéographie) 246

N

- Niveaux audio
 - Dans l'acquisition DV 24
 - Pour l'acquisition analogique 26
 - Réglage au cours de l'acquisition 14
- Niveaux de vidéo
 - Pour l'acquisition analogique 26
- Niveaux vidéo
 - Dans l'acquisition DV 24
 - Réglage au cours de l'acquisition 14
- Niveaux, audio et vidéo
 - Dans l'acquisition DV 24
- Niveaux, Audio et vidéo
 - Pour une acquisition analogique 25
- Noir et blanc (effet vidéo) 87
- Nom de fichier
 - Projet 47
- Noms
 - Dans les affichages Texte et Scénario 67
 - Des clips - changement 67
- Noms de produits xiii
- NTSC 186, 200

O

- Objets
 - De l'Éditeur de titres 128
- Objets de l'Éditeur de titres 128

- Réorganisation des couches 129
 - Texte 129
 - Options 185
 - Acquisition MPEG 192
 - Aperçu au cours de l'acquisition 187
 - Boîte de dialogue principale 185
 - CD et voix-off 197
 - Compression audio pour la sortie AVI 201
 - Compression vidéo 200
 - Création de cassettes 198
 - Création de film 185
 - Créer un disque 206
 - Créer un fichier AVI 199
 - Créer un fichier MPEG 202
 - Créer un fichier RealVideo 203
 - Créer un fichier Windows Media 205
 - Débit de données 188
 - Détection de scènes 187
 - Format d'image pour l'acquisition analogique 187
 - Format de capture 189
 - Fréquence d'image 200
 - Montage 193
 - Organisation 185
 - Paramétrage 3
 - Périphériques d'acquisition 186
 - Sortie sur écran VGA 199
 - Source de capture 186
 - Standard télé 186
 - Superposition pour l'aperçu de l'acquisition analogique 187
 - Options CD et voix-off 197
 - Options de configuration 185
 - Options de montage 193
 - Ordinateur, configuration requise xi
 - Outil CD audio 58, 146
 - Outil de volume et balance 154
 - Outil Menu de disque 56, 123
 - Outil Modifier les propriétés du clip 52, 56, 57
 - Découpage 66
 - Découpage avec 103
 - Pour les clips audio 152
 - Pour les clips vidéo 67
 - Pour les images fixes 108
 - Pour les menus de disque 119
 - Pour les transitions 103
 - Outil Saisie d'images 108
 - Description 109
 - Outil Titres et graphiques 56
 - Outil Voix-off 58, 149
 - Outil Volume et balance 58, 158
 - Outils
 - CD audio 58, 146
 - Effets audio 58, 162
 - Effets vidéo 57, 77
 - Fond musical automatique 58
 - Menu de disque 56, 123
 - Modifier les propriétés du clip 52, 56, 57, 66, 119, 152
 - Saisie d'images 56
 - SmartMovie 57, 93
 - SmartSound 148
 - Titres et graphiques 56
 - Voix-off 58, 149
 - Volume et balance 58, 154, 158
- P**
- PAL 186, 200
 - Paramètres *Voir* Options
 - Paramètres des effets plug-in
 - Préréglages 80
 - Paramètres des effets vidéo
 - Modification 79
 - Paramètres pour les effets
 - Réinitialisation 81
 - PCM 201
 - Périphériques
 - Acquisition 17, 186
 - Perspectives
 - Diverses 241
 - Piste audio
 - Liée à une piste vidéo 72
 - Piste de superpositions
 - Et images fixes 105
 - Piste menu 117
 - Indicateurs 117
 - Montage 118
 - Piste vidéo 51, 60, 70
 - Et images fixes 105

- Liée à une piste audio 72
- Pistes
 - Audio 144, 145
 - Audio d'origine 144
 - Coupage du son 52
 - Effets sonores et voix-off 144
 - Fond musical 145
 - Indication de verrouillage 71
 - Menu 117
 - Superposées 71
 - Verrouillage 52
 - Vidéo 51, 70
 - Vidéo liée à audio 72
- Pistes audio 145
- Pistes superposées
 - Verrouillage 71
- Plan de montage
 - Découpage de clips 63
 - Édition de menus de disque 117
 - Pistes 50
 - Pistes audio 144
 - Placement de menus de disque 115
 - Réglage du volume 156
 - Verrouillage de pistes 71
- Plans larges (conseil en matière de vidéographie) 241
- Plusieurs fichiers d'acquisition
 - Utilisation 61
- Polices 135
- Postérisation (effet vidéo) 88
- Poussée (transition) 99
- Préréglages pour les effets 80
- Presse-papiers
 - Avec l'Album et la Fenêtre Film 60
- Problèmes et leur solutions 215
- Projet *Voir* Film

Q

- Qualité Aperçu
 - Icônes de l'Album 30
 - Indication dans la Fenêtre Film 62

R

- RealVideo
 - Enregistrement d'un film 178
- Recouvrement (transition) 99
- Réduction de bruit (effet audio) 163
- Réduction du bruit (effet vidéo) 84
- Relief (effet vidéo) 92
- Rendu
 - Définition 194
- Rendu de l'arrière-plan
 - Activation et désactivation 100
 - De Hollywood FX 100
- Rendu en arrière-plan 194
 - Des miniatures de menus animés 122
- Réorganisation des objets
 - En trois dimensions 129
- Réverbération (effet audio) 168

S

- Saisie d'images
 - Outil 56, 105
 - Outil, description 109
- Scènes *Voir* Scènes vidéo
- Scènes 189, 240
- Scènes (conseil en matière de vidéographie) 243
- Scènes vidéo
 - Affichage 34
 - Affichage de la longueur 36
 - Ajout à un film 59, 60
 - Combinaison et subdivision 38
 - Commentaires 36
 - Dossiers 31
 - Fonctions de l'interface de l'Album 30
 - Fractionnement 48
 - Images miniatures 33
 - Indicateur d'utilisation 30, 62
 - Ordre 30
 - Qualité Aperçu 21, 30
 - Recherche dans l'Album 30
 - Re-détection 40
 - Section (de l'Album) 30
 - Sélection 35

- Voisines 62
- SCSI xii
- Section Arrière-plans
 - De l'Album de l'Éditeur de titres 138
- Section Boutons
 - De l'Album de l'Éditeur de titres 140
- Section Scènes vidéo
 - Affichages 36
- Sélection multiple
 - Dans l'Éditeur de titres 133
- Sépia (effet vidéo) 88
- SmartCapture 21
 - À partir de Digital8 22
 - Time code 22
- SmartSound
 - Durée des clips 151
 - Modifier les propriétés du clip 153
 - Outil 58, 148
- Sortie
 - Sur cassette vidéo 172
 - Sur disque optique 181
 - Sur fichier AVI 174
 - Sur fichier MPEG 176
 - Sur Internet 179
 - Sur RealVideo 178
 - Sur Windows Media 178
- Stabiliser (effet vidéo) 84
- Stéréo
 - Réglage de la balance dans le Plan de montage 157
- Suppression de clips 48
- Suppression de scènes 48
- S-VCD
 - Codage MPEG 23
 - Menus 45, *Voir* Menus de disque
 - Sortie d'un film 181
- Synchronisation (de la vidéo et de l'audio)
 - Remplacement 70

T

- Téléviseur
 - Sortie simultanée sur 171

- Time code
 - Continu 22
 - Pas sur des bandes analogiques 22
 - Pistage 22
- Titre
 - Choix (conseil en matière de vidéographie) 246
 - Couleurs (conseil en matière de vidéographie) 246
- Titres
 - Création 125
 - Défilants 127
 - Déroulants 127
 - Dossier 43
 - Édition 125
 - Section (de l'Album) 42
- Titres et piste de superpositions
 - Et images fixes 105
- Titres et pistes superposées
 - Verrouillage 71
- Transition avec ondulation 102, 107, 113
- Transitions
 - Affichage du type 42
 - Ajout à un film 97
 - Alpha Magic 98
 - Aperçu 42, 100, 104
 - Attribution de nom 103
 - Balayage, recouvrement, poussée 99
 - Conseil en matière de vidéographie 241
 - Coupe 99
 - Critères de choix 98
 - Dans l'audio 101
 - Découpage 103
 - Définition de la durée 103
 - Description 97
 - Durée par défaut 193
 - Effet sur la durée du clip 98
 - Fondu 99
 - Fondu enchaîné 99
 - Groupes 41
 - Hollywood FX 98, 100
 - Inversement de la direction 103

- Passage en boucle dans l'Aperçu 104
- Section (de l'Album) 41
- Standard 98
- sur la piste vidéo ou sur la piste de superpositions 97
- Transition avec ondulation 102, 107, 113
- Trois dimensions 100
- Types 98
- Transitions Alpha Magic 98
- Transitions Hollywood FX 100
- Transparence
 - Des images superposées 106
- Types de fichiers
 - AVI 44, 169
 - Image 43
 - MP3 44
 - MPEG 169
 - MPG 169
 - RealVideo 169
 - Son 44
 - WAV 44
 - WMV 169

U

- UDMA xii
- Utiliser l'accélération matérielle 195

V

- VCD
 - Codage MPEG 23
 - Menus 45, *Voir* Menus de disque
 - Sortie d'un film 181
- Verrouillage de pistes
 - Indication 71
- Verrouillage des pistes 52
- VGA
 - Sortie du film 199
- Vidéo

- Acquisition *Voir* Acquisition
- Format d'image *Voir* Formats d'images, *Voir* Formats d'images
- Matériel xii
- Options 26
- Vidéo acquise
 - Dossiers 31
 - Ouverture de fichier 31
- Vidéo musicale *Voir* SmartMovie
- Vidéographie 239
- Vieux film (effet vidéo) 92
- Vitesse
 - De lecture, changement 86
- Vitesse (effet vidéo) 86
- Vitesse de lecture
 - Changement 86
- Vitesse du disque
 - Pour l'acquisition vidéo 23
- Vitesse du lecteur
 - Débit de données insuffisant 189
- Vitrail (effet vidéo) 93
- Voix-off 50
 - Enregistrement 149
 - Enregistrement des options de qualité 150
 - Propriétés 152
 - Volume 150
- Volume
 - Fondus, durée par défaut 193
 - Mixage 154, 158
 - Niveaux de la voix-off 150
 - Réglage dans le Plan de montage 156
- Vue-mètre ressources 13, 14

W

- Windows
 - Millenium 18
 - Windows 98 18
- Windows Media
 - Enregistrement d'un film 178