

VIDÉO DELUXE

2013



Manuel en français



Copyright

La présente documentation est protégée par la loi des droits d'auteurs.

Tous droits, en particulier les droits de reproduction, diffusion et traduction sont réservés.

Aucune partie de cette publication ne doit être recopiée, que ce soit sous forme de copies, microfilms ou autre, ou ne doit être traduite sous un autre langage machine, en particulier traitement de données, sans l'autorisation préalable écrite de son auteur.

Tous les autres noms de produits mentionnés sont des marques déposées des propriétaires respectifs.

Sous réserve de modifications du contenu ou du programme

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2001 - 2012. All rights reserved.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX AG.

Créé sous licence par Dolby Laboratories

Dolby ainsi que le symbole du double D sont la propriété de Dolby Laboratories.

© 1992 - 2012 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Les autres noms de produits cités peuvent être la propriété de leurs fabricants respectifs.

This product uses MAGIX patented technology (USP 6,518,492) and MAGIX patent pending technology.

Avant-propos

Félicitations ! Vous venez de faire l'acquisition d'un studio de montage vidéo complet et simple d'utilisation.

Les possibilités du programme sont quasiment illimitées : de l'édition rapide de vos vidéos de vacances au montage dans les moindres détails de véritables films. MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous propose entre autres les fonctions suivantes :

- Enregistrement et importation de tous les formats vidéo courants
- Optimisation de fichiers vidéo et audio
- Insertion de transitions, de titres et d'effets
- Création d'un menu de disque pour DVD, Blu-ray, etc.
- Chargement des films sur Internet (sur YouTube ou Facebook par exemple)

Le manuel imprimé explique les fonctions de base des versions du programme MAGIX Vidéo deluxe 2013 et MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium. Les fonctions supplémentaires propres à la version Plus/Premium sont signalées comme telles.

En plus du manuel imprimé, vous disposez d'une documentation complète qui sera copiée sur votre disque dur, dans le dossier du programme, au moment de l'installation du logiciel. Ce manuel électronique au format PDF décrit toutes les fonctions du programme de manière détaillée.

Pour un démarrage rapide, nous vous recommandons de lire les chapitres d'introduction. Les chapitres suivants ainsi que l'index peuvent être utilisés comme manuel de référence.

Amusez-vous bien !

L'équipe MAGIX

Sommaire

Copyright	2
Avant-propos	3
Assistance technique	10
Désinstallation du programme	11
Numéro de série	12
Introduction	13
Qu'est-ce que MAGIX Vidéo deluxe 2013 ?	13
Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 ?	13
Nouveautés supplémentaires dans la version Plus/Premium	14
Programmes supplémentaires	14
Caractéristiques principales	14
Prise en main rapide	17
Démarrage du programme	17
Importer une vidéo	19
Insertion de vidéo au format AVCHD	20
Visionner le film	22
Media Pool	22
Modes d'affichage	23
Supprimer des scènes inutiles	26
Dégrouper des scènes	30
Graver des DVD avec menus interactifs	31
Interfaces de travail	33
Projets, films et scènes	33
Interface « Éditer »	34
Interface « Graver »	36
Barres d'outils	37
Media Pool	45
Module de navigation	53
Arrangeur	54
Personnaliser l'espace de travail	56
Paramètres	57
Paramètres du film et du projet	57
Paramètres du programme	59

Rendu de l'aperçu	67
Enregistrement	69
Sélectionner une méthode d'enregistrement	69
Enregistrement AVCHD	70
Caméra HDV	73
Caméra DV	73
Enregistrement vidéo analogique	79
Audio	83
Photo	86
Enregistrement de l'écran	88
Édition après enregistrement	90
Importation d'un DVD non protégé contre la copie	91
Objets	92
Ajouter des objets dans le projet	92
Sélectionner et grouper des objets	94
Déplacer des objets	95
Couper des objets	95
Dupliquer des objets	96
Poignées de l'objet	96
Recouper des objets (trimmer)	97
Séparer le son et l'image	99
Transitions (fondus)	99
Mode Vue d'ensemble	102
Magnétisme	103
Zoom	104
Marqueurs	105
Marqueur de lecture	105
Marqueur de projet	106
Marqueur de plage (points d'entrée et de sortie)	106
Marqueur de chapitre	107
Marqueur de scène	109
Édition Multicam (seulement disponible dans la version Plus/Premium)	111
Préparation	111
Pistes sources et images d'aperçu	112
Fonctions de montage multicam	113
Titre	115
Créer un titre à partir d'un modèle	115

Créer des titres sans modèle	115
Éditer un titre ultérieurement	117
Positionner le titre	117
Paramètres avancés	118
Texte 3D	119
Insérer la date en tant que titre	119
Effets	120
Appliquer des effets sur les objets	120
Effets vidéo dans le Media Pool	121
Effets de mouvement dans le Media Pool	130
Stereo3D dans le Media Pool	136
Effets audio du Media Pool	136
Éléments de design dans le Media Pool	138
Modèles personnalisés dans le Media Pool	138
Masques d'effets (version Plus/Premium)	138
Effets supplémentaires	144
Animer des objets, courbes d'effets	147
Accrocher à la position de l'image dans la vidéo	154
Stabilisation de l'image	155
Optimisation de l'image dans tout le film	156
Améliorations de l'image pour chaque objet	159
Édition audio	160
Charger et éditer des fichiers audio	160
Éditer la courbe de volume	160
Importation d'un CD audio	161
Effets audio	165
Post-sonorisation de morceaux MIDI	181
Console de mixage	183
Surround 5.1	186
Scrubbing	191
MAGIX Soundtrack Maker	192
Mixage d'objets audio	194
Stereo3D	194
Principes du 3D	195
Enregistrement 3D	196
Préparation d'enregistrements en 3D	197
Configurer le mode de lecture pour la 3D	198
Aligner les images et vidéos pour la 3D	199

Transformer des travellings en vidéos 3D	200
Créer un titre pour les vidéos 3D	201
Exportation et gravure de vidéos 3D	201
Assistants et fonctions spéciales	203
Utiliser des modèles de films (version Plus/Premium)	203
Rendu de l'aperçu	205
Reconnaissance des scènes	207
Itinéraires de voyage animés	209
Créer une image panoramique	217
Slideshow Maker	218
Ajustement du montage musical (version (Plus/Premium))	222
Conversion par lot	228
Copie de sauvegarde	230
Charger projet de sauvegarde	232
Assistant de suppression	232
Graver	233
Aperçu et édition	233
Menu	235
Modèles de conception	235
Éditer le menu du disque	236
Assistant de gravure	244
Exporter	250
Exporter un film 3D	250
Exporter en tant que fichier vidéo	251
Mettre en ligne	252
Ins Telekom Mediencenter stellen	253
Charger sur Album en ligne MAGIX	253
Exportation vers périphérique	254
Exporter en tant que lecteur de médias	254
Menus	255
Menu Fichier	255
Menu Édition	271
Menu Effets	280
Menu Fenêtre	285
Menu « Partage »	288
Menu Aide	289
Menu contextuel	291

Problèmes & solutions	304
Fichier non chargé	304
Lecture tremblante	304
Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo	304
Problèmes lors de l'activation	305
Raccourcis clavier	307
Fonctions de lecture	307
Écran	307
Affichage de l'arrangeur	308
Déplacer l'affichage	308
Module de navigation dans le Media Pool	309
Modes souris	309
Menu Fichier	309
Menu « Éditer »	311
Menu Effets	312
Menu Fenêtre	313
Menu Aide	313
Édition des raccourcis clavier	314
Navigateur intégré	316
Ouverture du navigateur	316
Navigation	316
Chargement de médias Internet	316
Définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet.	317
Activation de codecs	318
Activation gratuite (MPEG-2, MPEG-4, Dolby Digital 2.0 & 5.1)	318
Activation payante du codec MVC	319
Annexe : vidéo numérique	321
Édition de vidéos sur PC	321
Compression MPEG	321
Remarques générales sur les vidéos AVI	322
Aperçu des différents types de disques	322
Encodeur MPEG-4	329
Codec vidéo	330
Codec audio	338
Multiplexeur	339
Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2	341

Paramètres généraux	341
Paramètres vidéo	342
Paramètres vidéo avancés	343
Paramètres audio	344
Glossaire	347
Si vous avez encore des questions...	362
Conseils pour l'aide du programme	362
Indice	363

Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre objectif est de fournir constamment une aide pratique, rapide et adaptée. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **Assistance Web illimitée :**

En tant que client enregistré de MAGIX, vous bénéficiez de l'assistance Web illimitée depuis le portail de services MAGIX au design accueillant <http://support.magix.net/>. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide intelligent, à une rubrique haute qualité de questions les plus fréquemment posées, à des correctifs et à des rapports d'utilisation sans cesse mis à jour. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur www.magix.com.

- **La Communauté en ligne en tant qu'aide rapide et plate-forme d'échange :**

La Communauté en ligne www.magix.info est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. Elle rassemble plus de 140 000 membres et permet de poser des questions concernant les produits MAGIX ou de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. La base de données de connaissances contient, outre les questions et réponses, un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents quotidiennement sur www.magix.info garantissent des temps de réponse très courts, quelques minutes seulement parfois.

- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :**

Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez automatiquement d'un service clients gratuit par e-mail pendant 12 mois à compter de la date d'achat.

- **Assistance par e-mail Premium :**

Pour bénéficier d'un traitement prioritaire de la part de l'assistance ou si vous souhaitez que l'équipe d'assistance vous aide pour des problèmes informatiques non liés à MAGIX, vous pouvez acheter un ticket pour l'assistance par e-mail Premium. Pour le faire, veuillez vous rendre sur le site d'assistance MAGIX <http://support.magix.net> et une fois connecté, cliquez sur « Acheter code d'accès » dans la barre de navigation. Le ticket est lié à un problème précis jusqu'à son utilisation et il ne se limite pas à un e-mail.

Attention : si vous souhaitez profiter de l'assistance Premium par e-mail et de l'assistance produits gratuite par e-mail sur Internet, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Ce numéro de série se trouve sur la pochette du CD d'installation ou à l'intérieur de la jaquette du DVD.

- **Service clientèle supplémentaire par téléphone :**

Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clientèle par téléphone (payant).

Les numéros de téléphone du service clientèle et des autres rubriques de notre assistance technique sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://support.magix.net/>.

Courrier : MAGIX Development Support, Postfach 20 09 14, 01194 Dresde, Allemagne

Veillez vous munir des informations suivantes :

- Quel programme MAGIX et quelle version utilisez-vous ?
- Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Quelle carte graphique et quelle résolution d'écran utilisez-vous ?
- Quelle carte son utilisez-vous ?
- Utilisez-vous le périphérique audio par défaut de votre ordinateur ?
- Pour les programmes vidéo : quelle carte vidéo ou quelle carte FireWire utilisez-vous ?
- De combien de mémoire vive (RAM) dispose votre ordinateur ?
- Quelle version de DirectX est installée sur votre PC ?

Service commercial

Paris : (+33) 1 82 88 93 03

Depuis le Canada (Montréal) : 1-514-907-3163

Notre service commercial MAGIX est à votre disposition les jours ouvrés et peut vous aider pour les requêtes ou problèmes suivants :

- Commandes
- Conseil produit (avant l'achat)
- Demandes de mises à niveau
- Retours de commandes

Désinstallation du programme

Si vous souhaitez désinstaller MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous pouvez le faire dans le panneau de configuration sous « Ajouter ou supprimer des programmes », ou alors sous « Programmes > MAGIX > MAGIX Vidéo deluxe 2013 > Services et Support > Désinstaller MAGIX Vidéo deluxe 2013 ».

Numéro de série

Chaque produit est livré avec un numéro de série. Ce numéro de série est nécessaire pour installer le logiciel et il vous permet d'utiliser des services additionnels. Il est donc recommandé de conserver ce numéro.

Utilisations du numéro de série

À l'aide du numéro de série, votre logiciel vous est personnellement associé. L'accès à l'assistance technique gratuite par e-mail vous est garanti. Ce numéro de série peut également empêcher toute utilisation non autorisée du logiciel et nous permet ainsi de vous garantir un rapport qualité/prix optimal.

Où se trouve le numéro de série ?

Le numéro de série se trouve au dos de la jaquette du CD/DVD. Si votre produit est livré dans un emballage DVD Box par exemple, le numéro de série se trouve à l'intérieur de la boîte.

Pour les versions spéciales optimisées pour Internet (version à télécharger), le numéro de série vous sera envoyé par e-mail après l'achat pour activer le logiciel.

Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première utilisation et lors de l'enregistrement en tant qu'utilisateur.

Remarque : nous vous recommandons vivement de procéder à l'enregistrement gratuit du produit : vous aurez ainsi accès au téléchargement de mises à jour du programme, au site Internet du service client MAGIX (voir page 10) et à l'activation des codecs (voir page 317).

Introduction

Qu'est-ce que MAGIX Vidéo deluxe 2013 ?

MAGIX Vidéo deluxe 2013 est une solution complète de montage vidéo pour votre PC. MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous propose tout ce dont vous avez besoin pour importer vos vidéos sur votre ordinateur et les optimiser, les graver sur DVD, disque AVCHD ou Blu-ray pour enfin en profiter sur grand écran dans votre salon ou sur votre PC, dans une qualité digne du cinéma.

Vous pouvez retravailler vos vidéos, vos photos et votre musique à partir des sources les plus diverses sur votre PC. Il est possible de découper automatiquement de longs films en différents chapitres et scènes. Ou inversement : vous pouvez combiner automatiquement de courts enregistrements pour en faire un long film.

Ajoutez à vos films en un clin d'œil une musique d'accompagnement adaptée, des transitions dignes du cinéma, des titres et d'autres effets élaborés avec soin. L'interface intuitive du programme, les technologies dernier cri en matière de montage vidéo ainsi que de nombreuses automatisations, sans oublier les assistants de réalisation efficaces, vous garantissent des résultats épatants en un temps record !

Une fois votre montage terminé, vous pouvez l'utiliser de différentes manières : vous pouvez le réexporter sur cassette vidéo ou caméscope. Vous pouvez aussi le graver sur un disque pour par exemple le regarder sur un téléviseur. Ou alors, mettez vos vidéos en ligne : sur YouTube, Facebook ou dans votre propre Album en ligne MAGIX.

Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 ?

- Affichage Timeline de plus grande clarté : une seule piste pour la vidéo et le son
- Prise en charge du nouveau format vidéo AVCHD progressif (50p)
- Exportation AVCHD accélérée avec reconnaissance automatique de carte graphique (NVIDIA GeForce série 8 000 et plus (CUDA) ou AMD Radeon série 5 000 et plus (OpenCL) ou graphique intégré avec Intel Quick Sync Video)
- Interface utilisateur optimisée avec fonctions d'accès rapide
- Modèles de décoration de haute qualité et modèles d'intros et outros
- Calcul direct et rapide du processeur graphique pour tous les effets vidéos
- Nouveau moteur d'incrustation en chrominance pour un détournage parfait des objets
- Importation matériel QuickTime entrelacé. Ouvrez Propriétés de l'objet > Calcul des images intermédiaires et activez « Traitement entrelacé automatique ». Sélectionnez ensuite « Entrelacer champ impair d'abord » ou « ...champ pair d'abord ».

Nouveautés supplémentaires dans la version Plus/Premium

- Nouveaux modèles de bandes-annonces professionnelles (musique incluse)
- Rendu d'aperçu pour projets Stereo3D et multicam
- Synchronisation automatique d'enregistrements multicam au moyen de la piste audio

Programmes supplémentaires

Sur le site Web MAGIX, vous pouvez trouver beaucoup de programmes supplémentaires que vous pouvez utiliser pour MAGIX Vidéo deluxe 2013. Pour cela, jetez un œil dans les rubriques « Vidéo » > « Produits complémentaires » et « Téléchargements gratuits ».

Dans la rubrique « Téléchargements gratuits », vous trouvez aussi le Videorekorder, un téléviseur PC avec un enregistreur vidéo. Avec ce lecteur vous pouvez afficher vos programmes télé sur votre ordinateur et également les enregistrer. Pour utiliser le Videorekorder, vous devez impérativement disposer d'une carte TV, d'un boîtier Tuner TV ou d'une carte DVB-S ou DVB-T en état de marche.

Caractéristiques principales

Enregistrement

MAGIX Vidéo deluxe 2013 permet d'enregistrer dans les formats suivants :

- **Caméra AVCHD**
- **Caméra HDV** : caméscopes HDV1 et HDV2
- **Caméscope DV** : caméscopes mini-DV et enregistreurs vidéo DV
- **Vidéo** : TV analogique, entrée vidéo, magnétoscope VHS, webcam
- **Audio** : microphone, magnétophone, lecteur MiniDisc, tourne-disque
- **Écran** (version Plus/Premium uniquement) : écran du PC
- **Image** : image seule ou série d'images issues de la webcam, du magnétoscope, du caméscope ou de la carte TV

Pour les enregistrements analogiques, vous pouvez utiliser toutes les cartes de capture compatibles DirectShow. Les enregistrements DV se font par FireWire.

Formats d'import et d'export

Formats d'importation pris en charge :

Vidéo : AVI, DV-AVI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MTS, M2TS, MXV, MJPEG, QuickTime, WMV(HD), VOB, MKV

Audio : WAV, MP3, OGG, WMA, MIDI, Dolby Digital Stereo/5.1 (version Classic : Downmix en stéréo)

Photo : JPEG, BMP, GIF, TIF, TGA

Formats d'exportation pris en charge :

Vidéo : AVI, DV-AVI, MJPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, QuickTime, WMV(HD)

Audio : WAV, MP3, Dolby®Digital Stereo/5.1 (version Plus/Premium uniquement)

Photo : JPEG, BMP

Remarque : les formats MPEG-4, MPEG-2 et Dolby Digital Stereo requièrent une (première) activation gratuite en raison de mesures de protection contre la copie. L'exportation MP3 requiert l'installation de Windows Media Player à partir de la version 10. Les Services en ligne du programme ainsi que la mise à jour en ligne requièrent une connexion Internet.

Édition

- **Optimisation de l'image :** correction des couleurs (saturation, RVB), netteté (augmentation ou réduction), réglage de la luminosité (luminosité, contraste) et filtre anti-scintillement
- **Optimisation audio :** l'égaliseur vous permet d'accéder au spectre de fréquence, pour procéder à des augmentations des aigus par exemple. Le compresseur permet de régler le volume de manière dynamique. Le processeur Stereo FX permet d'ajuster la position du son dans le panorama stéréo. Le DeNoiser et le DeHisser permettent de réduire les bruits parasites de manière professionnelle.
- **Effets vidéo :** par exemple filtre artistique, distorsion, mix vidéo (incrustation en chrominance), effets de mouvements (travelling, zoom ou rotation, etc.), coupes, collages image dans l'image, prise en charge de plug-in d'effets vidéo
- **Reconnaissance automatique des scènes**
- **Slideshow Maker** fait automatiquement de vos collages de photos mal en point de véritables spectacles multimédias.
- **MAGIX Soundtrack Maker** propose un large choix de sonorités pour la musique de fond.

Formats de gravure compatibles

- DVD
- Disque Blu-ray
- AVCHD (sur DVD ou Blu-ray vierges)
- MultiDisc (DVD + WMV HD)
- Sauvegardes de projets, copies de secours et copies 1:1 de DVD

Édition de menus de disques multimédias

De nombreux modèles de menus de disques sont fournis, ils permettent ensuite de disposer d'un menu de sélection des films et des chapitres sur le téléviseur. Une grande partie de ces modèles est aussi disponible au format écran large 16:9. Ils sont gravés avec le disque et confèrent un aspect professionnel à vos disques.

Vous pouvez en outre personnaliser chaque modèle de menu, par exemple avec vos propres photos, des animations thématiques, des légendes en 3D, des accompagnements musicaux, des vidéos d'introduction, etc.

En supplément dans la version Plus/Premium

Montage vidéo professionnel

- 99 pistes, automation des effets et du montage
- Aperçu en temps réel, édition Multicam

Création d'effets personnalisés

- Incrustation en chrominance avec canal alpha
- Modèles de films, transitions sonorisées, éditeur de titres

Post-sonorisation optimale

- Création de bande son Dolby® Digital 5.1, restauration audio
- Audio Mastering Suite, Soundtrack Maker

Création de DVD/Blu-ray

- Création de menus de qualité professionnelle, exportation ISO

Prise en charge totale pour Stereo3D

- Prise en charge d'enregistrements stéréoscopiques
- Fonctions d'importation pour de nombreux modèles de caméras 3D
- Édition de vos vidéos 3D enregistrées à l'aide de 2 caméras
- Véritables transitions et titres en 3D pour vos projets vidéo 3D
- Aperçu et lecture sur tous les périphériques d'affichage 3D courants
- Exportation dans tous les formats (DVD, Blu-ray, fichier, Youtube, etc.)

Prise en main rapide

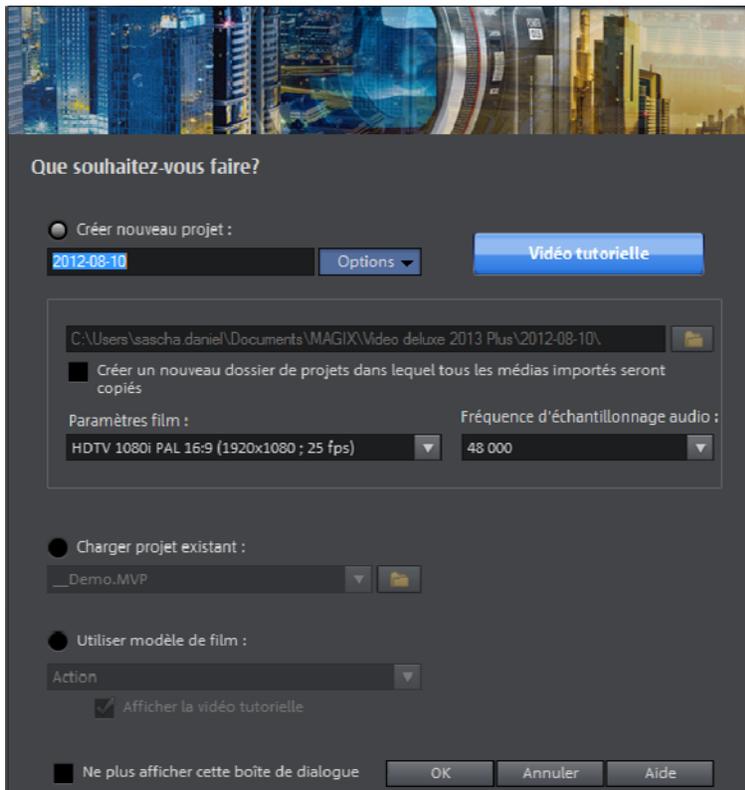
Ce chapitre explique les fonctions de base de MAGIX Vidéo deluxe 2013 à l'aide d'instructions étape par étape. Vous trouverez une description systématique des fonctions du programme dans les chapitres suivants.

Conseil : Servez-vous des vidéos tutorielles en ligne que vous pouvez atteindre à partir du menu « Aide ». Pour cela, vous avez besoin d'une connexion Internet.

Les raccourcis clavier du logiciel (voir page 306) pour les boîtes de dialogues et les fonctions souvent utilisées sont une aide utile pour votre travail.

Démarrage du programme

Lorsque vous avez installé MAGIX Vidéo deluxe 2013, démarrez le programme depuis le menu Démarrer de Windows. La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Vous devez décider ici soit de « charger un projet existant » pour poursuivre son édition et le graver, soit de « créer un nouveau projet ».

Dans les « Options », vous pouvez « **Créer un nouveau dossier de projet** ». Tous les fichiers qui appartiennent au film sont enregistrés en tant que copie dans ce dossier et utilisés pour l'édition. Cette option est prévue pour le cas où le matériel de sortie est éparpillé dans beaucoup de médias (disques dur externes, clés USB, carte mémoire...). Le disque dur interne est le plus adapté pour l'édition d'un projet avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 car le transfert de données est plus rapide qu'avec des disques dur externe etc. dans le cas de médias de stockage externe, il est possible qu'il y ait des problèmes pendant l'édition du projet. Vous pouvez par la suite créer un copie de sauvegarde du dossier de projet.

Dans les « **Paramètres du film** », configurez le format cible du film que vous souhaitez créer (norme d'écran, résolution, fréquence image). Cette configuration n'influe pas sur la qualité de l'édition interne et peut être modifiée à tout moment en passant par le menu « Fichier > Paramètres > Film (voir page 57) ».

Remarque : Si votre disque dur est partagé en plusieurs lecteurs, ne créez pas nécessairement le dossier de projet dans le lecteur C, c'est à dire : ne le créez pas dans le lecteur où Windows est installé. MAGIX Vidéo deluxe 2013 a besoin de beaucoup d'espace pour travailler. Il cherche cette place sur le lecteur C.

Dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium, vous avez la possibilité d'utiliser un modèle de film (voir page 203). Les modèles de films vous aident à réaliser vos propres films avec des thèmes variés, à l'aide d'emplacements d'objets préfabriqués et d'éléments fournis avec le programme.

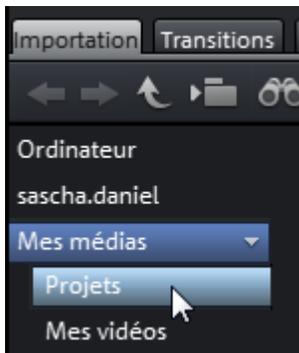
Vous obtenez des informations concernant la méthode de travail de MAGIX Vidéo deluxe 2013 dans la vidéo d'introduction.

Importer une vidéo

Supposons que vous souhaitiez charger dans le programme une vidéo AVCHD.

Conseil : mémorisez dans quel dossier vous entreposez vos données et à quel endroit les enregistrements sont sauvegardés pour les retrouver rapidement afin de les importer et ensuite les éditer dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. N'enregistrez pas de données dans c:\Windows\ et pas non plus dans un répertoire du programme. Donnez des noms courts et précis à vos dossier et fichiers.

Si vous ne disposez pas d'un tel enregistrement, vous avez également la possibilité de charger une vidéo depuis le disque dur afin d'apprendre à vous servir de MAGIX Vidéo deluxe 2013. Dans ce but, nous vous recommandons d'utiliser le projet démo fourni.

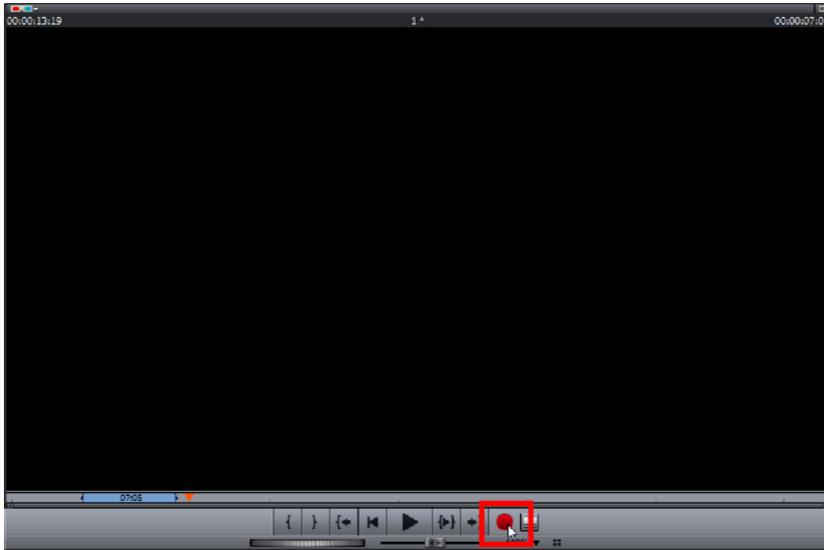


- Cliquez sur le bouton « Mes médias > Projets » dans le Media Pool.
- Ouvrez ensuite le dossier « _Demo » par double-clic et chargez le fichier vidéo MVP (_Demo.MVP) également par double-clic.

Remarque : lorsque vous importez des médias dans un projet MAGIX Vidéo deluxe 2013 doit toujours avoir accès à ces fichiers. Cela signifie que vous ne pouvez plus changer les noms des dossiers et des fichiers par ex. dans l'explorateur Windows ou le Media Pool, lorsque vous les avez déjà importé dans le projet car MAGIX Vidéo deluxe 2013 ne pourrait plus reconnaître les fichiers. Dans le cas contraire, des messages d'erreur apparaissent et vous devez à nouveau indiquer les fichiers et les dossiers un par un. Cela est une opération très complexe dans le cas de gros projets.

Insertion de vidéo au format AVCHD

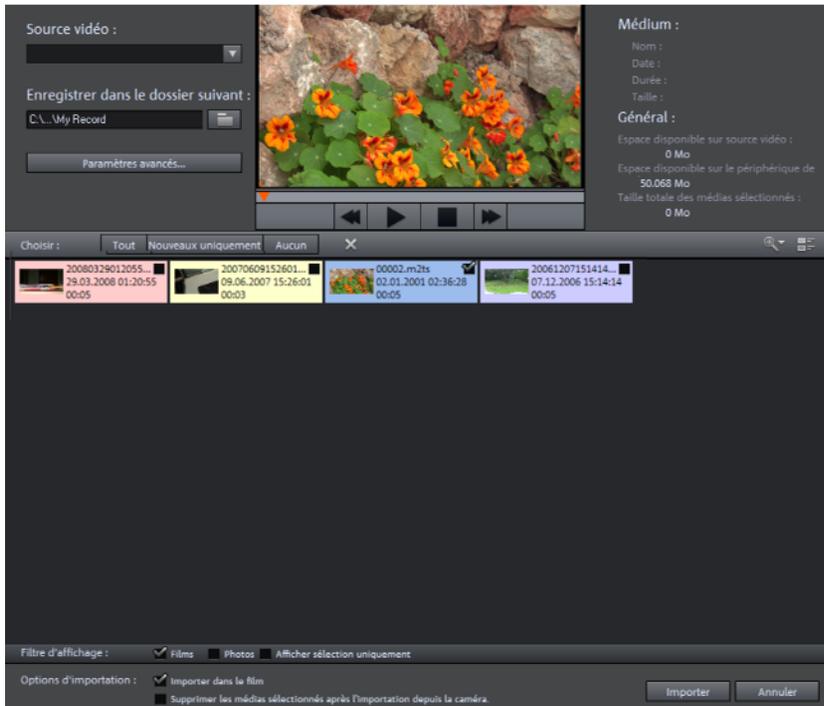
- Connectez votre support de données AVCHD (caméra, clé USB, carte SD, etc.) à votre PC. Si vous connectez une caméra, vous devez la mettre sous tension au préalable.
- Cliquez sur le bouton rouge situé sous l'écran vidéo pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement.



- Dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement, cliquez sur AVCHD.



- Un assistant d'importation AVCHD va alors s'ouvrir. Sous « Source vidéo », sélectionnez le support de données que vous avez connecté. La liste de fichiers apparaît.



- Sélectionnez toutes les vidéos de la liste de fichiers que vous souhaitez importer depuis le support de données.
- L'écran d'aperçu situé au milieu de la boîte de dialogue permet de visualiser vos vidéos et de décider si vous souhaitez les utiliser dans votre projet.
- Une fois que vous avez sélectionné toutes les vidéos, indiquez sous « Options d'importation » si les enregistrements doivent être intégrés directement dans le film ou seulement copiés sur le disque dur de votre ordinateur (à définir sous « Enregistrer dans le dossier suivant »). Vous pouvez également les supprimer automatiquement du lecteur après l'importation.

Visionner le film

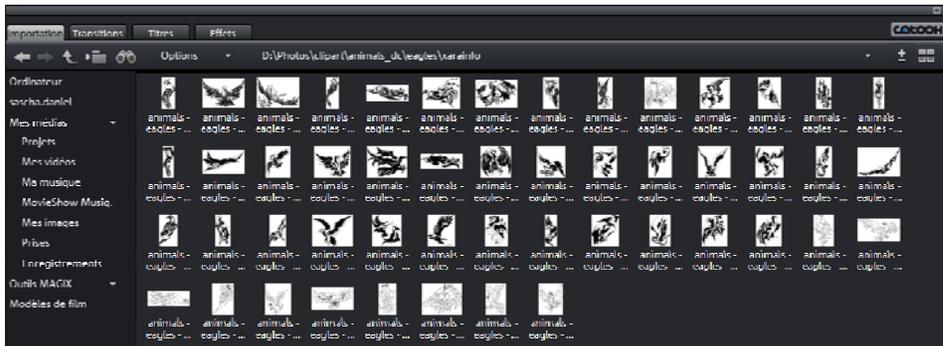
- Pour visionner l'enregistrement (ou le projet démo), cliquez sur la commande de lecture dans le module de navigation situé sous l'écran d'aperçu.



Astuce : il est plus pratique d'utiliser la barre d'espace du clavier pour démarrer et stopper la lecture.

Lors de la lecture, une ligne verticale se déplace dans l'arrangeur : il s'agit du marqueur de lecture, qui indique la position de lecture actuelle. Vous pouvez le déplacer à l'aide de la souris pour accéder à des emplacements précis.

Media Pool



Le Media Pool permet le contrôle et le chargement de fichiers médias de toutes sortes : vidéos, photos, titres MP3, pistes de CD audio, transitions, effets, médias Internet, etc.

- Cherchez des données utilisables dans vos dossiers d'ordinateur. Les boutons de navigation pour les lecteurs et les dossiers se trouvent dans « Import » au-dessus de la zone d'affichage.

Si vous passez la souris sur un fichier multimédia, trois symboles apparaissent pour les fonctions lire (aperçu), ajuster, importer :

- **Aperçu :** Tous les médias disponibles peuvent être visionnés avec une fonction d'aperçu. Si vous cliquez sur le symbole de lecture, le média est affiché dans l'écran d'aperçu. Les fichiers vidéos et images sont lus sur l'écran d'aperçu et les fichiers audios sont lus via la carte son. La prévisualisation des modèles de conception et effets inclus permet de comprendre rapidement leur fonctionnement.
- **Ajuster :** Vous voulez ajuster une vidéo, c'est-à-dire, n'importer qu'une partie de la vidéo complète dans le projet. Pour cela, cliquez sur le symbole de recoupe

avec les accolades. La vidéo est chargée dans l'écran d'aperçu. Dans la Timeline de l'écran d'aperçu, définissez la zone que vous souhaitez importer dans le projet. Déplacez ensuite la vidéo en tenant le bouton de la souris enfoncée (« Drag & Drop ») de l'écran d'aperçu dans le projet. Seulement la zone sélectionnée est importé en objet vidéo.

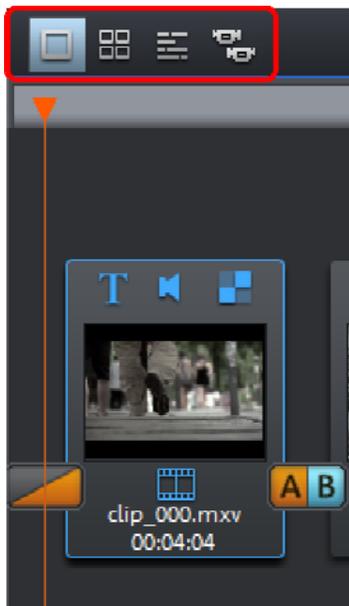
- **Importer** : tous les médias venant de disques locaux ou d'Internet se laissent importer avec le déplacement avec le bouton de la souris enfoncée ou avec le symbole d'importation.

Conseil : rendez l'accès à votre dossier contenant les fichiers média facile en créant un raccourci dans la zone « Import » du Media Pool. Pour créer un raccourci, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des fichiers disponibles et sélectionnez « Créer un raccourci » dans le menu contextuel. Indiquez le dossier média et confirmer avec « OK »

Remarque : Avec la fonction « Réinitialiser les paramètres », les raccourcis sont effacés automatiquement et vous devez les recréer.

Modes d'affichage

À l'aide des trois boutons situés sur la barre d'outils centrale, vous pouvez basculer entre les trois modes « Timeline », « Storyboard » ou « Vue d'ensemble des scènes » (dans la version Plus/Premium, vous disposez de 4 boutons et donc de 4 modes différents).



Le **mode Storyboard** (premier bouton) est l'affichage sélectionné par défaut. Ses principaux avantages sont un bon aperçu sur votre projet et un maniement simple. En mode Storyboard, toutes les scènes de votre film sont listées l'une après l'autre. Chaque scène est représentée par une image d'aperçu sur le Storyboard.

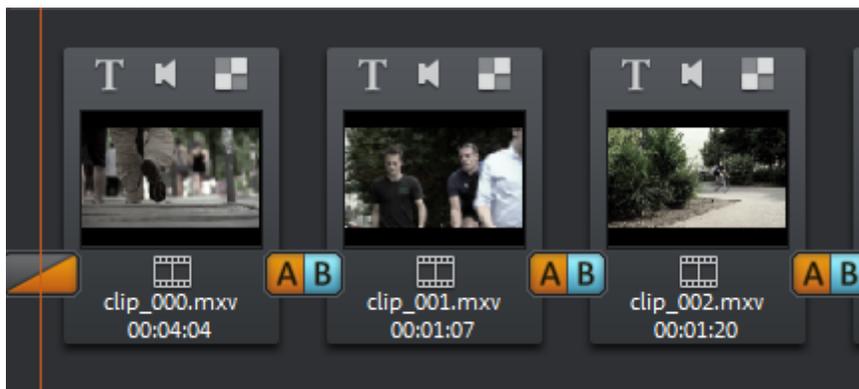
Dans la **vue d'ensemble des scènes** (deuxième bouton), toutes les scènes de la vidéo sont visibles et la taille de l'affichage peut être modifiée selon vos besoins. Vous pouvez les visionner entièrement, les classer et supprimer les scènes inutiles.

En **Mode Timeline** (troisième bouton), les films sont représentés en tant qu'objets sur la Timeline (ligne temporelle). Plus l'objet représenté est long dans la piste, plus le film correspondant est long lui aussi.

Tous les modes peuvent être affichés en plein écran en cliquant sur le bouton en haut à droite de l'arrangeur.

Le **mode Multicam** (si disponible : quatrième bouton) est une fonction de la version Plus/Premium de MAGIX Vidéo deluxe 2013. L'édition Multicam permet de monter facilement différents enregistrements d'une même scène ayant été filmée avec plusieurs caméras.

Mode Storyboard



En mode Storyboard, toutes les scènes d'un film sont répertoriées dans l'ordre. Chaque scène peut être éditée à l'aide des options suivantes :



Ajouter des titres et des textes : vous pouvez ajouter des titres et des textes très facilement à chacun de vos films. Pour cela, cliquez sur le bouton T, saisissez votre texte directement à l'écran du programme et sélectionnez l'une des animations, par exemple un mouvement du bas vers le haut comme pour un générique classique.



Régler le volume : vous pouvez régler le volume de la piste sonore de chaque scène à l'aide du bouton en forme de haut-parleur.



Menu des effets : ce bouton permet d'accéder à un menu contenant diverses fonctions d'édition comme la reconnaissance des scènes, la stabilisation de l'image ou la boîte de dialogue Trimmer. Réduisez les bruits parasites audibles sur la piste sonore à l'aide de l'option « Nettoyage audio ».

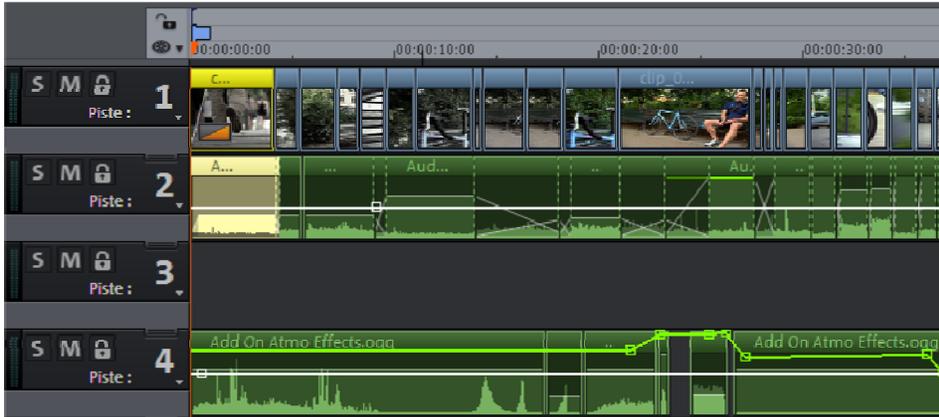


Transitions/Fondus : cliquez sur le gros bouton entre les scènes pour sélectionner une transition (un fondu).



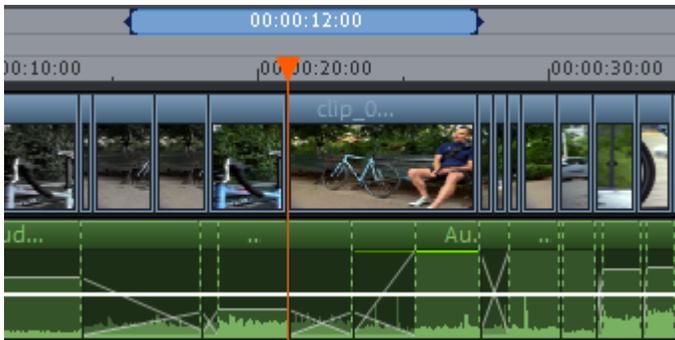
Faire pivoter les photos (uniquement pour les fichiers photo) : lorsqu'une image ou une photo est de côté ou à l'envers, cliquez sur ce bouton. La photo va pivoter de 90 degrés.

Mode Timeline



Il est conseillé de réaliser toutes les éditions plus avancées en mode Timeline. Les films et les scènes y sont représentés de manière conforme à leurs durées : plus l'objet est long dans la piste, plus le film de cet objet dure longtemps.

Plage de lecture : un clic dans la barre de la plage au-dessus de la première piste permet de définir le marqueur de lecture : celui-ci représente le début de la plage de lecture. Si vous effectuez un clic droit plus à droite, vous verrez apparaître le marqueur de fin qui symbolise la fin de la plage de lecture. La durée de la plage de lecture est affichée au milieu de la plage.



- Lorsque le marqueur de fin est atteint, le marqueur de lecture saute de nouveau au début et la lecture recommence (« Boucle »).
- Il est possible de déplacer la plage de lecture entière à l'aide de la souris en cliquant au milieu de la barre et en la déplaçant. Déplacez ou placez directement les marqueurs de début et de fin avec la souris : un clic gauche place le marqueur de début, un clic droit place le marqueur de fin. La plage de lecture de l'arrangeur au-dessus de la première piste est associée à la plage de lecture de l'écran d'aperçu : vous ne pouvez modifier les deux qu'en commun.

- Pour replacer rapidement les marqueurs de début et de fin au début ou à la fin du film, sélectionnez dans le menu « Fenêtre » l'option « Optimiser l'affichage du film ».

Poignées : vous pouvez raccourcir tous les objets en plaçant le curseur de la souris sur l'un des coins inférieurs de l'objet jusqu'à ce qu'il se transforme en un symbole d'étirement. Modifiez alors l'objet jusqu'à ce que la durée souhaitée soit atteinte. À chaque coin supérieur des objets se trouvent deux poignées de fondu qui peuvent être déplacées vers l'intérieur pour doter un objet d'un fondu d'entrée ou de sortie. La poignée supérieure centrale permet de modifier le volume des objets audio et la transparence des objets vidéo.



Sélection d'objet : il est nécessaire de sélectionner les objets avant de procéder à des éditions supplémentaires, avec des effets par exemple. Chaque objet peut être sélectionné d'un simple clic. Une fois sélectionnés, les objets changent de couleur. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en cliquant et en maintenant simultanément la touche Maj enfoncée. Si vous cliquez avec la souris à côté d'un objet, vous pouvez tracer un rectangle de sélection en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Tous les objets qui s'y trouvent sont alors sélectionnés.

Supprimer des scènes inutiles

L'une des étapes les plus importantes lors de l'importation de vos propres films consiste à supprimer les scènes inutiles. Pour cela, plusieurs possibilités sont disponibles :

- **Variante 1 :** chargez d'abord la vidéo entière dans votre projet et coupez ensuite les scènes inutiles.
- **Variante 2 :** coupez les scènes dans le Media Pool, c'est-à-dire avant l'importation puis importez ensuite uniquement les scènes que vous souhaitez conserver. Cette procédure est recommandée pour de longs films contenant de nombreuses coupes.

Couper des vidéos dans le projet

Supposons que vous avez déjà importé votre vidéo dans un projet et que vous souhaitez maintenant procéder au montage.

- Visionnez la vidéo en appuyant sur la touche « flèche du haut ».
- Faites une pause à l'endroit de la lecture où se trouve une scène en appuyant sur la touche fléchée dirigée vers le bas. Le marqueur de lecture s'arrête à proximité du début de la scène inutile.

Remarque : vous pouvez également utiliser la barre d'espace ou la touche de lecture du module de navigation pour lancer la lecture. Pour déplacer le marqueur de lecture à la position où vous souhaitez arrêter la lecture, vous devez d'abord sélectionner l'option « La barre espace stoppe à la position actuelle de lecture » dans les paramètres du programme (Fichier > Paramètres > Programme), dans l'onglet « Lecture », sous « Mode Barre espace ».

Astuce : dans les films longs ou pour une recherche plus rapide, vous pouvez également visionner le film en accéléré et contrôler le déroulement sur l'écran d'aperçu. Pour cela, faites glisser le marqueur de lecture sur la Timeline à l'aide de la souris en maintenant le bouton enfoncé (pas trop rapidement).

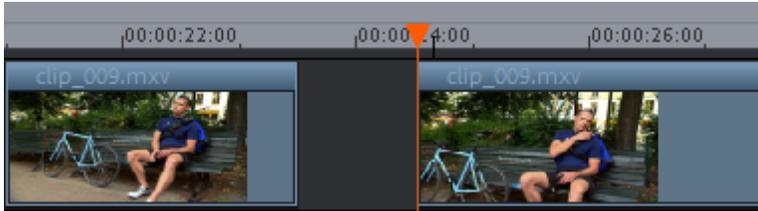
- Placez maintenant le marqueur de lecture au début du matériel inutile. Pour obtenir un meilleur affichage, il est recommandé pour les films longs d'utiliser la fonction de zoom (commandes +/- dans le coin inférieur droit de l'arrangeur).



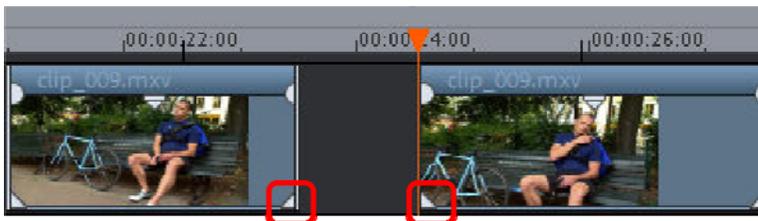
- Appuyez sur la touche « T » de votre clavier. La scène actuelle est alors coupée en deux à l'emplacement du marqueur de lecture.
- Répétez ces étapes également pour la fin de la scène inutile. Recherchez la fin de la scène, placez le marqueur de lecture à la fin et appuyez à nouveau sur la touche « T » de votre clavier.



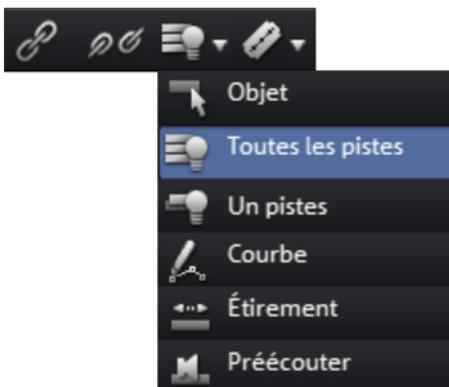
- Vous avez maintenant « isolé » la scène non souhaitée et pouvez la supprimer simplement en cliquant sur la touche « Suppr ». Vous devez auparavant sélectionner la scène par simple clic.



- Si vous n'avez pas été très précis lors de la coupe, ce n'est pas grave : les poignées d'objet inférieures permettent de rallonger ou de raccourcir les objets restants afin de récupérer des parties du matériel supprimé ou d'en « jeter » des éventuels restes inutiles.



- Après la suppression, il y a bien sûr un espace vide dans votre film, car le matériel inutile qui s'y trouvait vient d'être supprimé. Comment faire pour supprimer ce blanc ? C'est très simple : il suffit de tirer les scènes suivantes vers l'avant jusqu'à ce que la fin de la scène précédente soit « raccrochée » directement au début de la scène suivante. Veillez cependant à bien déplacer tous les objets qui suivent car, dans le cas contraire, le vide serait uniquement déplacé plus en arrière dans le film. Lorsque vous déplacez les objets qui suivent vers l'avant, utilisez de préférence le mode souris « Toutes les pistes » qui « capture » et déplace automatiquement tous les objets suivants sur toutes les pistes.



Remarque : lorsque votre projet comporte non seulement une piste image mais également une piste audio, il est souvent nécessaire de couper le son et l'image de façon synchronisée. Après l'importation depuis la caméra, les pistes image et audio sont automatiquement groupées, c'est-à-dire que toutes les opérations de coupe ou de déplacement auront automatiquement une incidence aussi bien sur l'image que sur le son. Néanmoins, si vous avez créé une piste sonore distincte qui n'est pas encore groupée avec la vidéo, créez un groupe avant d'effectuer les procédures de coupe.



Pour cela, sélectionnez l'objet vidéo ainsi que l'objet audio avec la combinaison de touches Ctrl+Clic et sélectionnez l'option « Grouper » dans le menu « Éditer » (ou cliquez sur l'outil Grouper).

N'hésitez pas à faire des essais à l'aide des fonctions de coupe. Rien n'est irréparable, car les procédures de coupe (comme toutes les autres procédures d'édition de MAGIX Vidéo deluxe 2013) sont non destructives. Cela signifie que le matériel d'origine n'est pas modifié sur votre disque dur.

Importer des scènes depuis des vidéos de longue durée

Si vous avez enregistré une vidéo longue sur votre disque dur et que vous souhaitez utiliser seulement une partie de cette vidéo dans votre projet, procédez comme suit :

- Sélectionnez le fichier dans le Media Pool et cliquez sur le symbole rogner au milieu des fonctions qui apparaissent au-dessus du fichier.
- Vous pouvez maintenant lire le fichier sélectionné depuis le Media Pool à l'aide du module de navigation. Recherchez le passage que vous souhaitez importer. Positionnez le marqueur de lecture au-dessus du module de navigation à la position de début du passage et cliquez sur le bouton « Définir un point d'entrée ».



- Placez ensuite le marqueur de lecture à la fin du passage et cliquez sur « Définir un point de sortie ».



- Vous voyez maintenant le passage sélectionné sous forme de barres bleues dans l'affichage. Vous pouvez visionner ce passage séparément à l'aide du bouton « Lecture de la plage ».



- Vous pouvez modifier le début et la fin de la plage par simple clic en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Une fois que la plage correspond à l'extrait que vous souhaitez importer, cliquez sur l'image d'aperçu affichée à l'écran et déplacez-la sur la piste, toujours en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Un objet correspondant au passage sélectionné apparaît alors dans la piste.

Dégrouper des scènes

Bien souvent, vous allez devoir déplacer des scènes précises ou des groupes entiers de scènes à une autre position dans le film. Cela fonctionne de manière très intuitive : vous pouvez sélectionner chaque scène dans chaque mode (mode Timeline, mode Storyboard ou mode Vue d'ensemble des scènes) d'un simple clic et la déplacer à la position souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé (glisser-déposer). Dans les modes Timeline et Vue d'ensemble des scènes, vous pouvez également grouper des scènes et les déplacer simultanément : le raccourci Ctrl + clic permet de sélectionner plusieurs scènes, MAJ + clic permet de sélectionner toutes les scènes comprises entre celles sélectionnées au préalable.

Pour terminer, voici trois astuces pour des arrangements plus complexes :

- Les modes souris « Toutes les pistes » ou « Une piste » (voir page 43) ne permettent pas uniquement de déplacer la scène sélectionnée, mais aussi tous les objets qui suivent l'objet dans la même piste (une piste) ou dans toutes les pistes (toutes les pistes).
- En mode Timeline, les commandes Grouper (voir page 275) et Dégrouper (voir page 275) permettent de former des groupes à partir de plusieurs scènes au choix qui peuvent ensuite être déplacées en bloc.
- Si votre projet a subi de nombreuses coupes et de nombreux déplacements et que vous craignez de perdre le fil, vous pouvez travailler différemment et déplacer les scènes que vous voulez utiliser dans le dossier « Prises » du Media Pool afin de les stocker. Vous rassemblez en quelque sorte les scènes à utiliser, vous les déplacez dans le dossier des prises, vous créez ensuite un second projet et placez les scènes depuis le dossier des prises dans le nouveau projet dans le bon ordre. Le dossier des prises est accessible dans le Media Pool en passant par le bouton Importation > Mes médias.

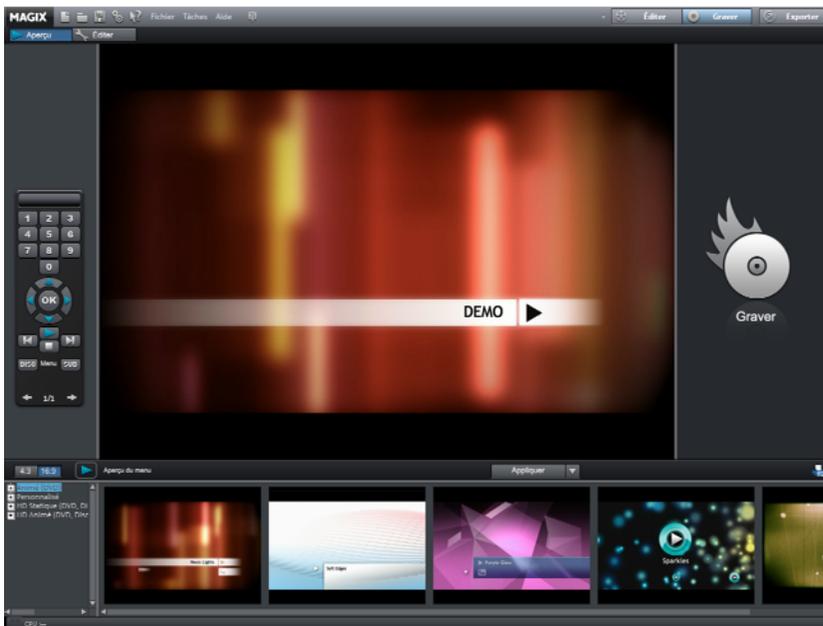
Graver des DVD avec menus interactifs

Une fois vous êtes satisfait de vos films, basculez dans l'interface « Graver » pour les graver avec menu DVD interactif sur un disque.



- Si vous souhaitez graver un DVD rapidement et simplement, cliquez sur le bouton de gravure de DVD.

Le menu de chapitrage gagne en importance si vous souhaitez graver plusieurs films, eux-mêmes subdivisés en plusieurs scènes ou chapitres. En effet, dans ce cas, vous avez besoin d'une navigation claire pour passer d'un film à un autre et trouver la scène souhaitée dans chaque film.



Deux affichages sont disponibles dans l'interface Graver : « Aperçu » et « Éditer ». Les boutons en haut à gauche permettent de basculer entre les affichages.

Ces deux affichages comportent au centre un aperçu du menu DVD. Tous les films s'affichent comme entrées principales et les scènes comme sous-entrées.

La télécommande située à gauche vous permet de tester le fonctionnement du menu comme avec un véritable lecteur DVD.

Dans l'interface « Éditer », le bouton « Navigation » vous permet d'accéder à la structure du menu de sélection. Il est possible d'y désactiver les chapitres superflus en décochant les cases correspondantes. Bien entendu, seule l'entrée du menu sera effacée, mais pas la scène correspondante dans le film.

Pour obtenir une répartition sensée du film en chapitres, chaque film doit être doté de marqueurs de chapitres dans l'interface Éditer. Si vous souhaitez modifier la répartition actuelle des scènes, retournez dans l'interface Éditer et choisissez tout d'abord le film dont vous souhaitez modifier les chapitres. Ensuite, placez le marqueur de lecture à la position à laquelle un nouveau chapitre doit commencer, puis choisissez l'option Placer un marqueur de chapitre (raccourci clavier : Maj + Entrée) dans le menu Éditer. L'option « Placer automatiquement un marqueur de chapitre » place comme son nom l'indique des marqueurs de chapitres automatiquement à chaque scène coupée dans le film. Sélectionnez d'un simple clic les marqueurs de chapitres superflus et supprimez-les.

Une fois que vous êtes satisfait de la division en films et en chapitres, vous pouvez vous occuper de la mise en forme du menu de sélection.

Vous voyez dans la partie inférieure de l'écran toute une série de modèles de menus prédéfinis. Utilisez la barre de défilement pour jeter un œil à tous les modèles. Vous avez plusieurs possibilités :

- si vous souhaitez utiliser un modèle complet, double-cliquez sur celui qui vous convient. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Dans l'interface Éditer, vous pouvez également combiner différents éléments de chacun des menus. Si vous souhaitez par exemple utiliser la mise en forme du texte d'un modèle avec la disposition des éléments d'un autre modèle, sélectionnez tout d'abord « Police » puis double-cliquez sur le modèle contenant la mise en forme de texte souhaitée. Ensuite, sélectionnez « Disposition » et double-cliquez sur votre disposition préférée. L'aperçu au milieu de la fenêtre présente immédiatement les résultats de vos choix.
- Un double-clic sur une image d'aperçu ou sur une entrée de menu permet d'ouvrir un éditeur dans lequel vous pouvez modifier le nom du film ou du chapitre et choisir une autre image d'aperçu.

Lorsque tous les films et chapitres sont organisés de façon cohérente et que le menu a bonne allure, il ne reste plus qu'à graver !

Interfaces de travail

Projets, films et scènes

Dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous travaillez avec des « projets », des « films » et des « scènes ». Pour un travail rapide et intuitif, il est important de bien comprendre la différence entre ces trois concepts organisés hiérarchiquement.

- Projet** Un « projet » contient tout ce que vous souhaitez logger sur votre disque. Il s'agit, généralement, d'un ou plusieurs films (avec une structure, afin de pouvoir sélectionner les films sur le disque) Les projets peuvent être enregistrés sur le disque dur en tant que fichiers « <Fichier de projet> » et être chargés de nouveau par la suite pour poursuivre par exemple l'édition des films.
- Film** Le « film » peut être un film vidéo simple mais peut également être une combinaison de vidéos et de photos. En plus du matériel vidéo, il peut contenir de la musique, des titres, des effets de fondu, etc. Chaque film peut être exporté en tant que vidéo. Le « projet » peut être considéré comme une sorte de tiroir dans lequel vous placez un ou plusieurs films pour les éditer ensemble ou les graver sur un disque.
- Scène** Les scènes sont les parties principales des films. Vous pouvez également intégrer des photos qui seront montrées comme images fixes ou animées. Outre des photos et des vidéos, un film comprend également de nombreux autres éléments : des titres, des transitions, des éléments de décoration, de la musique, des commentaires vocaux...

En résumé : les « projets » contiennent les « films » qui contiennent des « scènes ». Les films d'un projet apparaissent en tant qu'entrées de menu, et les scènes en tant que sous-entrées pour la navigation du disque définitif.

Interface « Éditer »



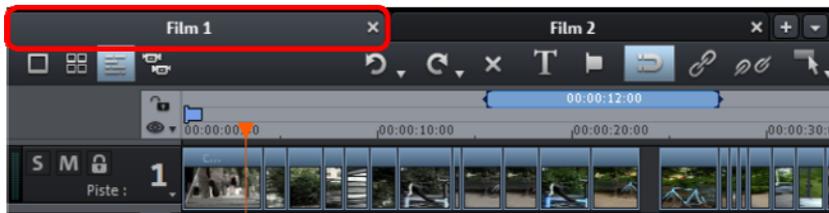
- 1 **Barre d'outils supérieure** : ces boutons permettent un accès rapide aux principales commandes du programme.
- 2 **Barre des menus** : les menus vous permettent d'accéder à la plupart des fonctions de MAGIX Vidéo deluxe 2013.
- 3 **Écran d'aperçu** : les vidéos et les images seront affichées ici ainsi qu'un aperçu des fichiers dans le Media Pool.
- 4 **Media Pool** : vous y trouvez les contenus de votre disque dur et les zones pour les transitions, les titres et les effets. Dans « Importation », vous accédez, grâce aux boutons de navigations en haut à gauche, à tous les dossiers de votre ordinateur.
- 5 **Contenus** : les contenus sont affichés, peu importe dans quel partie du Media Pool vous vous trouvez. Regardez des modèles ou importer des médias dans le projet. Dans la section « Effets », vous pouvez afficher la zone effet pour créer des courbes d'effets.
- 6 **Modes** :
 - Le **mode Storyboard** affiche toutes les scènes de la vidéo actuelle sous forme de petites images d'aperçu sur une ligne et permet de les arranger rapidement.
 - Le **mode Timeline** est recommandé pour les travaux d'arrangements complexes et l'attribution d'effets.
 - Le **mode Aperçu** présente tous les objets de la première piste et permet un tri rapide de toutes les scènes.
 - Le bouton de droite active le **mode multicam** dans la version Plus/Premium.
- 7 **Barre d'outils inférieure** : dans le mode Timeline, cette barre d'outils fournit divers outils d'édition et modes souris supplémentaires.

- 8 **Axe temporel avec marqueurs** : c'est ici que vous définissez la plage de lecture. Il est doté d'une échelle temporelle.
- 9 **Arrangeur** : tous les fichiers peuvent être transférés par glisser-déposer depuis le Media Pool vers les pistes, puis positionnés et édités.
- 10 **Barres de défilement** : les barres de défilement horizontales peuvent être déplacées ensemble ou séparément pour zoomer. La barre de défilement de droite permet de zoomer verticalement dans les pistes. Cliquez sur l'extrémité des barres de défilement pour modifier la plage visible dans la fenêtre de l'arrangement (en maintenant le bouton de la souris enfoncé).

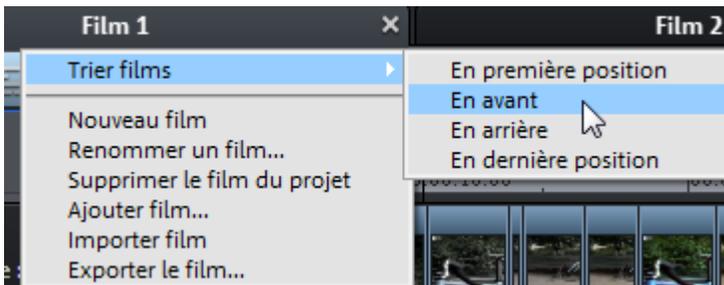
Gestion du projet

Dans l'interface « Édition », vous n'éditez pas seulement vos films mais également les projets. C'est à dire, vous pouvez classer les films, ajouter des films, supprimer des films du projet ou changer leur nom.

Chaque film de votre projet actuel se laisse commander dans un propre onglet au dessus des pistes.



Pour changer le nom des films, les trier, les charger ou encore les supprimer du projet, faites simplement un clic droit sur l'un des onglets. Dans le menu contextuel, vous pourrez alors choisir ce que vous souhaitez faire.



Interface « Graver »



- 1 **Aperçu du menu** : vous voyez ici un aperçu du menu de sélection. Pour de plus amples informations, reportez-vous également au chapitre « Éditer un menu de disque » (voir page 234).
- 2 **Modifier l'affichage** : vous pouvez passer ici de l'affichage « Aperçu » à l'affichage « Éditer ».
- 3 **Télécommande** : vous pouvez vérifier comment réagira votre futur disque lorsque vous utiliserez les touches de la télécommande de votre lecteur (voir page 233).
- 4 **Exportation** : sélectionnez ici le format souhaité (voir page 244) avant la gravure du projet.
- 5 **Lecture de l'aperçu** : vous pouvez lire ici l'aperçu du menu et le tester à l'aide de la télécommande.
- 6 **Catégories de modèles** : choisissez la section souhaitée parmi les différentes catégories contenant différents menus.
- 7 **Modèles de menu** : sélectionnez ici un modèle pour la conception de votre menu.
- 8 **Utiliser les modèles de conception** : choisissez ici si l'un modèle doit être appliqué à la page, au menu ou à tous les menus du disque.

Pour en savoir plus sur ce thème, consultez la section « Graver » (voir page 233).

Barres d'outils

Barre d'outils supérieure



La barre d'outils supérieure se trouve en haut à gauche de l'écran. Elle propose les options suivantes :

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Vidéo deluxe 2013 est créé. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les paramètres pour un nouveau projet ou un nouveau film s'ouvre.

Raccourci clavier : Ctrl + N

Charger le projet



Cette option permet de charger un projet ou un fichier média. Lors du chargement d'un projet, veillez à ce que tous les fichiers médias lui appartenant soient disponibles.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Enregistrer le projet



Le projet actuel va être sauvegardé sous le nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez déterminer le chemin d'accès du projet (c'est-à-dire l'endroit où il doit être enregistré) ainsi que son nom.

Remarque : seules les informations concernant les fichiers médias, les coupes, les effets et les titres utilisés sont enregistrées dans le fichier projet (*.), mais pas la vidéo et le son eux-mêmes. Ceux-ci se trouvent toujours dans les fichiers médias enregistrés ou importés, qui restent inchangés pendant tout le traitement dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. Pour enregistrer un film entier dans un dossier précis, afin de poursuivre son édition sur un autre PC par exemple, utilisez la fonction « Copier le film et les médias dans le dossier ».

Raccourci clavier : Ctrl + S

Paramètres du programme



Ouverture des paramètres du programme (voir page 59)

Raccourci clavier : Y

Aide contextuelle



Le curseur de la souris se transforme ici en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez sur une commande au choix de l'interface principale : l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre.

Raccourci clavier : Alt + F1

MAGIX News Center

Par le biais du MAGIX News Center, vous avez accès à des informations actuelles comme des liens vers les ateliers en ligne ou des astuces et conseils concernant des applications précises. Les nouveautés sont colorées différemment selon leurs thèmes :

- Le vert indique des astuces et conseils pratiques pour votre logiciel ;
- Le jaune indique la disponibilité de nouveaux patches et mises à jour ;
- Le rouge est associé aux actions spéciales, jeux concours et sondages.

Si aucune nouveauté n'est disponible, le bouton est grisé. Dès que vous cliquez sur MAGIX News Center, toutes les informations déjà présentes sont affichées. Cliquez sur l'une d'entre elles pour accéder à la page Web correspondante.

Barre d'outils inférieure

Vous trouvez la barre d'outils suivante dans le mode Storyboard :



Annuler



Cette commande permet d'annuler les dernières éditions effectuées. Ainsi, vous n'avez rien à craindre lors de manipulations « risquées ». Si le résultat n'est pas celui que vous attendiez, vous pouvez revenir à l'état initial en cliquant sur Annuler.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant les modifications effectuées jusqu'à présent, ce qui permet également d'annuler en même temps plusieurs modifications réalisées l'une à la suite de l'autre.

Remarque : vous pouvez définir la longueur de la liste dans les paramètres du programme (voir page 59). D'une manière générale, plus la liste est longue et plus la mémoire vive sera sollicitée.

Raccourci clavier : Ctrl + Z

Rétablir



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

En cliquant sur la flèche située près de la commande, vous ouvrez une liste contenant toutes les modifications annulées jusqu'à présent, ce qui permet de rétablir en même temps plusieurs actions précédemment annulées.

Raccourci clavier : Ctrl + Y

Supprimer des objets



Supprime la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier : Suppr.

Couper les objets



Cette commande permet de supprimer la scène sélectionnée et la copier dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de réutiliser cette scène dans n'importe quel autre projet de film.

Copier les objets



Cette commande permet de copier la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de réutiliser cette scène dans n'importe quel autre projet de film.

Insérer le presse-papiers



Colle le matériel copié (scène ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier : Ctrl + V

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Bouton de découpe

Le bouton de découpe vous permet de segmenter des objets, de supprimer le début ou la fin d'un objet, ou de diviser le film en plusieurs clips. Sélectionnez l'objet de votre choix et placez le marqueur de lecture à la position désirée. Cliquez sur le bouton de découpe pour segmenter l'objet. Le menu déroulant vous donne accès à davantage d'options.

Segmenter



Cette commande coupe un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture. Deux objets indépendants sont créés.

Raccourci clavier : T

Supprimer le début



Cette commande permet de découper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé avant ce marqueur.

Raccourci clavier : Z

Supprimer la fin de la scène



Cette commande permet de couper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé après ce marqueur.

Raccourci clavier : U

Remarque : si vous utilisez les commandes « Segmenter » et « Supprimer début/fin » sans sélectionner quoi que ce soit, tous les objets vont être coupés à la position du marqueur de lecture.

Supprimer la scène



Cette commande permet de supprimer les objets sélectionnés. Les parties suivantes sont alors automatiquement déplacées à la fin de l'objet situé avant le ou les objet(s) supprimé(s).

Raccourci clavier : Ctrl + Suppr

Segmenter un film



Cette commande permet de couper le film à la position du marqueur de lecture et d'obtenir ainsi deux films indépendants.

À ce moment-là, dans l'arrangeur, seule la partie se trouvant avant le marqueur de lecture reste. La partie suivante est supprimée de l'arrangeur actuel et ajoutée en tant

que nouveau film. Vous pouvez accéder à ce film depuis le menu « Fenêtre ».
Raccourci clavier : Alt + Y

Fonctions spéciales pour l'ajout de nouveaux objets

MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose différentes possibilités pour insérer dans le projet un objet sélectionné dans le Media Pool.

Application automatique



Cette commande insère dans l'arrangeur le fichier sélectionné dans le Media Pool. Les objets vidéo et image sont toujours insérés derrière le dernier objet de la première piste et les objets audio et texte sont placés sur d'autres pistes.

Insertion sur une piste



Cette commande permet d'insérer un objet du Media Pool à la position du marqueur de lecture et déplace en même temps les objets suivants sur la piste.

- À la différence de la prise en charge automatique, avec le ripple une piste, tous les objets sont insérés à la position du marqueur de lecture. Les objets de la piste cible sont automatiquement renvoyés vers l'arrière, derrière l'objet inséré. Les pistes voisines restent inchangées.
- Les vidéos et les images sont placées comme d'habitude sur la première piste. Si un autre objet se trouve à l'endroit du marqueur de lecture, celui-ci sera coupé et poursuivi après la fin de l'objet inséré, de façon à ce que le début du nouvel objet se trouve au même endroit que le marqueur de lecture.

Ripple multipiste



L'objet sélectionné dans le Media Pool sera inséré dans la piste cible à l'emplacement du marqueur de lecture. Tous les objets situés à la hauteur du marqueur de lecture seront séparés et déplacés de la largeur de l'objet inséré. Tous les objets venant après sur la piste seront également déplacés.

- À la différence de l'application automatique, tous les objets sont insérés à la position du marqueur de lecture.
- Les vidéos et les images sont placées comme d'habitude sur la première piste. Si un autre objet se trouve à l'endroit du marqueur de lecture, celui-ci sera coupé et poursuivi après la fin de l'objet inséré, de façon à ce que le début du nouvel objet se trouve au même endroit que le marqueur de lecture.
- Si d'autres objets se trouvent à la même position que le marqueur de lecture sur d'autres pistes, ils sont également coupés et déplacés vers l'arrière.
- Tous les objets suivants sur toutes les pistes sont déplacés vers l'arrière.

Modes souris



MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose différents modes souris pour des applications spécifiques. Vous pouvez y accéder à l'aide de la petite flèche située à côté des commandes.

Tout déplacer



Ce mode souris fonctionne en principe comme le « mode souris pour objets individuels ». Cependant, tous les objets ayant le même point de départ ou un point de départ ultérieur à celui de l'objet sélectionné sont déplacés en même temps.

Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez insérer quelque chose au milieu de l'arrangement mais qu'il n'y a pas suffisamment de place et que tous les objets à partir d'un emplacement précis doivent être déplacés vers l'arrière.

Raccourci clavier : 7

Tout déplacer sur la piste



Ce mode souris fonctionne en principe comme le « mode souris pour objets individuels », mais lorsque vous déplacez un objet, tous les objets suivants se trouvant sur la même piste sont également déplacés.

Cela est très pratique lorsque vous avez besoin de place dans la première partie d'une piste mais que vous ne souhaitez pas modifier la suite d'objets située derrière.

Raccourci clavier : 8

Objet



Le mode souris pour chaque objet est le mode configuré par défaut avec lequel vous pouvez procéder à la plupart des tâches.

Un clic gauche permet de sélectionner les objets. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, il est possible de déplacer un objet sélectionné. Un clic droit ouvre le menu contextuel.

Raccourci clavier : Alt + 1

Courbe



Ce mode souris a été spécialement conçu pour le dessin des courbes d'effet.

Les courbes d'effet contrôlent l'intensité de celui-ci : plus le point de la courbe est élevé, plus le paramètre d'effet correspondant est intensif à cet emplacement. Elles peuvent être utilisées autant pour les objets vidéo et image des pistes d'images que pour les objets audio des pistes son.

Pour en savoir plus, veuillez consulter le paragraphe « Travailler en mode souris Courbes » du chapitre « Animer des objets ».

Raccourci clavier : Alt + 3

Étirement



Ce mode spécifique sert à ajuster la durée des objets. L'objet est lu sur toute sa durée et la vitesse de lecture est adaptée à la durée étirée de l'objet.

Les objets vidéo sont donc accélérés ou ralentis. Les objets audio peuvent être étirés ou raccourcis à l'aide du Timestretching sans que la tonalité ne soit modifiée.

Attention : si les objets sont animés à l'aide de courbes d'effet, l'option « Coupler la longueur de la courbe à la durée de l'objet » (voir page 150) doit être activée pour les courbes d'effet.

Raccourci clavier : Alt + 4

Préécouter



Lorsque ce mode est activé, les objets audio peuvent être pré-écoutés du début à la fin tant que le bouton de la souris reste enfoncé.

Dans ce mode, les objets ne peuvent être ni déplacés ni modifiés.

Raccourci clavier : Alt + 6

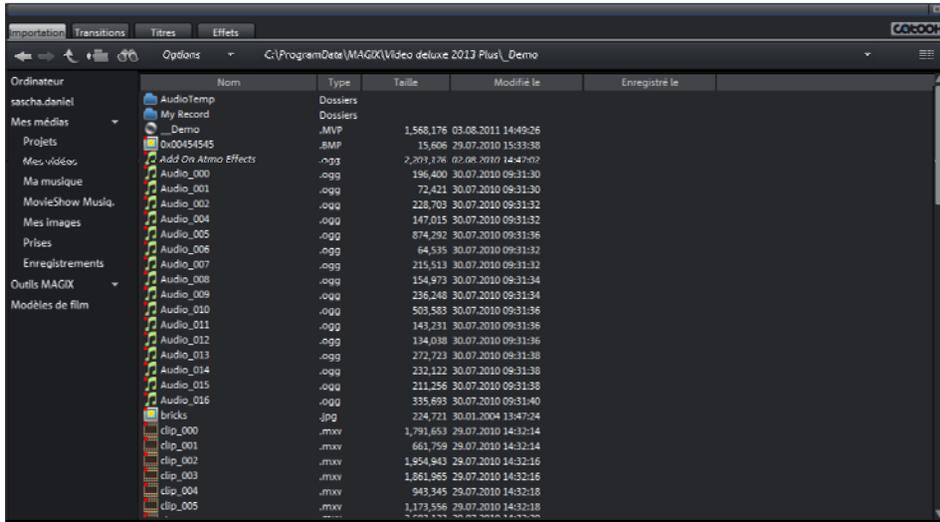
Rendu de l'aperçu



Ce bouton vous permet d'accéder aux fonctions de rendu de l'aperçu.

Media Pool

La structure et les procédures d'utilisation du Media Pool sont similaires à celles de l'explorateur Windows, à la différence que seuls les fichiers pouvant être utilisés sont affichés. Il permet d'accéder et de charger toutes sortes de fichiers multimédias : fichiers vidéo, fichiers audio, transitions, effets ou projets entiers.



Importation

Touches de navigation

Les commandes de navigation servent à naviguer parmi les dossiers et les lecteurs de votre ordinateur.

Suivant/Précédent



Ces boutons vous permettent d'accéder au dossier dans lequel vous vous trouviez précédemment.

Vers le haut



Ce bouton vous permet de remonter d'un niveau dans l'arborescence des dossiers.

Arborescence



Vous pouvez activer ici l'arborescence des dossiers afin de naviguer dans votre ordinateur.

Rechercher



La fonction « Rechercher » vous permet de trouver rapidement des fichiers précis. Vous pouvez définir le type de fichier, la date de création et des dossiers spécifiques dans lesquels la recherche doit être effectuée.

Parcourir l'historique et les spécifications



Vous pouvez voir en haut au centre le chemin d'accès du dossier actuel. Le bouton fléché permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez retrouver

de chemins

les derniers dossiers que vous avez parcourus.

Options

Vous pouvez également accéder à toutes les fonctions du menu contextuel (renommer ou supprimer des fichiers, etc.) à l'aide du bouton « Options ».

Options d'affichage

Définissez ici la manière dont les entrées doivent être listées.

Zoom

En affichage « Grands symboles », vous pouvez activer un curseur de zoom qui vous permet de régler la taille et le nombre de symboles visibles.

Recherche

Le Media Pool contient une fonction de recherche très pratique qui permet de trouver tous les fichiers souhaités sur l'ordinateur. Elle peut être activée et désactivée à l'aide du bouton affiché ici.



Nom de fichier : saisissez ici le nom ou une partie du nom du fichier recherché. Le symbole X permet de supprimer votre saisie. Un « ? » peut être utilisé pour remplacer un caractère, une « * » pour autant de caractères que vous voulez.

Type de fichier : indiquez ici l'extension du nom du fichier. Plusieurs entrées doivent être séparées par des points virgules. Vous pouvez également sélectionner sous le champ de saisie différentes pré-configurations pour des extensions de noms de fichiers fréquemment utilisées.

Date : limitez ici la recherche de fichiers à une période donnée. Sélectionnez une entrée dans la liste.

Dossier : si vous ne souhaitez pas rechercher de fichiers dans tout l'ordinateur mais seulement sur un support de données précis ou dans un dossier, définissez ici le chemin d'accès souhaité.

Portée de la recherche : les différentes options disponibles ici vous permettent de définir si des emplacements supplémentaires à ceux indiqués doivent également être parcourus lors de la recherche.

- Parcourir les emplacements indexés et le dossier sélectionné
- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné et « Mes documents »

- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné, « Mes documents » et le dossier de projet

Les « emplacements indexés » sont des dossiers parcourus et catalogués par le service d'index de Windows. Si le service d'index est activé, les fichiers se trouvant dans les dossiers configurés seront indexés pendant que l'ordinateur est en pause, de sorte à ce que la procédure de recherche lancée par l'utilisateur soit réalisée plus rapidement.

Remarque : le service d'index est désactivé par défaut sous Microsoft Windows XP™. Les fonctions de recherche qui existent uniquement depuis Windows Vista™ peuvent être installées à l'aide de la version actuelle de « Windows Search ». Il est ainsi très facile d'ajouter des dossiers au service d'index. Référez-vous pour cela aux instructions d'installation de Microsoft.

Ordinateur

Le bouton de raccourci « Ordinateur » permet d'afficher tous les lecteurs de l'ordinateur. Tous les lecteurs sont représentés par leur lettre et peuvent être ouverts par double-clic.

Dossier utilisateur

Avec le deuxième raccourci - qui porte le nom de l'utilisateur - le dossier personnel de l'utilisateur s'affiche dans le Media Pool.

Mes médias

Le lien « Mes médias » permet de choisir entre les raccourcis « Projets », « Mes vidéos », « Ma musique », « Mes images » et « Enregistrements ».

Projets : accédez ici au dossier dans lequel vos films et vos projets sont enregistrés par défaut.

Vous trouverez dans le menu contextuel d'un projet la fonction « Afficher le contenu du projet ». Elle vous permet d'afficher tous les objets d'un projet et de les copier dans le projet actuel, procédure qui conserve l'état d'édition et les effets des objets. Cela signifie que vous n'avez pas besoin d'éditer les objets une nouvelle fois pour obtenir l'état dans lequel ils sont dans le « vieux » projet. Mais évidemment, vous pouvez toujours modifier les objets transférés. Ces modifications sont alors enregistrées dans le projet actuel.

Mes vidéos : affiche tous les fichiers se trouvant sous « Mes documents\Mes vidéos ».

Ma musique : affiche le contenu du dossier « Mes documents\Ma musique ». MAGIX Music Manager propose également ce dossier pour la saisie de votre collection de musique dans la base de données.

Mes photos : dossier « Mes documents/Mes photos ». Ce dossier est souvent utilisé par les appareils photo numériques et les scanners pour y enregistrer les photos par défaut. Le programme MAGIX Photo Manager utilise également ce dossier pour, par exemple, importer des photos.

Enregistrements : MAGIX Vidéo deluxe 2013 dépose par défaut tous les enregistrements ici.

Outils MAGIX

Le raccourci « Outils MAGIX » permet de sélectionner les liens « Téléchargements », « Banque de données », « Album en ligne » et « Médias Internet ».

Téléchargements : ce bouton vous permet d'accéder aux fichiers multimédias que vous avez téléchargés sur Catooh.

Base de données : ce bouton vous permet d'accéder à l'affichage de la base de données regroupant plusieurs programmes. Un clic droit sur ce dernier ouvre la recherche dans la banque de données. La banque de données doit tout d'abord être créée à l'aide d'un autre programme MAGIX ou avec un des programmes livrés avec ce logiciel : MAGIX Photo Manager ou MAGIX Music Manager.

Album en ligne : ce bouton permet d'accéder directement à votre Album en ligne MAGIX. Ceci permet de charger et de supprimer directement des fichiers. Pour cela, vous devez d'abord être inscrit auprès de Album en ligne MAGIX.

Il existe plusieurs possibilités pour le chargement de données :

1. sélectionnez les fichiers à charger dans le Media Pool (en maintenant la touche Ctrl enfoncée), choisissez la fonction « Copier » (clic droit) dans le menu contextuel. Connectez-vous ensuite à l'Album en ligne MAGIX, naviguez jusqu'au dossier souhaité et choisissez l'entrée « Coller » dans le menu contextuel.
2. Cliquez sur « Album en ligne » dans le Media Pool et naviguez jusqu'à l'endroit désiré. Ouvrez ensuite l'Explorateur Windows, choisissez les fichiers souhaités en maintenant la touche Ctrl enfoncée puis ajoutez-les dans le Media Pool par glisser-déposer.

Dans les deux cas, les fichiers correspondants sont chargés dans votre Album en ligne MAGIX personnel.

Remarque : cette fonction nécessite une connexion Internet. Gardez à portée de main vos informations de connexion (adresse e-mail et mot de passe).

Médias Internet : c'est ici que s'ouvre le navigateur intégré (voir page 315) de MAGIX Vidéo deluxe 2013. Il vous permet de rassembler directement des médias depuis Internet pour les utiliser dans le film actuel, par exemple.

Itinéraire : cliquez ici si vous voulez créer un itinéraire (voir page 208).

Modèles de film

Accédez ici aux différents modèles de films que vous pouvez personnaliser (voir page 203).

Transitions

Vous trouverez ici toutes les transitions de MAGIX Vidéo deluxe 2013 classées en différentes catégories. Un clic sur une catégorie permet d'afficher toutes les transitions qu'elle contient.

Pour charger une transition, utilisez le glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) pour placer la transition de votre choix sur l'objet auquel vous voulez l'ajouter.

Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans la section « Transitions (fondus) » du chapitre « Objets » (voir page 99).

Titre

Vous trouverez ici les préreglages des titres et l'éditeur de titres. Ils sont classés en plusieurs catégories et peuvent être chargés par double-clic ou glisser-déposer. Les modèles de titres 3D sont également disponibles à cet emplacement.

Le texte d'objets titres peut être modifié dans l'écran du programme par un simple double-clic sur l'objet.

Effets

Vous avez accès ici aux effets, qui sont triés en fonction de différents raccourcis dans différentes sections. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Effets » (voir page 119).

Modèles d'effets vidéo

Vous trouvez ici des modèles d'effet préconfigurés que vous pouvez placer sur un objet vidéo ou image par glisser-déposer. Ces modèles d'effets sont composés d'une combinaison de différents paramètres d'effets que vous pouvez ajuster dans les boîtes de dialogue d'effets correspondantes.

Des modèles de mixage de deux objets vidéo ou image sont disponibles dans le sous-dossier « Effets de mix vidéo ». Pour cela, deux objets vidéo ou image doivent se trouver sur deux pistes l'un au-dessus de l'autre. Afin d'utiliser un modèle d'effet mix, placez-le par glisser-déposer sur l'objet inférieur.

Effets vidéo

Vous trouvez ici les effets pour objets vidéo et photo à configurer librement. Les effets peuvent être configurés uniquement après qu'un objet a été sélectionné dans la boîte

de dialogue de l'effet correspondant. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » sous « Effets vidéo dans le Media Pool ». (voir page 121)

Effets de mouvement

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » > section « Effets de mouvement dans le Media Pool » (voir page 130).

Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 194).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Effets audio

Vous trouvez ici de nombreux modèles d'effets audio pour l'écho, la reverb, l'égaliseur, le compresseur, etc. Lisez également le chapitre « Édition audio » (voir page 159) à ce sujet.

Éléments de design

Incrustation d'images multiples : vous trouverez ici différents pré-réglages pour l'incrustation des images.

Collages : les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

Surfaces de couleurs : servez-vous des différentes surfaces de couleurs en guise de motifs d'arrière-plan. D'une part, des images-tests professionnelles sont disponibles pour calibrer votre système. D'autre part, il est possible d'utiliser des arrière-plans colorés par exemple pour mettre au point vos propres transitions de couleurs ou en tant que fonds pour vos textes. Le modèle de conception « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

Arrière-plans : arrière-plans photo et vidéo statiques ou animés. Les arrière-plans vidéos peuvent être lus en boucle, ce qui signifie que vous pouvez les prolonger à volonté en les dupliquant.

Objets images : vous trouverez ici différents objets images tels que des barres noires, des bulles de BD, etc.

Intros/Outros : vous trouverez ici différents modèles de génériques de début et de fin pour toutes les occasions.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Éléments de design dans le Media Pool » du chapitre « Effets » (voir page 137).

Modèles de conception personnalisés

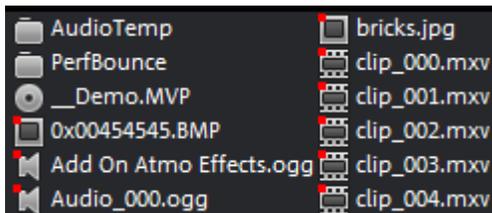
Vous trouvez ici le dossier contenant vos propres modèles d'effets. Pour en savoir plus, consultez la rubrique « Modèles de conception personnalisés dans le Media Pool » dans le chapitre « Effets » (voir page 138).

Effets supplémentaires

Les plug-in d'effets sont à votre disposition ici. Pour en savoir plus, consultez la rubrique « Effets supplémentaires dans le Media Pool » dans le chapitre « Effets » (voir page 144).

Modes d'affichage de la liste des fichiers

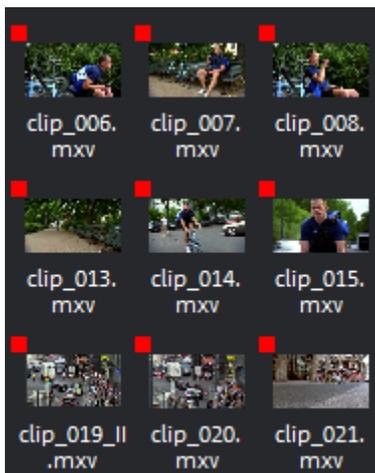
Dans la **liste des fichiers**, vous pouvez voir tous les fichiers multimédias pris en charge ainsi que les sous-dossiers du dossier actuellement sélectionné. Effectuez un clic droit dans le Media Pool pour afficher le menu contextuel et sélectionner un des trois modes d'affichage à votre disposition (Liste, Détails, Grandes icônes).



Liste : seuls les noms de fichiers sont affichés. Ce mode de présentation présente le plus de fichiers simultanément.

	Nom	Type	Taille
	documentation	.ogg	740,970
	documentation_1	.m2v	8,570,712
	documentation_2	.m2v	5,514,957
	documentation_3	.m2v	3,093,795
	documentation_4	.m2v	9,266,211
	documentation_Vdl	.MVD	255,044

Détails : pour chaque fichier multimédia, outre le nom, vous pouvez également voir le type, la taille et la dernière date de modification.



Les **grandes icônes** ont l'avantage d'afficher pour chaque fichier vidéo ou image une frame d'aperçu dans la liste des fichiers. Vous savez donc instantanément de quel matériel il s'agit.

Si vous activez cet affichage, la **fonction de zoom** apparaît à côté. Vous pouvez ainsi également zoomer sur les miniatures.

Aperçu

Il existe une fonction d'aperçu pour toutes les entrées du Media Pool qui peut s'ouvrir par glisser-déposer sur l'écran vidéo ou avec la touche Entrée.

Les effets disposent également d'une fonction d'aperçu, permettant de mieux comprendre leur mode de fonctionnement.

Les fonctions de la console de transport permettent de sélectionner un fichier vidéo dans le Media Pool et de le charger. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajouter des objets dans le projet ».

Module de navigation

Les contrôles du module de navigation de l'écran d'aperçu permettent la lecture de vidéos et d'images dans l'arrangeur ou leur aperçu dans le Media Pool.



Commandes du module de navigation



Plage : au-dessus des fonctions de lecture, vous pouvez définir la longueur de la plage entre les points d'entrée et de sortie à l'aide de la souris.



Marqueur de lecture : ce marqueur indique l'avancement de la lecture à l'écran.



Définir un point d'entrée et de sortie : ce bouton vous permet de définir le début et la fin d'une plage.



Aller au début de la plage : ce bouton place le marqueur de lecture directement au début de la plage actuelle.



Sauter au début du film : place le marqueur de lecture au début du film.



Lecture/Stop (pause) : le bouton de lecture au milieu du module de navigation démarre la lecture. Un deuxième clic permet de suspendre la lecture.

Astuce : dans le menu Fichier > Paramètres > Programme > Lecture, vous pouvez définir l'action engendrée par un deuxième clic ou par le raccourci du marqueur de lecture (barre espace) : soit retour du marqueur de lecture au début (arrêt), soit pause (le marqueur reste à sa position actuelle).



Lecture de la plage : ce bouton permet de lire la plage actuelle.



Aller à la fin de la plage : ce bouton place le marqueur de lecture à la fin de la plage actuelle.



Enregistrement audio ou vidéo : cette commande vous permet d'accéder rapidement à la boîte de dialogue d'enregistrement.



Activation du mode « Vue d'ensemble du film » pour l'écran vidéo



Jog Wheel : cette molette vous permet de vous déplacer dans la vidéo image par image et de positionner le marqueur de lecture de façon très précise à l'aide d'un zoom important.



Commande Shuttle : plus le curseur se trouve sur le côté, plus la vitesse de lecture de l'arrangement sera élevée. Ainsi, il est possible d'accéder rapidement à un endroit précis.



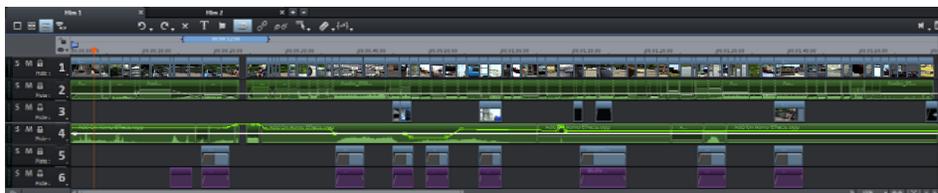
Zoom : Cliquez sur la force de zoom de votre choix dans l'écran d'aperçu.



Résolution : si la lecture de vidéos venait à « ramer », activez la demi-résolution.

Vous trouverez également ce réglage dans les Paramètres du programme > Vidéo/Audio > Affichage du film. La qualité du film ne sera pas diminuée si vous exportez ou gravez le projet par la suite.

Arrangeur



MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose une interface de travail pour des procédures d'édérations supplémentaires : classement, post-sonorisation, montage professionnel, transitions parfaitement configurées et effets exceptionnels.

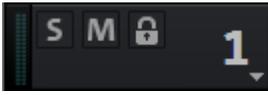


Des modes d'affichage correspondant à chaque application sont disponibles : mode Vue d'ensemble des scènes, mode Storyboard et mode Timeline.

Pistes

L'arrangeur est structuré en pistes sur lesquelles les fichiers multimédias peuvent être positionnés et édités. Le nombre de pistes affichées peut être défini dans le menu « Fichier > Paramètres du film ».

En principe, tous les types d'objets peuvent être placés sur les pistes. À l'intérieur d'une même piste, vous pouvez donc combiner par exemple des objets vidéo, des images et des objets audio et MIDI. La longueur maximale d'un film est de 6 heures.



Au début de chaque piste, vous avez un en-tête de piste dans lequel vous pouvez activer et désactiver les options « muet » (**M**ute) ou **S**olo.

Cliquez sur le symbole de cadenas pour verrouiller tous les objets d'une piste et ainsi les protéger contre l'édition. Double-cliquez sur le texte au-dessus des boutons pour modifier le nom d'une piste.

Effectuez un clic droit sur l'en-tête de la piste pour afficher le menu contextuel :

- Multicam > Piste source : activez/désactivez une piste en tant que piste source (voir page 112).
- Multicam > Piste master audio : définissez la piste master audio pour le montage Multicam (voir page 113).
- Hauteur de piste : définissez si la piste sélectionnée ou toutes les pistes doit/doivent être affichée(s) en grand, en petit, dans la taille standard. Vous pouvez également modifier la taille à l'aide de la souris. Pour cela, utilisez la souris pour tirer le bord inférieur d'un en-tête de piste vers le bas.

Zoomer



Les fonctions de zoom vertical permettent de déterminer le nombre de pistes visibles. Si l'arrangement contient un grand nombre de pistes, il est conseillé d'agrandir l'affichage (de zoomer) afin de pouvoir éditer une piste ou un objet en affichage grand format dans les moindres détails.

Les fonctions de zoom horizontal, quant à elles, permettent de régler la portion visible de l'arrangement sur la Timeline.

Vous pouvez ajuster la hauteur d'une piste en tirant sur le côté inférieur de l'en-tête de piste.



Zoom d'objet : les niveaux de zooms horizontaux et verticaux sont agrandis de telle sorte que tous les objets sélectionnés soient affichés dans leur taille maximale.



Optimiser l'affichage : cette fonction permet d'afficher l'intégralité de l'arrangement dans la largeur. Le niveau de zoom est réglé sur 100 %.

Désactiver cette fonction restaure le niveau de zoom précédent.

Personnaliser l'espace de travail

L'arrangeur, l'écran vidéo et le Media Pool peuvent être masqués ou positionnés librement à l'écran. Vos paramètres sont sauvegardés automatiquement lors de la fermeture de MAGIX Vidéo deluxe 2013 et sont conservés pour la prochaine utilisation du programme.

L'écran du programme peut être utilisé pour des arrangements plus volumineux, afin d'afficher une vue d'ensemble correcte de l'arrangeur (menu Fenêtre > Vue d'ensemble du film (voir page 287)).

Remarque : vous pouvez rétablir l'affichage par défaut de l'interface du programme via le menu « Fenêtre » > « Rétablir la disposition de la fenêtre » ou via le raccourci clavier F9.

Astuce : si vous travaillez avec deux moniteurs, vous pouvez afficher l'écran d'aperçu en grand format sur l'écran secondaire. Maintenez le haut de l'écran d'aperçu avec la souris et déplacez-le sur le deuxième moniteur. Cliquez ensuite sur le petit carré en haut à droite. Cette option affiche l'écran d'aperçu vidéo en mode plein écran.

Paramètres

Vous pouvez accéder à toutes les boîtes de dialogue de configuration via le menu « Fichier > Paramètres ».

Paramètres du film et du projet

Vous pouvez accéder à tout moment à ces paramètres via le menu « Fichier > Paramètres > Film ». C'est à cet endroit que sont définis les paramètres qui se laissent adapter individuellement à tous les projets.

Remarque : un projet peut contenir plusieurs films.

Paramètres

Lire le film en boucle : le film est lu à l'infini. La lecture se répète à partir du marqueur de début dès que le curseur atteint le marqueur de fin.

Utiliser comme paramètre prédéfini pour les nouveaux films : les paramètres définis dans la boîte de dialogue valent comme paramètres standard pour les nouveaux projets.

Ajuster automatiquement les nouvelles images au format Plein écran (les bords seront masqués) : cette option est particulièrement utile pour les photos incluses dans l'arrangement mais qui ont des formats différents. Lorsque cette option est activée, aucune barre noire n'est affichée ; des bouts d'images sont toutefois masqués sur les bords.

Nombre de pistes : vous pouvez changer ici le nombre de pistes.

Taux d'échantillonnage audio : le taux d'échantillonnage par défaut est 48 kHz. Ce taux d'échantillonnage est utilisé pour tous les enregistrements et est également imposé pour les pistes audio de DVD. Ce paramètre permet d'obtenir une qualité de son optimale. Le matériel audio ayant un taux d'échantillonnage différent (les CD audio à 44 kHz par exemple) est automatiquement modifié lors du chargement (rééchantillonnage). Ne modifiez cette valeur que si vous souhaitez utiliser du matériel sonore avec un taux d'échantillonnage différent ou si votre carte son ne prend pas en charge ce taux d'échantillonnage.

Configuration vidéo : vous pouvez sélectionner les paramètres par défaut du format et de la fréquence d'image pour les images télévisées PAL ou NTSC, ou bien définir votre propre format.

Informations du film

Cette option ouvre une fenêtre d'informations.

Nom : affiche le nom du film actuel.

Créé le : affiche la date et l'heure auxquelles le film a été créé.

Dernière modification : affiche la date de la dernière sauvegarde.

Nombre d'objets utilisés : affiche la quantité d'objets dans le film.

Fichiers utilisés : affiche la liste de tous les fichiers utilisés dans le film.

Paramètres du projet

Vous pouvez définir ici les paramètres du projet. Un projet peut être constitué à partir de plusieurs films et est sauvegardé au format de fichier MVP.

Nom et chemin d'accès : vous pouvez voir le nom du film et où il se trouve sur votre ordinateur.

Description : décrivez ici votre projet, avec par exemple quelques mots-clés sur la progression de l'édition. Il s'agit d'une fonction pense-bête.

Date : vous pouvez ici attribuer une date à votre projet. Il est possible d'attribuer une date précise, par exemple « 24/12/2010 » ou un terme descriptif comme par exemple « Noël 2010 ».

Aperçu : cette fonction concerne uniquement l'aperçu dans un gestionnaire de fichiers comme l'Explorateur Windows. Vous pouvez utiliser la sélection automatique pour une image d'aperçu ou alors choisir une image sur votre disque dur ou dans le film du projet.

Sélection automatique de l'image d'aperçu : MAGIX Vidéo deluxe 2013 utilise une image d'aperçu sélectionnée automatiquement.

Utiliser le fichier image

En cliquant sur le bouton du dossier, vous ouvrez une boîte de dialogue pour charger les fichiers image. Naviguez dans ce cette boîte de dialogue jusqu'au dossier dans lequel se trouve le fichier image puis sélectionnez-le avec un double-clic.

Utiliser image d'aperçu issue du diaporama

La réglette vous permet de sélectionner une image du film actuel.

Paramètres du programme



Tous les paramètres basiques de MAGIX Vidéo deluxe 2013 sont déterminés dans cette fenêtre. Ainsi, vous pouvez influencer le travail avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 dans les moindres détails.

Raccourci clavier : P

Lecture

Lecture audio

Sélection du pilote : choisissez si vous souhaitez utiliser le pilote Wave Windows ou le pilote DirectSound pour la sortie audio. DirectSound est un composant de DirectX et, si nécessaire, est installé en même temps que MAGIX Vidéo deluxe 2013. DirectSound présente un avantage considérable : l'exportation audio (pour toutes les cartes son modernes ou les puces de son Onboard) peut également être utilisée par plusieurs programmes ouverts simultanément. Les pilotes WAV sont recommandés en cas de surcharge de l'ordinateur car grâce à de gros tampons, les pics de surcharge (qui dans le cas contraire provoquent des cliquetis) sont mieux supportés.

Remarque : si vous travaillez avec le son 5.1, vous devez activer « Direct Sound », au lieu de « Pilote Wave »

Périphérique d'exportation : cette option permet de spécifier quelle carte son doit reproduire les objets audio Wave. Ceci est particulièrement important si plusieurs cartes son, par ex. « Onboard »-Sound + carte son supplémentaire sont installées sur votre ordinateur.

Tampon audio : pour permettre la lecture fluide d'un arrangement complexe, MAGIX Vidéo deluxe 2013 crée dans la mémoire RAM un tampon de données dans lequel sont chargées les plages de données actuelles. L'arrangement n'est pas calculé à l'avance avec tous les paramètres d'effets et de pistes. Le calcul s'effectue au pas à pas.

Nombre de tampons : vous pouvez spécifier ici le nombre de tampons que vous souhaitez utiliser. Une grande quantité de tampons augmente la garantie d'une reproduction sans crépitements, mais augmente également le besoin en espace mémoire. Si la reproduction est réalisée avec DirectSound (voir les paramètres dans la boîte de dialogue « Paramètres de lecture »), un seul tampon est automatiquement utilisé.

Vaut en tant que règle générale : si les temps de réponse et de chargement sont trop longs, le nombre et la taille des tampons doivent être réduits ; au contraire, si le calcul des effets en temps réel présente des instabilités et des erreurs, le tampon doit être augmenté. Étant donné qu'une lecture sans erreur est plus importante

qu'une durée de réponse rapide, la taille du tampon doit être augmentée de 16384 à 32768 en cas d'instabilité. La quantité possible de mises à jour du tampon utilisé se situe entre 2 et 10.

Taille multipiste/pré-écoute : vous pouvez spécifier ici la taille du tampon qui doit être utilisé pour la lecture de l'arrangement dans son intégralité ou bien pour la pré-écoute de Waves dans le gestionnaire de fichiers.

Lecture vidéo

Réduction de surcharge pour la lecture en temps réel : vous pouvez décider ici si la fonction de réduction de surcharge doit être activée lors de la lecture de l'arrangement en temps réel. L'utilisation de cette fonction est recommandée notamment pour les ordinateurs aux performances restreintes.

Actualisation immédiate du cache en mode multicam : activez ce paramètre, pour que le cache soit vidé dans des intervalles de temps rapprochés et ainsi que l'aperçu de l'édition multicam soit immédiatement visible sur l'écran d'aperçu. Par contre, il est possible qu'il y ait des bugs pendant la lecture.

Nombre de pistes pour l'optimisation des pistes parallèles : cette option est disponible uniquement dans les projets contenant de nombreuses pistes lorsque des problèmes de sauvegarde surviennent (« Échec de la sauvegarde »). Si le message d'erreur s'affiche, définissez la valeur comme étant égale à « 2 ». Si l'erreur persiste, définissez la valeur comme égale à « 1 ».

Cette option influe sur le fonctionnement du programme uniquement lorsque vous travaillez avec des fichiers au format MPEG et AVCHD. Lors de la configuration des valeurs, les performances diminuent cependant au profit de l'économie d'espace mémoire.

Arrangeur

Défilement automatique pendant la lecture : si cette option est activée, l'affichage à l'écran se déplace automatiquement quand le curseur atteint le bord droit de l'écran pendant la lecture, ce qui est particulièrement utile lors de l'édition d'arrangements longs. Pour la taille des sauts défilés, vous avez la possibilité de choisir entre « Rapidement » (pages entière) et « Lentement » (demie-pages).

Attention : le défilement nécessite un certain temps à cause du calcul requis pour l'affichage à l'écran, cela peut perturber ou interrompre la lecture selon les performances de votre ordinateur. Si vous rencontrez ce problème, nous vous conseillons de désactiver le défilement automatique.

Affichage : l'affichage des objets en mode Timeline peut simplifier l'augmentation des performances. Vous pouvez déterminer si les images de la prévisualisation des objets vidéo doivent être reproduites pendant toute la durée d'affichage de l'objet ou

seulement dans les premières et dernières frames. Dans le cas d'objets audio, vous pouvez masquer l'affichage sinusoïdal. Ceci est particulièrement recommandé dans le cas de flux de données MPEG.

Actualiser en arrière-plan : l'actualisation de l'affichage des objets après les opérations de déplacement et de zoom est réalisée en arrière-plan afin de garantir un travail fluide.

Comportement barre d'espace : ici vous déterminez si, pendant la lecture, une pression sur la barre d'espace réinitialise le curseur de lecture (le désactive) ou si ce dernier reste à sa position actuelle (l'active).

Lecture du matériel image

Modification des dimensions des images en haute qualité : vous pouvez améliorer la qualité résultant de modifications de la dimension des images, en particulier en cas de réduction de plus de la moitié de la taille d'origine, comme c'est souvent le cas pour des effets d'incrustation image dans l'image. Ceci requiert des performances élevées de calcul pour votre PC.

Charger les fichiers image en arrière-plan : activez cette option si vous souhaitez charger les fichiers images ajoutés en arrière-plan et ce avant la lecture.

Dossier

Vous avez ici la possibilité de définir des chemins d'accès vers des dossiers dans lesquels

- les projets sont sauvegardés (**Projets**)
- les fichiers exportés (**Exportation**) ou importés (**Importation**) ainsi que les enregistrements (**Enregistrements**) sont stockés ;
- les **images de disque** sont enregistrées ;
- ici se trouvent les fichiers EXE pour l'**éditeur audio** et l'**éditeur d'images** externes, qui peuvent être démarrés au moyen du menu contextuel ou du menu des effets (version Plus/Premium uniquement).

Remarque : les dossiers définis ici le sont de manière fondamentale, c'est-à-dire pour le programme entier. Les nouveaux projets créés seront eux-mêmes enregistrés dans un sous-dossier à part, que vous pouvez définir dans l'écran « Démarrage du programme (voir page 17) ».

Vidéo/Audio

Dans cet onglet, vous trouvez tous les paramètres concernant les fichiers vidéo et audio.

Standard vidéo

Le standard vidéo juste se met normalement en place automatiquement. PAL est utilisé en Europe, NTSC aux États-Unis et au Japon.

Présentation du film

La résolution, que vous pouvez configurer ici, s'applique uniquement à l'affichage d'images dans l'arrangeur. Si vous rencontrez des problèmes pendant la lecture, la « demi-résolution » est conseillée. La qualité des vidéos exportées ne sera pas altérée.

Traitement d'entrelacement automatique : MAGIX Vidéo deluxe 2013 dispose d'une fonction permettant de reconnaître automatiquement si les fichiers vidéo chargés ont été enregistrés utilisant un balayage par entrelacement ou un balayage progressif. Pour les vidéos utilisant un balayage par entrelacement, la séquence de trames est également reconnue. Si la reconnaissance automatique échoue, vous avez la possibilité de désactiver la fonction ici et de procéder à la configuration correcte dans les propriétés d'objet (voir page 294) des objets vidéo.

Arrangeur

Affichage simple des objets vidéo (première et dernière image) : activez cette fonction, si vous rencontrez des problèmes de performances. Les images d'aperçu d'une vidéo dans l'arrangeur sont seulement montrées au début et à la fin de la vidéo.

Demi affichage sinusoïdal : pour l'édition audio simple, le demi affichage sinusoïdal suffit (partie supérieure). C'est pour cette raison qu'il est pré-réglé. Si vous souhaitez faire de l'édition audio professionnelle, vous pouvez activer l'affichage sinusoïdal complet.

Vidéo/audio sur une piste : si vous souhaitez que le matériel vidéo soit traité comme un seul élément, c'est à dire que la vidéo et l'audio soit sur une seule piste, activez cette option. Vous pouvez à tout moment séparer le matériel audio et vidéo via le menu contextuel, si vous voulez éditer le matériel audio séparément.

Importation

Création automatique de frametable lors de l'importation : Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement.

En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

Extraire le son d'une vidéo : si un fichier vidéo contient des données vidéo et audio, la partie audio de la vidéo sera également importée si cette option est activée. Elle s'affiche comme un objet audio dans l'arrangement, directement sous l'objet vidéo. Les deux sont automatiquement regroupés. Si vous souhaitez éditer ou remplacer la piste audio par la suite, vous devez d'abord dissoudre le groupe (bouton « Dégroupier » dans la liste des outils ou via le menu « Édition »).

Autoriser des noms personnalisés pour le son extrait de fichiers VOB : spécifiez si, au cours d'une importation de fichier VOB (VTS_01_1.vob), une boîte de dialogue s'affiche pour chaque fichier importé, dans laquelle vous pouvez entrer un nom pour votre film (case cochée), ou si vous souhaitez qu'un nom soit automatiquement généré et attribué (case décochée).

Longueur d'image standard : indiquez combien de temps les images doivent être affichées dans le projet avant de passer à un autre objet.

Remarque : si vous utilisez des fondus pour passer d'objet en objet, le temps d'affichage des objets est raccourci. Ne configurez donc pas une durée standard d'image trop courte si vous savez que vous allez utiliser des transitions.

Couper des vidéos : il est possible qu'il y ait des frames endommagés au début et/ou fin du fichier. Dans ce cas, ils sont la plupart du temps verts, noirs ou incomplets. Vous avez la possibilité de couper les vidéos directement à l'importation si le matériel contient des frames endommagées. Indiquez combien d'images (frames) doivent être coupées au début et à la fin de la vidéo.

Remarque : les frames ne sont pas perdues par cette action. Si vous modifiez la durée de l'objet dans l'arrangeur, vous pouvez rendre les frames à nouveau visibles.

Exportation

Aperçu automatique des vidéos exportées : cette option lance la vidéo directement après l'exportation afin de la vérifier.

Utiliser des effets d'images lors de l'exportation dans les Services en ligne de MAGIX : si cette option est activée, tous les effets d'images sont inclus dans le fichier envoyé.

Si possible, accélération du matériel pour l'export MPEG-4 et AVCHD : vous pouvez configurer que pour l'exportation MPEG-4/AVCHD l'accélération du matériel (voir page 260) soit activée de façon standard, si votre système prend cela en charge.

Autres

Réduire résolution Bitmap pour aperçu : lors de la lecture de fichiers images, leur résolution est réduite afin de solliciter moins d'espace mémoire. Cela pèse moins sur l'ordinateur que la lecture en pleine résolution. La pleine résolution est toujours utilisée pour l'exportation.

Délocaliser la RAM pour les bitmaps vers d'autres processus : si cette option est activée, le maniement de bitmaps est plus facile étant donné que ceux-ci sont traités dans un autre processus. Néanmoins, cette fonction peut retarder les systèmes 32bits. Dans ce cas, désactivez cette fonction.

Accélération du processeur graphique pour les transitions standard :

activez/désactivez l'accélération du matériel de votre carte graphique pour les effets 3D. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet dans le chapitre Transitions 3D (voir page 101).

Système

Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement : nouvellement installé, MAGIX Vidéo deluxe 2013 affiche un certain nombre de messages de sécurité à différents endroits du programme. Chacun d'entre eux peut être désactivé en cochant l'option en bas de la boîte de dialogue « Ne plus afficher ce message ». Pour afficher de nouveau ces messages, choisissez l'option « Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement ».

Lancer la configuration en ligne : si vous disposez d'une connexion Internet et que vous utilisez les Services en ligne MAGIX, vous pouvez ici configurer vos services.

Retour/Rétablir

Configurez ici le nombre maximal de commandes à annuler. Plus cette valeur est élevée, plus grande sera la mémoire vive utilisée.

Enregistrement automatique

Vous pouvez définir ici les intervalles de temps durant lesquels une sauvegarde automatique sera faite pour les projets de sauvegarde automatique. Si le logiciel venait à planter, vous pouvez récupérer la dernière sauvegarde du projet via l'enregistrement automatique.

Autres

Aperçu automatique pendant l'échange de fondus : si cette option est activée, un aperçu du fondu entre deux objets est brièvement exécuté après sa sélection.

Haute qualité de rendu avec le zoom dynamique et les effets combinés : l'éditeur de titres sera utilisé de manière standard en haute résolution. Ainsi, la qualité d'affichage des titres est meilleure, mais le temps de chargement des films comportant des titres est nettement plus long.

Déplacer simultanément le marqueur de lecture lors de la sélection d'un objet : si cette option est activée, le marqueur de lecture est toujours placé au début de l'objet sélectionné.

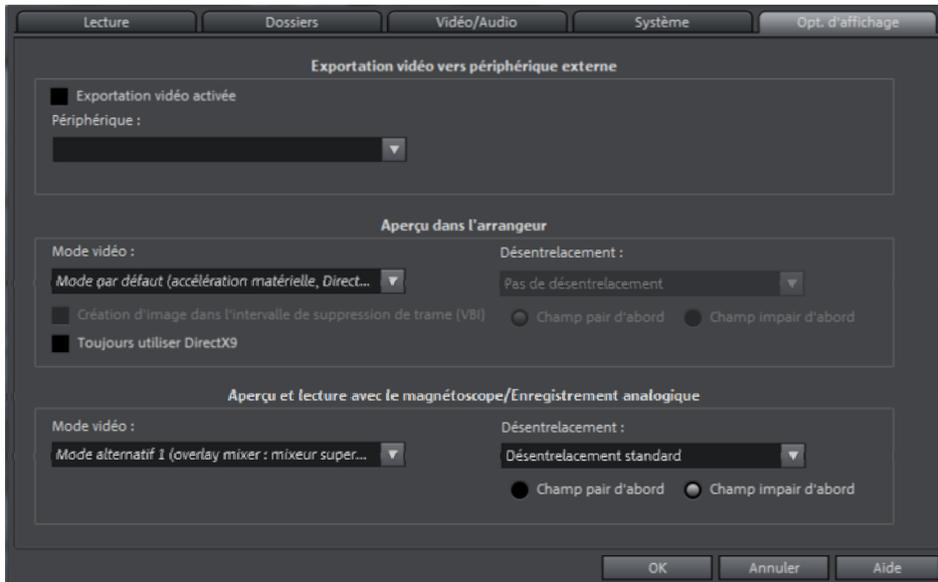
Fonction double-clic : vous pouvez définir si un double-clic lance la lecture des fichiers du Media Pool ou s'il permet de lancer une importation dans l'arrangeur.

Formats d'importation

Les formats de fichiers que vous n'utilisez jamais peuvent être désélectionnés. Ils ne seront plus importés à l'avenir. Veuillez également noter qu'il existe différents modules d'importation pour certains types de fichiers (AVI, WMA). MAGIX Vidéo deluxe 2013 utilise toujours le plus rapide. Si vous rencontrez des problèmes lors de

L'importation d'un certain type de fichiers, vous pouvez désactiver certains modules d'importation et ainsi obliger le programme à utiliser des solutions moins rapides, mais compatibles.

Options d'affichage



Exportation vidéo

Grâce à cette option, vous avez la possibilité de visionner le film de l'arrangeur sur votre caméra DV et de l'afficher sur un écran connecté. Cette option est très utile lorsque votre carte graphique ne dispose pas d'une sortie TV propre. Comme le PC, en plus du calcul des effets en temps réel, doit compresser le signal vidéo en temps réel au format DV AVI, il est recommandé de disposer d'un ordinateur très puissant pour obtenir une lecture parfaite. Même si votre ordinateur n'est pas assez puissant, cette fonction est très utile pour évaluer l'effet de votre vidéo sur la TV, car la sortie de signal vidéo analogique d'une bonne caméra DV est toujours de meilleure qualité que celle de la sortie TV d'une carte graphique normale.

Aperçu dans l'arrangeur/Aperçu et lecture dans l'enregistreur vidéo/Enregistrement analogique

Vous pouvez définir séparément le mode de lecture d'une part pour l'arrangeur (y compris toutes les fenêtres d'aperçu dans les boîtes de dialogue d'effets) et, d'autre part, pour les écrans d'aperçu lors de l'enregistrement et dans le magnétoscope.

Toujours utiliser DirectX9 : pour l'aperçu dans l'arrangeur, DirectX11 est activé par défaut. DirectX9 peut être activé pour Windows XP et les cartes graphiques qui ne prennent pas en charge DirectX11 ou en cas de problèmes généraux.

Mode vidéo

Ici, la configuration standard est « Accélération du matériel (Direct 3D) » ; il est préférable de ne pas la modifier car elle permet d'obtenir les meilleurs résultats. Si des problèmes surviennent, par exemple si l'image reste noire, vous pouvez voir si les autres modes vous permettent de résoudre le problème. Le « Mode de compatibilité (VideoForWindows) » désactive totalement l'accélération du matériel et devrait donc fonctionner au mieux. Cela dit, il s'agit également du mode le plus lent, de sorte que le projet ne pourra probablement pas être lu sans accroc. Pour l'exportation de fichiers ou la gravure de disques, ces options ne sont pas pertinentes.

Remarque : ne modifiez les modes vidéo que si vous rencontrez des problèmes avec les pré-réglages, par exemple des soubresauts ou des perturbations constantes de l'image.

Aperçu dans l'arrangeur

Mode de compatibilité (Video for Windows) : il s'agit du mode standard (qui a fait ses preuves) qui fonctionne sur tous les systèmes.

Accélération du matériel (Direct 3D) : ce mode permet un gain de vitesse important car le mixage, les nombreux effets et diverses transitions sont directement calculés sur la carte graphique. Selon la carte graphique que vous employez, les performances peuvent ainsi être augmentées jusqu'à 300 %. La carte graphique n'est pas utilisée pour l'exportation.

Attention : pour utiliser ce mode, votre carte graphique doit avoir une mémoire propre d'au moins 128 Mo. Il faut que Direct 3D 9 ou une version supérieure soit installé et le pilote de carte graphique doit prendre en charge le « High Level Pixel Shader Language 2.0 ». MAGIX Vidéo deluxe 2013 vérifie les propriétés correspondantes lorsque ce mode est défini et le réinitialise si besoin est.

Aperçu et lecture avec l'enregistreur vidéo/Enregistrement analogique

Mode alternatif 1 (Mixer Overlay) : dans ce mode, vous pouvez utiliser un désentrelacement matériel pour le rendu sur écran d'ordinateur ou sur vidéoprojecteur à balayage progressif afin d'améliorer considérablement la qualité de lecture des vidéos analogiques enregistrées avec entrelacement.

Mode alternatif 2 (Video Mixing Renderer 9) : ce mode utilise le désentrelacement matériel des cartes graphiques modernes avec DirectX9. Assurez-vous d'avoir installé le pilote le plus récent pour votre carte graphique ; il doit être compatible avec DirectX9. Il existe peu de modèles de cartes graphiques pour lesquels ce mode convient mieux que le mode Mixer Overlay.

Standard Renderer : le Standard Renderer de DirectShow est utilisé pour la représentation.

Création d'images dans l'intervalle de suppression de trame

La création d'image se fait dans l'intervalle de trame du signal de l'écran (ou du téléviseur connecté). Cela permet d'éviter des coupures de l'image. Attention : cette opération requiert un temps de calcul supplémentaire.

Vous pouvez désactiver cette fonction pour les écran numériques TFT. Dans le mode Overlay, la création d'image se fait principalement dans l'intervalle de trame.

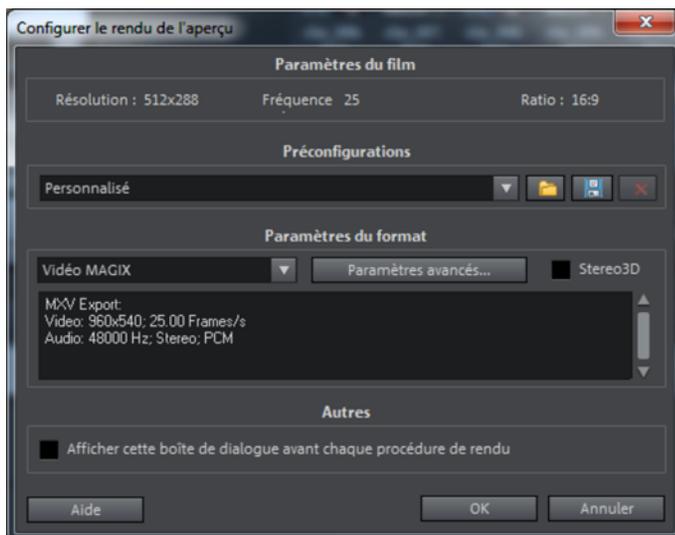
Désentrelacement

Dans les modes Direct Show « Mixer Overlay » et « Video Mixing Renderer 9 », vous pouvez activer un désentrelacement du matériel par la carte graphique. Pour en savoir plus sur le désentrelacement en général et sur les options « Champ haut/bas en premier », veuillez vous référer à l'article sur le Désentrelacement disponible dans le manuel PDF.

Rendu de l'aperçu

Spécifiez dans cette boîte de dialogue la manière dont MAGIX Vidéo deluxe 2013 doit réaliser le rendu de plages définies dans l'arrangeur. Cette boîte de dialogue est accessible depuis le menu « Fichier > Paramètres > Rendu de l'aperçu ».

Remarque : la fonction de rendu de l'aperçu permet d'optimiser et de fluidifier l'aperçu vidéo de passages complexes de votre projet. Vous pouvez y accéder en utilisant le menu contextuel de la barre des marqueurs. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre « Rendu de l'aperçu ».



Préconfigurations : vous avez ici la possibilité de choisir diverses préconfigurations ou de sauvegarder vos propres paramètres pour les réutiliser ultérieurement.

Paramètres de format : définissez ici tout d'abord dans quel format le rendu des plages doit avoir lieu. Les « Paramètres avancés... » permettent d'ajuster le format sélectionné à vos besoins.

Stereo3D : activez cette option s'il s'agit de matériel 3D pour lequel le rendu doit être effectué afin de pouvoir le voir en 3D dans l'aperçu.

Autres : vous pouvez afficher cette boîte de dialogue avant chaque procédure de rendu si vous le souhaitez. S'il est pré-réglé, il n'apparaît pas.

Attention : selon le format choisi et la taille de la plage, la durée du rendu peut varier.

Enregistrement

Sélectionner une méthode d'enregistrement



Pour démarrer un enregistrement, cliquez sur le bouton rouge « Enregistrer » situé sous l'écran d'aperçu.

Une boîte de dialogue s'ouvre avec les options suivantes :



- **AVCHD** pour les caméras AVCHD
- **Caméra HDV** pour caméras HDV
- **Caméra DV** pour caméras mini-DV et magnétoscopes DV
- **Vidéo** pour caméras analogiques, TV analogiques, magnétoscopes VHS, webcams, etc.
- **Audio** pour microphones, magnétophones, lecteurs mini-disc, tourne-disques, etc.
- **Écran** : enregistrement direct de tout ce qui apparaît à l'écran de l'ordinateur
- **Photo isolée** : pour des clichés instantanés ou des séries d'images issues de caméras analogiques, de TV analogiques, de magnétoscopes VHS, de webcams, etc.

Enregistrement AVCHD

Brancher la caméra

Il existe trois types principaux de caméras :

- **Caméras utilisant une carte mémoire comme support de données amovible** : la caméra dispose d'un port de connexion pour la carte mémoire. Votre ordinateur doit être équipé d'un lecteur de carte compatible avec le format de carte mémoire correspondant que vous pouvez retirer de la caméra et insérer dans le lecteur. Plusieurs modèles de caméras peuvent également être connectés à l'aide d'un câble USB.
- **Caméras qui permettent de graver directement des DVD**, souvent en petit format (80 mm de diamètre au lieu de 120 mm) : il suffit de retirer le DVD de la caméra et l'insérer directement dans le lecteur DVD de votre ordinateur. Si vous disposez d'un lecteur DVD « Slot-in », vous devez absolument d'abord vérifier dans sa notice d'utilisation s'il est compatible avec les DVD 80 mm (également appelés DVD 3 pouces ou mini-DVD).
- **Caméras avec disque dur intégré** : la caméra est détectée comme lecteur dès qu'elle est connectée au PC par câble USB. Ce lecteur supplémentaire est alors visible dans le Media Pool.

Remarque : les variantes et procédés répertoriés ici reflètent notre expérience. Néanmoins, nous vous recommandons de consulter le manuel d'utilisation de votre caméra avec attention et de contacter le fabricant en cas de besoin.

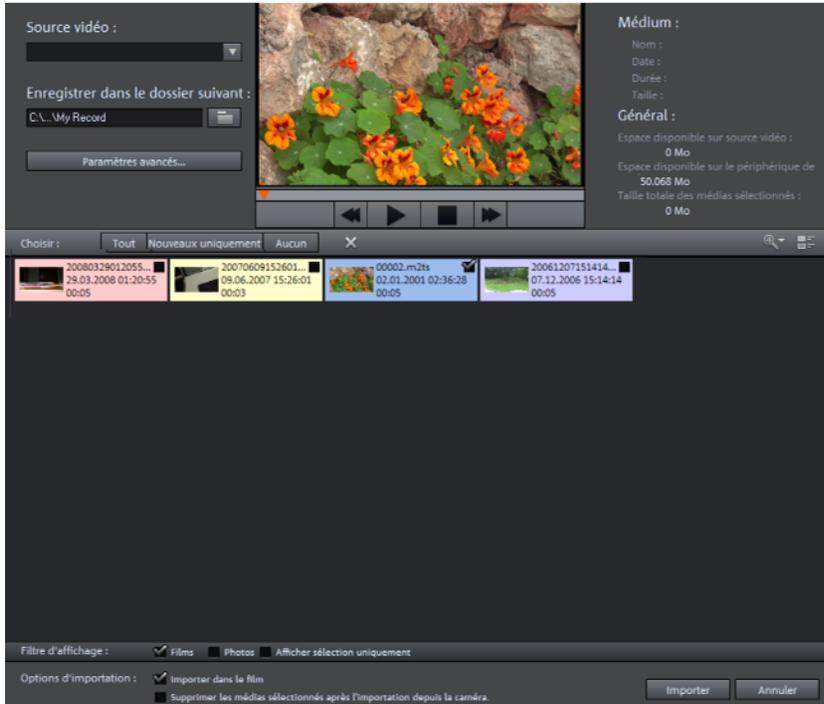
Importation AVCHD

L'enregistrement AVCHD n'est pas un enregistrement à proprement parler mais consiste uniquement en le transfert du fichier vidéo déjà créé et son importation dans le projet actuel.

Si vous travaillez avec des ordinateurs plus anciens, il est parfois recommandé de convertir les fichiers AVCHD au format MPEG-2 lors de l'importation. Une requête apparaît lors de l'importation de ces fichiers.

Remarque : lors de l'importation au format AVCHD, il est nécessaire d'activer (voir page 317) le codec MPEG-4 ainsi que le codec Dolby Digital Stereo. MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous avertit automatiquement dès que le codec est requis.

Après avoir sélectionné l'enregistrement AVCHD, la boîte de dialogue suivante s'ouvre.



Source vidéo : définissez ici le lecteur auquel votre caméra AVCHD est connectée.

Enregistrer dans le dossier suivant : définissez ici un dossier cible pour stocker les fichiers à importer.

Paramètres avancés : vous pouvez configurer ici le nom et la date des fichiers à créer.

Écran d'aperçu + module de navigation : vous pouvez visionner les clips de la liste de fichiers et avancer/reculer pendant la lecture pour obtenir un aperçu du résultat.

Matériel multimédia/Général : sur la droite de l'écran d'aperçu, vous disposez d'une zone de notification concernant les fichiers.

Liste de fichiers : tout ce qui se trouve sur le lecteur sélectionné est affiché ici. Les filtres d'affichage permettent de limiter les types de fichiers présents dans la liste. Les cases de sélection permettent de sélectionner séparément chaque fichier pour l'importer ultérieurement. En haut à droite de la liste, vous trouvez les options d'affichage des fichiers.

Remarque : les fichiers sont mis en avant par leur couleur. Chaque couleur symbolise une date d'enregistrement permettant de reconnaître rapidement quels enregistrements ont été réalisés au même moment.

Sélectionner : cette commande propose des options simples à utiliser pour la sélection de fichiers (« Tout », « Nouveaux uniquement » ou « Aucun »).

Filtre d'affichage : sélectionnez ici si vous préférez afficher les « Films » ou les « Photos ». L'option « Afficher sélection uniquement » permet de masquer tous les éléments non sélectionnés. Pour cette raison, n'utilisez cette option que si des éléments ont déjà été sélectionnés.

Importer dans le film : si cette option est activée, les fichiers multimédias sont insérés directement en tant qu'objets dans l'arrangeur de MAGIX Vidéo deluxe 2013. Si cette option est désactivée, ils sont simplement copiés dans le dossier cible et sont accessibles à tout moment dans le Media Pool.

Supprimer les fichiers multimédias sélectionnés après l'importation depuis la caméra : cette option permet de supprimer les fichiers multimédias sélectionnés de la caméra une fois ceux-ci importés.

Pour optimiser l'exportation DVD : si vous souhaitez créer un DVD, vous pouvez activer cette option. Le matériel HD est transféré depuis la caméra au format DVD et peut facilement être édité.

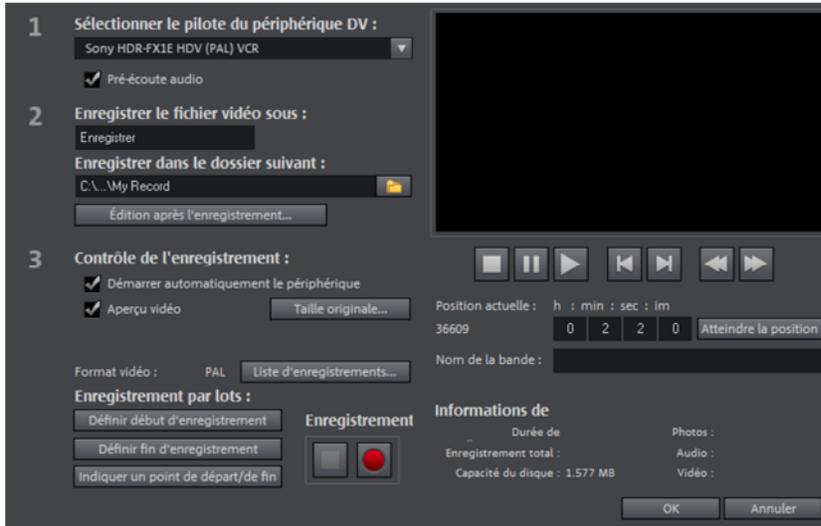
Importer : cette commande lance la procédure d'importation des fichiers sélectionnés dans le dossier cible.

Annuler : cette commande permet de fermer la boîte de dialogue et d'annuler l'importation.

Astuce : la boîte de dialogue d'importation AVCHD est en principe une boîte de dialogue d'importation universelle adaptée pour les disques durs externes, les appareils photo ou les caméscopes sur lesquels se trouvent des fichiers utilisables. Si par conséquent vous souhaitez utiliser les filtres d'affichage également pour votre appareil photo, vous pouvez connecter l'appareil photo à l'ordinateur puis activer l'enregistrement AVCHD dans MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Caméra HDV

Cette fonction ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement pour caméscope HDV. Connectez pour cela votre caméscope HDV au PC.



Les options disponibles dans cette boîte de dialogue sont expliquées au-dessous dans la rubrique consacrée à l'enregistrement DV.

Caméra DV

Appareils DV

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge l'édition complète de données DV (Digital Video). Pour cela, vous avez besoin d'un magnétoscope ou d'un caméscope DV et d'un ordinateur doté d'une interface FireWire.

Pour un enregistrement vidéo numérique, la sortie numérique du caméscope mini-DV ou du magnétoscope DV doit être connectée à l'interface DV hors tension (également nommée iLink ou FireWire) du PC. En outre, le plug-in « DirectX8a » (ou version supérieure) de Microsoft doit être installé sur votre ordinateur. Vous pouvez alors mettre votre caméscope en mode « Magnétoscope » ou « Lecture » et ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement DV.

Connecter une caméra DV ou HDV

- Connectez la sortie numérique de la caméra éteinte avec le port DV de votre ordinateur (aussi appelé FireWire ou iLink).
- Insérez la cassette DV ou le support de données dans la caméra.
- Mettez votre caméra sous tension en mode « Magnétoscope » ou « Lecture ».

Vous pouvez à présent transférer la vidéo depuis votre caméra sur votre ordinateur.

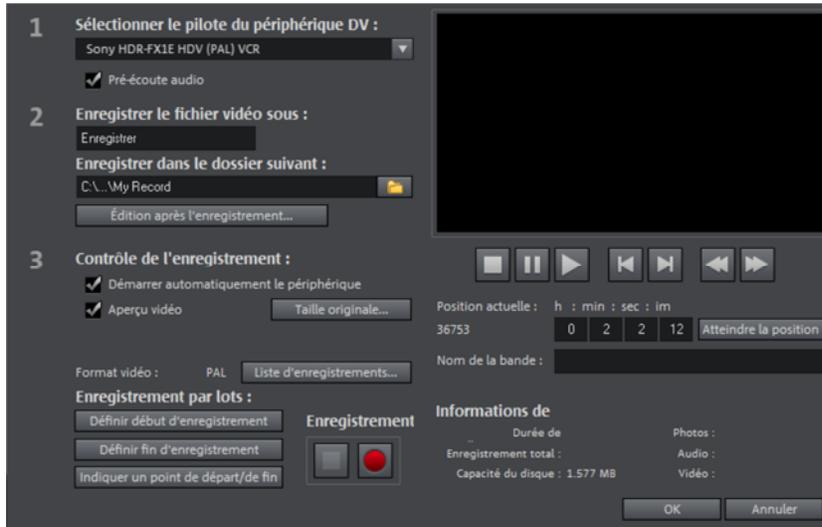
Remarque : il se peut que vous utilisiez une caméra HDV en mode DV pour transférer des enregistrements au format DV. Des problèmes ont été constatés avec ce mode pour de nombreuses caméras ; pour cette raison, il est recommandé de configurer également le **mode d'enregistrement** de la caméra sur « DV » puis d'éteindre et de rallumer la caméra.

Enregistrement de magnéscope DV ou de caméra DV

- Cliquez sur « Caméra DV » dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement. Les enregistrements DV non comprimés requièrent environ 220 Mo par minute de film. Si vous souhaitez plutôt enregistrer votre vidéo au format MPEG afin d'économiser de l'espace mémoire, cochez au préalable la case « Enregistrer DV au format MPEG ».
- La boîte de dialogue proprement dite va alors s'ouvrir. Vérifiez qu'un pilote de caméra DV soit bien sélectionné.
- Nommez votre enregistrement. Nous vous recommandons d'attribuer un nom significatif à vos vidéos, afin de les retrouver ultérieurement plus facilement sur le disque dur.
- Les boutons de la télécommande vous permettent de naviguer vers des emplacements précis de la vidéo issue du caméscope : ces différents boutons (rembobinage, avance rapide, retour rapide, lecture) vous permettent de contrôler votre vidéo et de la parcourir. Surveillez l'espace mémoire restant sur le disque dur.
- Mettez fin à l'enregistrement à l'aide du bouton Stop et fermez la boîte de dialogue d'enregistrement. Vous verrez alors la vidéo apparaître dans l'arrangeur dans le tiers inférieur de l'écran.

Astuce : dans la boîte de dialogue d'enregistrement DV, il est possible de définir des extraits de la vidéo DV qui doivent être enregistrés l'un après l'autre (enregistrement par lot). Pour en savoir plus, consultez le thème « Enregistrement par lot » (voir page 78).

Boîte de dialogue d'enregistrement « Enregistrement DV »



Remarque : veillez à ce que suffisamment d'espace mémoire soit disponible sur le disque dur avant chaque enregistrement. Les enregistrements DV requièrent environ 220 Mo par minute de film.

Sélectionner pilote de périphérique DV : le pilote de votre périphérique DV doit être activé ici. Si l'option « Enregistrer audio » est désactivée, seule la vidéo (sans le son) est enregistrée. « Pré-écoute audio » active la sortie audio de l'enregistrement.

Remarque : la pré-écoute audio est dans un premier temps toujours désactivée, car les caméras DV disposent en général de haut-parleurs intégrés.

Enregistrer le fichier vidéo sous/Enregistrer dans le dossier suivant : entrez ici le titre du film à enregistrer. En outre, vous pouvez sélectionner le dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder le fichier vidéo. Vous pouvez modifier le dossier d'enregistrement standard dans les paramètres du chemin (voir page 61), sous « Fichier » > « Paramètres du programme » > « Dossiers ».

Édition après enregistrement : vous accédez ici aux diverses fonctions d'édition automatiques.

Démarrer automatiquement le périphérique : cette option démarre le périphérique de lecture (caméra DV ou enregistreur) au moment même où vous cliquez sur le bouton d'enregistrement. Cela ne fonctionne pas avec toutes les cartes/tous les périphériques vidéo numériques.

Aperçu vidéo : vous pouvez prévisualiser votre vidéo sur l'écran d'aperçu.

Taille d'origine : il est possible d'afficher l'aperçu dans sa taille d'origine (éventuellement en plein écran). Pour revenir à la boîte de dialogue, pressez la touche Echap.

Enregistrement par lot : placez ici les points de départ et de fin de l'enregistrement. Vous pouvez tout d'abord rechercher dans la bande vidéo tous les enregistrements à utiliser et les compiler dans une liste d'enregistrements planifiés. Celle-ci sera traitée dans l'ordre une fois que l'enregistrement est lancé (bouton rouge), c'est-à-dire que les films sont enregistrés automatiquement. Vous ne devez donc pas enregistrer chaque scène séparément. Vous n'avez qu'à définir les points de départ et de fin de l'enregistrement. Pour configurer précisément ces points, cliquez sur la commande « Définir point de départ/de fin » (voir page 77).

Liste d'enregistrement : ce bouton sert à afficher la liste de toutes les vidéos déjà enregistrées et des enregistrements planifiés. Toutes les entrées de cette liste peuvent être sélectionnées et supprimées.

Enregistrement : cette commande lance la procédure d'enregistrement. Elle prend en compte la liste des enregistrements planifiés. Ceux-ci sont alors traités l'un après l'autre (« Enregistrement par lot »).

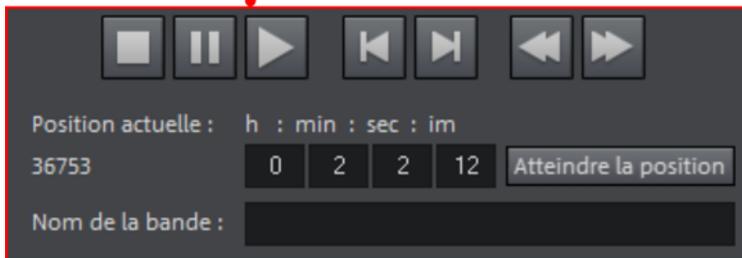
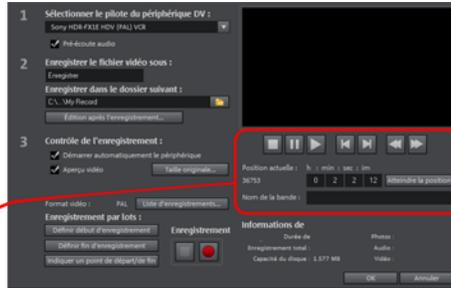
Stop : l'enregistrement est interrompu.

Image instantanée : cette fonction permet de créer une image fixe directement depuis l'écran d'aperçu. Pour cela, démarrez le caméscope et observez la fenêtre d'aperçu. Lorsque l'image souhaitée apparaît, cliquez sur « Image instantanée ». Vous pouvez également naviguer à l'aide de la télécommande jusqu'à la position souhaitée dans la vidéo et stopper la lecture en **mode Pause**. (Lorsque le mode Pause est activé, la caméra DV ne transmet aucune image.) Les images sont alors sauvegardées dans le dossier d'enregistrement en tant que fichiers graphiques dans la résolution indiquée.

Télécommande

Il est possible de contrôler facilement les caméscopes numériques depuis MAGIX Vidéo deluxe 2013. Cependant, cela ne fonctionne pas avec tous les périphériques/toutes les cartes numériques. Si votre matériel ne prend pas en charge la fonction de commande à distance, vous ne pourrez pas utiliser les commandes.

Les touches de navigation nécessaires pour cela se trouvent dans la boîte de dialogue d'enregistrement DV ou HDV.

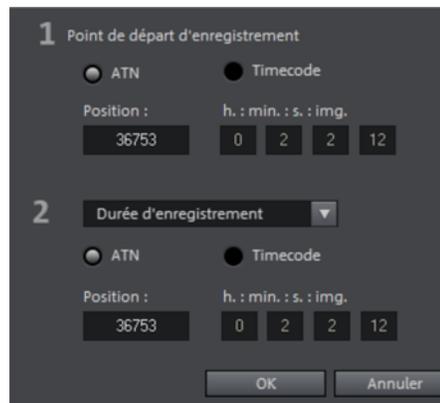


Désignation de la vidéo : donnez un nom à votre film. MAGIX Vidéo deluxe 2013 utilise ce nom pour la fonction DV Logging.

Statistiques de l'enregistrement : cette fonction affiche les diverses informations concernant vos enregistrements.

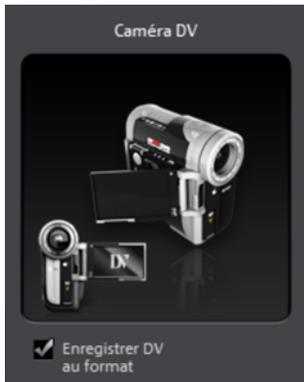
Définir point de départ/de fin : vous pouvez définir ici le point de départ et de fin ou encore la durée d'enregistrement d'une scène.

Il est possible d'entrer ces deux valeurs au format ATN (Absolute Track Number) ou encore comme Timecode en Heures:Minutes:Secondes:Frames.



DV au format MPEG

Cette option de la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement permet de transférer les enregistrements DV directement au format MPEG sur le disque dur ; ce format permet d'économiser de l'espace mémoire.



Dans la boîte de dialogue « DV au format MPEG », vous pouvez accéder aux options de configuration de l'encodeur MPEG en passant par le bouton « Plus ». Vous avez en outre la possibilité de graver immédiatement sur disque votre vidéo DV, sans étape intermédiaire.

Liste d'enregistrements

Placez ici les points de départ et de fin de l'enregistrement. Vous pouvez tout d'abord rechercher dans la bande vidéo tous les enregistrements à utiliser et les compiler dans une liste d'enregistrements planifiés. Celle-ci sera traitée dans l'ordre une fois que l'enregistrement est lancé (bouton rouge), c'est-à-dire que les films sont enregistrés automatiquement. Vous ne devez donc pas enregistrer chaque scène séparément. Vous n'avez qu'à définir les points de départ et de fin de l'enregistrement. Pour configurer précisément ces points, cliquez sur la commande « Définir point de départ/de fin » (voir page 77).



Liste des enregistrements : cette commande affiche une liste de toutes les vidéos déjà enregistrées et des enregistrements planifiés. Toutes les entrées de la liste peuvent être sélectionnées et supprimées.

Chaque enregistrement par lot est automatiquement mémorisé. Au contraire, tous les enregistrements DV et HDV « manuels » sont classés dans la liste des enregistrements, afin de pouvoir les restaurer facilement en cas de perte.

Logging

Ce terme signifie que MAGIX Vidéo deluxe 2013 enregistre l'emplacement de sauvegarde d'origine, la position ainsi que d'autres informations annexes (des métadonnées comme une scène, une prise, une évaluation, un commentaire, etc.) des vidéos DV et fichiers audio.

Toutes les données copiées par enregistrement DV, enregistrement DV vers MPEG et enregistrement HDV sont placées automatiquement dans la liste d'enregistrements de la boîte de dialogue d'enregistrement correspondante. Les enregistrements sont alors affichés comme « planifiés » lorsque le matériel vidéo correspondant ne se trouve pas sur le disque dur.

Si Vidéo deluxe ne trouve pas les fichiers DV ou Wave appartenant au film lors du chargement, il vous demande automatiquement de charger la vidéo DV correspondante dans le caméscope et importe de nouveau les scènes concernées directement depuis la vidéo DV.

Vous pouvez ainsi renoncer à sécuriser les fichiers DV-AVI et audio (parfois très volumineux). Si vous souhaitez poursuivre l'édition d'un film ultérieurement, mais que vous avez besoin d'espace sur votre disque dur entre-temps, vous n'avez qu'à supprimer les fichiers DV-AVI et audio volumineux.

Enregistrement vidéo analogique

Connecter une source vidéo analogique

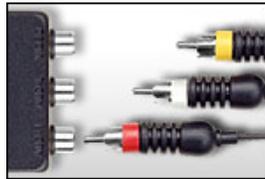
Reliez la sortie vidéo de la caméra ou du magnétoscope avec l'entrée vidéo (carte TV, vidéo ou graphique Video In) de votre PC et la sortie audio avec l'entrée Line de votre carte son.

Les configurations des appareils existants étant très diverses, nous pouvons difficilement vous indiquer le câble que vous devez utiliser pour votre appareil spécifique. En cas de doute, référez-vous à la documentation de votre magnétoscope, de votre carte graphique, carte TV ou carte vidéo.

Exemple : de nombreux magnétoscopes sont équipés d'une prise Péritel, mais aussi parfois de trois sorties RCA (deux pour la piste sonore stéréo, une pour l'image). Dans un tel cas, vous aurez besoin d'un adaptateur Péritel/RCA ou d'un câble avec trois connecteurs RCA à chaque extrémité.



Adaptateur
Périitel/RCA



Adaptateur Périitel/RCA
avec 3 câbles RCA

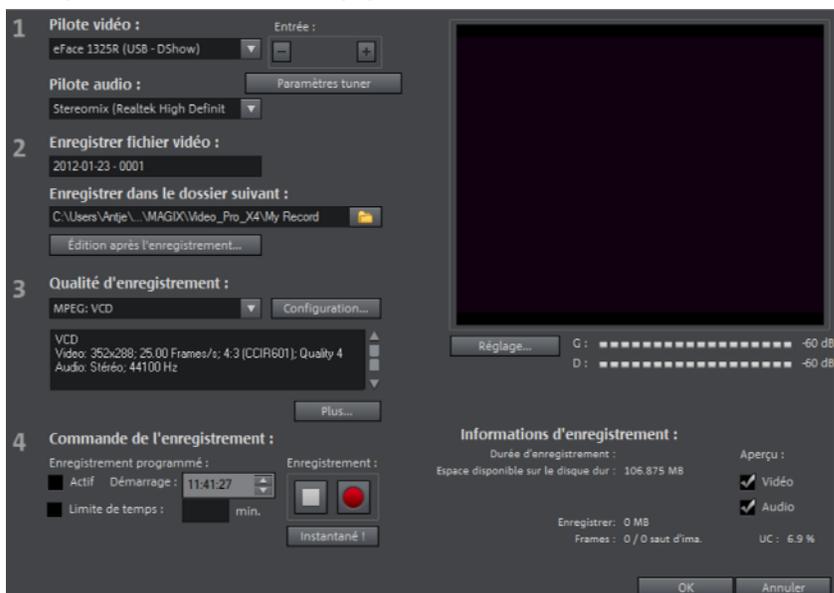


Adaptateur RCA
stéréo/mini-jack

La plupart des entrées de cartes son sont équipées de prises mini-jack stéréo. Pour raccorder la sortie audio du magnétoscope VHS à l'entrée audio de la carte son, vous avez besoin d'un adaptateur RCA stéréo vers mini-jack.

Vous devez donc vous procurer un câble RCA à trois fiches et un connecteur RCA stéréo vers mini-jack (disponible dans le commerce).

Enregistrement vidéo analogique



Pilote vidéo/audio : vous pouvez configurer ici la carte vidéo ou la carte son pour l'enregistrement. Dans pratiquement tous les cas, le logiciel pilote fourni avec le matériel doit être installé.

Remarque : vous pouvez sélectionner dans la version Plus/Premium sous « Pilote vidéo » la fonction « Enregistrement de l'écran ». Découvrez les caractéristiques de cette fonction dans le paragraphe « Enregistrer le(s) contenu(s) de l'écran » de la version Plus/Premium (voir page 88).

Entrée/Paramètres Tuner : si votre carte d'enregistrement vidéo prend en charge plusieurs sources, par exemple, si un tuner TV est encore disponible sur la carte (ATI All-IN-Wonder, Terratec TV Value...), ou plusieurs entrées (S-VHS, Composite...), vous pouvez sélectionner ici la bonne source d'enregistrement et le canal télé à enregistrer.

Enregistrer fichier vidéo sous/Enregistrer dans le dossier suivant : donnez un titre au film que vous souhaitez enregistrer. En outre, vous pouvez définir le dossier dans lequel vous souhaitez sauvegarder votre fichier vidéo. Le dossier d'enregistrement standard est sélectionné par défaut. Vous pouvez modifier le répertoire d'enregistrement standard dans les paramètres des chemins d'accès (voir page 61), sous « Fichier » > « Paramètres du programme » > « Répertoires ».

Édition après enregistrement : vous accédez ici aux diverses fonctions d'édition automatiques.

Qualité de l'enregistrement : la liste de cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner différentes qualités d'enregistrement prédéfinies, selon ce que vous voulez faire avec vos vidéos et en fonction des performances de l'ordinateur. Elles sont répertoriées par ordre de qualité. **Configuration** permet de paramétrer plus en détail le modèle prédéfini sélectionné.

Les modèles préconfigurés dotés de la mention MPEG enregistrent directement au format MPEG.

Astuce : optez de préférence pour les modèles de préconfiguration JPEG si vous souhaitez graver immédiatement vos images, car la fonction « Smart Encoding » (encodage rapide) permet d'éviter un encodage complexe après l'enregistrement.

Avancé : ouvre la boîte de dialogue des paramètres du pilote vidéo (voir page 82).

Contrôle d'enregistrement : vous trouverez ici le bouton Enregistrer et le bouton Stop. Ils permettent de démarrer et d'interrompre l'enregistrement.

Enregistrement programmé/limitation du temps : vous pouvez définir le début de l'enregistrement et sa durée, de sorte que votre ordinateur fonctionne comme un magnétoscope.

Instantané : le bouton Instantané crée une image fixe directement à partir du moniteur d'aperçu. Les images sont enregistrées comme fichiers graphiques, dans la résolution indiquée, sous le répertoire d'enregistrement.

Statistiques d'enregistrement : vous avez accès ici aux données statistiques de votre enregistrement, tels que la durée de l'enregistrement, la capacité du disque, les images individuelles enregistrées et les « Dropped Frames » (images sautées). Les « Dropped Frames » sont des images qui n'ont pu être acquises parce que le dispositif de capture n'a pu assurer un débit binaire constant.

Aperçu : avec la plupart des cartes graphiques, vous pouvez réduire la charge du système en désactivant l'aperçu vidéo. Si vous entendez un « écho », désactivez l'aperçu audio.

Paramètres avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo

Ces boîtes de dialogue, également appelées « Property Sheets », sont mises à disposition par les pilotes de cartes vidéo. Les caractéristiques spécifiques des pilotes peuvent différer selon la carte utilisée. De plus, notre influence sur le fonctionnement de ces pilotes est limitée. Si jamais vous rencontrez un problème, veuillez contacter le fabricant de votre carte vidéo pour une demande de mise à jour de votre pilote.

Entrée : configurez ici ce que l'on appelle le « Crossbar » (la matrice de commutation) de la carte vidéo.

Cela permet de définir le signal d'entrée vidéo et audio utilisé pour l'enregistrement. La matrice de commutation est placée en amont de la puce d'enregistrement vidéo. La sortie vidéo (la matrice de commutation), donc l'entrée de la puce d'enregistrement (décodeur audio/vidéo In) de la carte vidéo, doit être configurée dans le champ « Sortie ». Dans le champ « Entrée », sélectionnez la source du signal que la carte vidéo doit utiliser pour enregistrer l'entrée. Certaines cartes vidéo disposent de matrices de commutation séparées pour l'audio et la vidéo. Si vous rencontrez des problèmes, essayez différents paramètres jusqu'à l'obtention d'un son et d'une image corrects.

Composite In = entrée vidéo normale (prise RCA/connecteur Cinch)
S-Vidéo = entrée S-Vidéo (prise Mini-Din)

S-VHS In = entrée S-VHS (câble spécifique)

Tuner In = signal TV du tuner intégré

Configuration de l'image

Décodeur vidéo : si l'image de votre vidéo est tremblotante ou bien uniquement en noir et blanc, il est possible que la norme vidéo standard ne soit pas configurée correctement. En France, en règle générale, c'est le standard **SECAM** qui est utilisé. La plupart des prises SECAM sont compatibles PAL.

VideoProcAmp : il s'agit là de la configuration avancée pour les couleurs, la luminosité, le contraste, etc. Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres définis par le fabricant.

Format : veuillez **ne rien modifier** ici. Les paramètres de formats d'enregistrement peuvent être définis dans la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo, sous « Qualité d'enregistrement ».

Sélection de chaîne TV

Option uniquement disponible lorsqu'un tuner TV est intégré à la carte vidéo

Audio

La fonction d'enregistrement audio de MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous permet d'enregistrer vos propres sons, des voix, des bruits ou des instruments. Les sources d'enregistrement peuvent être un microphone ou d'autres périphériques audio, en particulier des chaînes stéréo.

Branchement des sources d'enregistrement

Il faut tout d'abord brancher la source d'enregistrement à la carte son. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités qui dépendent de votre matériel :

- si vous souhaitez enregistrer de la musique depuis une chaîne stéréo, utilisez l'entrée Line-In de votre carte son. Si l'ampli de votre chaîne stéréo dispose de ports Line-out ou Aux-out, utilisez-les. Pour cela, branchez-les à l'entrée Line-In (bleue le plus souvent) de la carte son. La plupart du temps, l'ampli hi-fi dispose de ports Cinch et la carte son de ports mini-jack stéréo. Vous devez donc vous procurer un câble adapté avec deux prises Cinch et un mini-jack stéréo.
- Si l'ampli ne dispose pas de sorties séparées (à part les branchements pour haut-parleurs), vous pouvez utiliser le branchement des écouteurs pour l'enregistrement. Pour cela, en règle générale, vous avez besoin d'un câble muni de prises stéréo ou stéréo mini-jack. Ce branchement a l'avantage de permettre un réglage du niveau du signal de l'entrée écouteurs à l'aide d'un bouton de réglage du volume séparé. Cela dit, les ports pour écouteurs ne sont pas de très bonne qualité. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser les sorties Line-Out si vous en avez la possibilité.
- Si vous enregistrez des cassettes depuis des magnétophones, il est possible de relier le port Line-Out du magnétophone directement à l'entrée Line de la carte son.
- Pour les enregistrements de vinyles, ne branchez pas les sorties du tourne-disque directement à la carte son : le signal phono doit d'abord être pré-amplifié. Souvent, il ne reste plus qu'à passer par le port pour écouteurs ou par un pré-amplificateur externe.
- Si vous souhaitez enregistrer à l'aide d'un micro, branchez le micro avec l'entrée micro de la carte son (prise rouge le plus souvent).

Ajustement du signal et enregistrement

L'enregistrement numérique par la carte son requiert lui aussi un réglage correct du volume pour obtenir une qualité sonore optimale.

Une fois que la source d'enregistrement est branchée à la carte son, ouvrez la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton rouge puis lancez la source de l'enregistrement.

Vous pouvez vérifier le volume à l'aide des LED de la boîte de dialogue d'enregistrement. Pour cela, il faut cocher la case « Afficher contrôle ».

S'il est trop élevé au point que des distorsions sonores surviennent, le signal entrant doit être réduit. Si vous avez raccordé la source audio via des branchements Line-out depuis l'amplificateur ou le magnétophone avec la carte son, cela peut avoir lieu uniquement en utilisant la fenêtre de mixage de votre carte son. La console de mixage est accessible directement depuis la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton « Contrôle ».

Si vous réduisez ici la sensibilité d'entrée à l'aide du curseur, vous réduisez simultanément la précision de la résolution avec laquelle le signal analogique est numérisé. Pour cette raison, il est préférable de régler ce curseur le plus haut possible.

Le passage présentant le volume le plus élevé est optimal pour l'ajustement. Il est recommandé de régler ce dernier au maximum. L'enregistrement proprement dit débute lorsque vous cliquez sur le bouton « Enregistrement » dans la fenêtre « Enregistrement audio ». À la fin de l'enregistrement, un message apparaît et vous demande si l'enregistrement doit être utilisé. Le matériel que vous venez d'enregistrer est alors placé dans la prochaine piste libre à la position actuelle du marqueur de lecture dans l'arrangement.

Boîte de dialogue « Enregistrement audio »



Normaliser après l'enregistrement : cette option augmente le son de la vidéo au maximum une fois l'enregistrement terminé. Pour obtenir la meilleure qualité de son disponible, nous vous conseillons d'essayer d'augmenter le plus possible le volume de la source audio sans provoquer de surmodulations. Le crête-mètre disponible dans la boîte de dialogue d'enregistrement vous sera d'une grande aide lors de la procédure.

Pilote audio : sélectionnez ici la carte son qui doit être utilisée pour l'enregistrement.

Enregistrer le fichier audio sous/dans le dossier suivant : entrez ici un nom pour le fichier audio à enregistrer. Vous pouvez en outre sélectionner le dossier dans lequel votre fichier doit être sauvegardé.

Qualité de l'enregistrement : configurez ici la qualité du son. Dans le menu des pré-réglages, choisissez entre les qualités AM Tuner, FM radio, CD audio et DAT (Digital Audio Tape).

Afficher contrôle (écran) : grâce à l'affichage du contrôle (crête-mètre), vous pouvez surveiller l'intensité du signal d'entrée. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe consacré au thème Ajuster le signal (voir page 83).

Enregistrement : ce bouton permet de démarrer l'enregistrement.

Stop : ce bouton met fin à l'enregistrement.

Lire pendant l'enregistrement : cette option est particulièrement importante entre autres pour des commentaires parlés. Lorsqu'elle est activée, le film sélectionné (ou la scène sélectionnée lorsque l'enregistrement a lieu dans l'interface Éditer) est joué pendant l'enregistrement. Ainsi, vous pouvez vous orienter sur les événements visibles dans le film.

Plus : ce bouton vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir entre trois fonctions spécifiques.

Paramètres avancés

- **« Enregistrement mono »** doit être activé pour un enregistrement en mono. L'espace mémoire nécessaire en sera réduit de moitié. Les enregistrements mono sont surtout recommandés pour les enregistrements de voix pour lesquels seul un micro mono (standard) est utilisé.
- **Ajustement en temps réel du taux d'échantillonnage** : cette option ajuste le taux d'échantillonnage du nouveau fichier à enregistrer automatiquement à celui de la piste sonore du film actuel (que vous configurez pendant l'enregistrement vidéo).
- **Réduction du volume (« Ducking »)** : si vous souhaitez ajouter d'autres commentaires vocaux ou du matériel sonore à une vidéo déjà dotée d'une piste audio à la limite de la surmodulation, activez l'option « Réduction automatique du volume des autres pistes audio » dans la boîte de dialogue d'enregistrement. Ainsi, le volume sera automatiquement réduit lors de l'enregistrement aux emplacements de l'arrangement où se trouvent des objets audio. Cette procédure est basée sur une courbe de volume configurée automatiquement : le volume est réduit/augmenté avant/après l'enregistrement de telle façon que le volume général reste homogène. (La réduction du volume pendant le commentaire est également appelé « Ducking ».)

Photo

La fonction d'enregistrement photo permet d'enregistrer des images fixes directement depuis une source vidéo connectée. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser une carte d'enregistrement vidéo compatible DirectShow, une carte TV ou un périphérique USB adéquat (par exemple une webcam).

La programmation permet d'automatiser la prise de photos instantanées. Exemples d'utilisations :

- création de diaporamas à partir de vidéos
- films d'animation (animation image par image : « stop motion »)
- surveillance vidéo
- enregistrement accéléré

Toutes les images enregistrées sont ajoutées à l'arrangement ouvert.

Programmation

Intervalle d'enregistrement : lorsque cette option est activée, une série d'images est enregistrée dès que l'enregistrement débute. Des images instantanées sont enregistrées dans l'intervalle temporel que vous avez sélectionné et elles sont numérotées dans un ordre croissant. Par exemple, si vous prenez une photo toutes les deux secondes et si vous les insérez pour une durée de cinq frames dans le diaporama, vous obtiendrez un enregistrement accéléré de 10 %.

Durée d'affichage de la photo en frames : cette valeur indique pendant combien de temps la photo doit apparaître dans le diaporama.

Paramètres avancés

Vous pouvez procéder ici à divers paramétrages du pilote d'enregistrement vidéo. Ces boîtes de dialogue, également appelées « Property Sheets », sont mises à disposition par les pilotes de cartes vidéo. Les caractéristiques spécifiques des pilotes peuvent différer. Notre influence sur le fonctionnement de ces pilotes est limitée. Si jamais vous rencontrez un problème, veuillez contacter le fabricant de votre carte vidéo pour une demande de mise à jour de votre pilote.

Entrée : configurez ici ce que l'on appelle le « Crossbar » (la matrice de commutation) de la carte vidéo. Il permet de définir depuis quel signal d'entrée vidéo et audio l'enregistrement a lieu. La matrice de commutation est placée en amont de la puce d'enregistrement vidéo. La sortie vidéo (la matrice de commutation), donc l'entrée de la puce d'enregistrement (décodeur audio/vidéo In) de la carte vidéo, doit être configurée dans le champ « Sortie ». Dans le champ « Entrée », sélectionnez la source du signal que la carte vidéo doit utiliser pour enregistrer l'entrée.

Composite In = entrée vidéo normale (prise RCA/connecteur Cinch)

S-VHS In = entrée S-VHS (câble spécifique)

Tuner In = signal TV du tuner intégré

Décodeur vidéo : si l'image de votre vidéo est tremblotante ou bien uniquement en noir et blanc, il est possible que la norme vidéo standard ne soit pas configurée correctement. En France, en règle générale, c'est le standard SECAM qui est utilisé. La plupart des prises SECAM sont compatibles PAL.

VideoProcAmp : il s'agit là de la configuration avancée pour les couleurs, la luminosité, le contraste, etc. Il est recommandé de ne pas modifier les paramètres définis par le fabricant.

Format : veuillez ne rien modifier ici. Les paramètres des formats d'enregistrement peuvent être définis dans la boîte de dialogue d'enregistrement, sous « Résolution ».

Enregistrement de l'écran

La fonction d'enregistrement d'écran permet d'enregistrer tout ce qui bouge sur votre écran. Cette procédure est également appelée « Capture d'écran ».

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Instructions étape par étape « Enregistrement de l'écran »

La fonction d'enregistrement d'écran permet d'enregistrer tout ce qui bouge sur votre écran. Cette procédure est également appelée « Capture d'écran ».



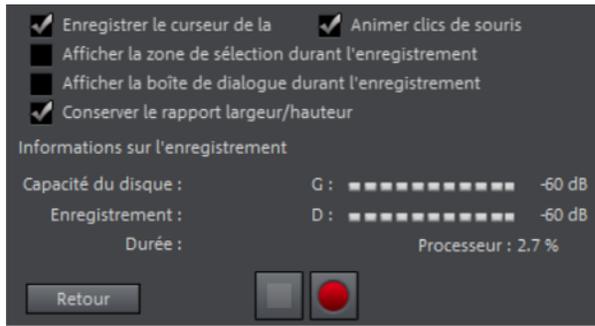
- Sous « **Qualité d'enregistrement** », vous trouvez différents préréglages correspondant à divers buts. Vous pouvez soit filmer la totalité de l'écran, soit sélectionner un cadre de la taille de votre choix, par exemple pour filmer l'écran de Windows Media Player ou d'un autre lecteur vidéo. Cliquez sur « Configuration » pour paramétrer la taille comme vous le souhaitez.

Remarque : étant donné que de nombreux lecteurs vidéo fonctionnent en superposition (overlay), il est recommandé d'ouvrir le lecteur concerné **avant** de lancer l'enregistrement. C'est la seule solution pour éviter de passer en mode superposition.

- Sélectionnez l'option « Écran » dans la boîte de dialogue de sélection d'enregistrement.

Une seconde boîte de dialogue contenant un bouton d'enregistrement (rouge) et un bouton d'arrêt (noir) s'ouvre alors et un cadre en pointillés apparaît à l'écran.

- Activez l'option « Enregistrer curseur de la souris » afin d'enregistrer les mouvements de ce dernier.

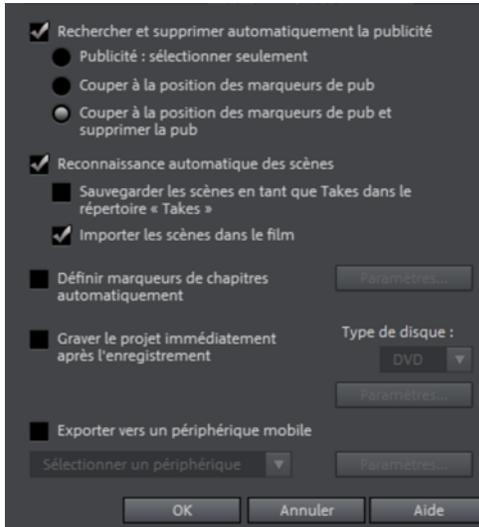


- Sélectionnez ensuite la zone de l'écran que vous souhaitez enregistrer, par exemple le moniteur du lecteur vidéo dans lequel la vidéo est lue. Déplacez le cadre au-dessus de la zone à enregistrer et ajustez sa taille si nécessaire en tirant sur ses coins.

Remarque : si vous avez sélectionné « Plein écran », le cadre se trouve à l'extérieur de la zone visible.

- L'enregistrement lui-même est lancé lorsque vous cliquez sur le bouton d'enregistrement rouge. L'enregistrement démarre et le symbole d'enregistrement s'affiche dans les informations de la barre des tâches.
- Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le symbole d'enregistrement ou sur le bouton « Stop » pour arrêter l'enregistrement. L'enregistrement est alors terminé et la boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche à nouveau.

Édition après enregistrement



La boîte de dialogue « Édition après l'enregistrement » peut être ouverte depuis les boîtes de dialogue d'enregistrement « Caméra HDV », « Caméra DV » et « Vidéo ».

La boîte de dialogue vous propose les options suivantes :

- **Reconnaissance automatique des scènes** : permet de diviser le matériel en scènes. Pour en savoir plus, référez-vous à la rubrique « Reconnaissance automatique des scènes » (voir page 207).
- **Définir automatiquement les marqueurs de chapitre** : pour cela, veuillez consulter la rubrique « Définir automatiquement les marqueurs de chapitre » (voir page 278) du chapitre « Menu Éditer » du manuel PDF ou dans l'aide du programme (touche F1).

Graver le projet directement après l'enregistrement : cette option vous permet d'enregistrer et de graver en une opération. Sélectionnez le format dans lequel vous souhaitez graver, insérez un disque vierge adapté dans le graveur et lancez l'enregistrement.

Remarque : veuillez vous assurer que le préréglage correspond au type de disque choisi (par exemple, pour les DVD, le préréglage « MPEG:DVD »).

Si vous utilisez des paramètres personnalisés pour l'encodage MPEG (par exemple demi-résolution d'image pour les DVD longue durée), assurez-vous que ces paramètres soient similaires pour l'enregistrement et la gravure afin d'éviter un nouvel encodage (Smart Encoding).

Après l'enregistrement, vous passez automatiquement dans l'interface « Graver », la boîte de dialogue de gravure s'ouvre et la gravure est lancée. Le dernier modèle de menu défini est utilisé pour le DVD.

Astuce : cette fonction convient pour finaliser des projets assez longs en une fois. Vous lancez par exemple l'enregistrement le soir, et le lendemain matin, le DVD est terminé.

Exporter vers un périphérique portable : le film enregistré est immédiatement converti dans le format correspondant au périphérique portable sélectionné puis transféré sur le périphérique. Le périphérique prééglé dans la liste déroulante est celui qui a été sélectionné dans la boîte de dialogue Transfert vidéo/audio (voir page 263).

Paramètres : ouvre la boîte de dialogue des paramètres d'exportation (voir page 256) pour le périphérique cible sélectionné.

Importation d'un DVD non protégé contre la copie

Dans le Media Pool, sous « Importation », cliquez sur « Ordinateur » et choisissez par double-clic le lecteur DVD dans lequel se trouve le DVD à lire.

Maintenant, chargez les fichiers VOB répertoriés dans le projet comme cela est décrit dans le chapitre « Ajouter des objets dans le projet ». MAGIX Vidéo deluxe 2013 reconnaît quels fichiers sont dépendants les uns des autres pour ne charger qu'un seul des fichiers.

Objets

Le mode Timeline de MAGIX Vidéo deluxe 2013 s'occupe des « objets ». Ce terme générique regroupe tous les types de médias qui peuvent se trouver sur les pistes de l'arrangeur. On trouve ainsi des objets vidéo pour les fichiers vidéo, des objets audio pour les fichiers audio, des objets images pour les images ou les photos et des objets titres pour les sous-titres.

Le chapitre suivant présente toutes les possibilités de travail avec ces objets. Les procédures sont en effet identiques pour tous les types d'objets.

Astuce : de nombreuses fonctions sont accessibles dans le menu contextuel des objets que vous pouvez ouvrir d'un clic droit sur l'objet concerné. Vous y trouverez également la boîte de dialogue « Propriétés de l'objet », dans laquelle vous pouvez procéder à différents paramétrages d'entrelacement pour l'objet et où se trouvent des informations à propos de la configuration actuelle. Pour en savoir plus sur ce sujet, consultez le chapitre « Menu contextuel » du manuel PDF ou l'aide du programme (accessible en pressant la touche F1).

Ajouter des objets dans le projet

Sélection de fichier dans l'écran d'aperçu

Vous pouvez examiner et couper précisément votre vidéo avant de l'importer. Vous disposez de plusieurs autres boutons au sein du module de navigation (voir page 52) situé sous l'écran d'aperçu. Une fonction d'aperçu est également disponible pour tous les éléments du Media Pool.

- Vous pouvez démarrer la fonction d'aperçu dans le Media Pool pour les objets vidéo et image avec le bouton de lecture. Un aperçu est également disponible pour les objets spécifiques tels que des textes ou des transitions.
- De même, les fichiers audio du Media Pool peuvent être pré-écoutés à l'aide du bouton de lecture.

Affichage plein écran

- L'option « Plein écran » du menu contextuel de l'écran permet de maximiser ce dernier. Vous pouvez également double-cliquer sur l'écran afin de le faire passer en affichage plein écran (ou bien utilisez le raccourci clavier Alt + Entrée). L'affichage plein écran est recommandé notamment si vous travaillez avec deux écrans : un écran sert pour l'aperçu du film, l'autre affiche l'arrangeur.
- Même en mode maximisé, vous pouvez déplacer les écrans et accéder au menu contextuel (bouton droit de la souris). À cet endroit, en plus des entrées habituelles, vous pouvez masquer ou afficher le module de navigation.
- La touche Echap permet de retourner à l'affichage normal (ou alors cliquez sur le bouton « Réduire » en haut à droite en mode plein écran).

Vue d'ensemble du film

L'option « Vue d'ensemble du film » du menu Fenêtre permet d'afficher l'arrangement dans son intégralité. Tous les objets présents dans l'arrangeur sont affichés à l'écran vidéo. L'affichage de la vue d'ensemble est recommandée notamment en cas de films de longue durée (l'affichage complet réduit dans l'écran vidéo et l'affichage détaillé zoomé dans l'arrangeur fonctionnent très bien de manière combinée).

La vue d'ensemble du film peut être utilisée pour accéder à des parties spécifiques de la vidéo et pour les éditer :

- lorsque vous cliquez sur un objet en particulier dans l'écran vidéo, un zoom est effectué sur l'objet dans l'arrangeur ;
- lorsque vous tracez un cadre avec la souris dans l'écran vidéo, un zoom est effectué sur cette zone dans l'arrangeur ;
- lorsque vous déplacez le marqueur de lecture de l'écran vidéo, le marqueur de lecture de l'arrangeur sera déplacé de la même façon.

Astuce : si vous utilisez souvent cette fonction, nous vous recommandons d'utiliser le raccourci Maj+A pour un changement rapide.

Charger des fichiers

Il y a plusieurs méthodes pour charger des fichiers médias depuis le Media Pool dans l'arrangeur.

- **La plus rapide :** faites glisser le fichier souhaité directement depuis le Media Pool sur la piste souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Si un objet se trouve déjà à cette position, le fichier sera ajouté à la position temporelle souhaitée sur la piste vierge suivante.
- **Charger plusieurs fichiers :** si vous souhaitez charger plusieurs fichiers depuis un dossier, sélectionnez-les en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl de votre clavier enfoncée. Lorsque vous voulez charger des fichiers qui se suivent tous dans la liste, cliquez sur le premier nom puis sur le dernier nom de fichier en maintenant la touche Majuscule enfoncée. Toutes les entrées entre le premier et le dernier nom de fichier seront sélectionnées. Vous pouvez ensuite faire glisser tous les fichiers sélectionnés dans l'arrangeur.
- **Insérer par commande :** vous pouvez également utiliser les commandes du bouton « Mode insertion » (voir page 41).

Fichiers avec plusieurs pistes audio

MAGIX Vidéo deluxe 2013 charge également des fichiers VOB qui contiennent plusieurs pistes sonores, appelées pistes multi-audio. Après le chargement du fichier VOB, cliquez simplement avec le bouton droit de la souris sur l'objet audio créé et sélectionnez la piste audio dont vous avez besoin.

Remarque : afin de visualiser et de sélectionner des objets audio dans l'arrangement, le mode Timeline doit être activé.

Charger des passages de fichiers vidéo



En cas de longues vidéos, il est recommandé de définir avant l'importation les plages qui doivent être importées dans le projet. Pour cela, veuillez placer des points d'entrée et de sortie qui délimitent la plage à importer.

Voilà comment procéder :

- Sélectionnez le fichier concerné dans le Media Pool par double-clic. Visionnez-le à l'aide des fonctions de lecture dans l'écran vidéo et recherchez ainsi la plage que vous souhaitez utiliser dans le projet.
- Vous pouvez soit directement déplacer les limites de la plage avec le bouton de la souris enfoncé, soit les définir avec les boutons ou les raccourcis clavier **I** et **O**. Les raccourcis clavier sont très utiles, spécialement pour positionner un démarrage de façon précise au moyen de des boutons Shuttle et Jog.
- Cliquez sur l'image de l'écran et faites-la glisser vers l'arrangeur en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Un objet correspondant à la plage sélectionnée apparaît alors dans la piste.

Sélectionner et grouper des objets

Les objets que vous souhaitez éditer ou supprimer en passant par le menu doivent tout d'abord être sélectionnés. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l'objet. Les objets sélectionnés sont affichés dans une couleur différente.

Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en maintenant la touche MAJ enfoncée. Il existe une méthode encore plus rapide : cliquez dans un espace vide à l'aide de la souris puis, en maintenant le bouton de la souris enfoncé, tracez un rectangle. Tous les objets inclus dans ce rectangle sont sélectionnés.

Tous les objets peuvent être groupés, par exemple pour empêcher le déplacement malencontreux d'un objet ou pour les éditer simultanément. La fonction de regroupement permet par la suite de n'avoir à cliquer que sur un seul objet du groupe pour sélectionner le groupe entier. Pour créer un groupe ou pour le dissocier, utilisez les boutons dans la barre d'outils ou les commandes correspondantes situées dans le menu « Éditer ».

Déplacer des objets

Tous les objets sélectionnés peuvent être déplacés par glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) sur les pistes et aux positions souhaitées. Nous vous recommandons cependant de placer des objets qui doivent aller ensemble sur des pistes voisines et de créer des pistes séparées pour les objets audio et vidéo. Les vidéos devant être dotées d'une transition doivent en règle générale se trouver sur une seule piste.

En maintenant la touche MAJ enfoncée, vous pouvez déplacer avec la souris les objets d'une piste dans une autre piste sans perturber leur position temporelle horizontale.

Couper des objets

Chaque objet peut être segmenté en plusieurs objets. Chacun de ces segments devient alors un nouvel objet indépendant :



- sélectionnez l'objet à segmenter ;
- placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'objet doit être coupé ;
- cliquez sur le bouton « Couper » (voir page 40) ou bien utilisez l'option « Couper > Segmenter la scène » disponible dans le menu « Éditer ».

Remarque : si vous utilisez la commande « Segmenter la scène » sans avoir sélectionné un objet au préalable, tous les objets seront coupés à la position du marqueur de lecture.

Astuce : le chapitre « Prise en main rapide » contient des instructions pas à pas détaillées vous expliquant comment couper (voir page 26) des scènes inutiles de la vidéo.

Vous disposez de trois options afin de « recoller » des objets dont vous avez supprimé certaines parties :

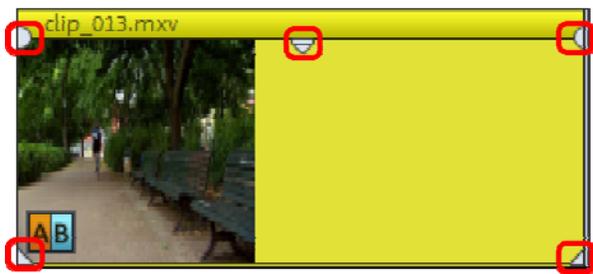
- Cliquez sur le bouton d'annulation dans la barre d'outils inférieure (voir page 38). Vous pouvez utiliser celui-ci uniquement directement après l'opération de coupe.
- Sélectionnez les différentes parties et utilisez la commande « Grouper » qui permet de rassembler les objets sélectionnés en un groupe.
- Supprimez le dernier objet et étirez le premier objet sur la durée totale de la partie à l'aide de la poignée droite inférieure.

Dupliquer des objets

Il est très simple de dupliquer des objets. Cliquez simplement sur l'objet à copier tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Vous créez ainsi une copie que vous pouvez placer immédiatement à la position désirée dans l'arrangeur ou monter séparément.

Poignées de l'objet

Tous les objets peuvent être raccourcis grâce à leurs « poignées » inférieures, en plaçant la souris sur l'un des coins inférieurs de l'objet jusqu'à ce que le curseur se transforme en symbole de double-flèches. Vous pouvez alors comprimer l'objet jusqu'à obtention de la durée désirée.



5 « poignées » : durée, fondu, transparence (volume)

Les poignées en haut à gauche ou à droite permettent de doter un objet d'un fondu d'entrée et de sortie. Grâce aux fondus d'entrée et de sortie d'objets qui se superposent (fondus croisés), vous pouvez créer des transitions entre différents objets. Réglez la durée du fondu à l'aide des poignées.

La poignée de transparence/volume située au milieu en haut de l'objet permet de modifier le volume des objets audio ou la transparence des objets bitmap et vidéo.

Si vous tirez la poignée du milieu d'un objet vidéo vers le bas, l'objet va devenir transparent. Si aucun objet ne se trouve sur la piste au-dessus, la couleur noire va s'imposer, de sorte que la luminosité soit réduite.

Recouper des objets (trimmer)

Cette procédure désigne la configuration précise des extrémités d'un objet : fondu d'entrée, de sortie ou transition entre deux objets. De ce fait, il existe deux sortes de marqueurs de coupe dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, que vous pouvez trouver dans le menu contextuel des objets vidéo ou des images.

Instructions générales d'utilisation pour les deux éditeurs Trim

Fonctions de lecture : la fenêtre Trim dispose de ses propres fonctions de lecture, avec lesquelles l'objet peut être lu seul ou en rapport avec l'arrangement.

Le **bouton droit de lecture** permet de lire l'arrangement tout à fait normalement. Il se peut que la lecture saute si le processeur est surchargé. Les frames que le processeur ne peut pas rendre assez rapidement sont alors exclues.

Le **bouton de lecture du milieu** lit la plage de lecture image par image, c'est-à-dire qu'aucune frame n'est laissée de côté : la lecture est ralentie en fonction de la surcharge du processeur mais reste fluide.

Le **bouton de lecture gauche** effectue le rendu de la vidéo avant la lecture : cela signifie que les paramètres sont calculés avant d'être lus. Cette procédure garantit une lecture fluide sans soubresaut.

Les **fonctions avance et retour** permettent de déplacer le début de la plage sur la Timeline. Ainsi, il est possible de contrôler les transitions entre deux vidéos avec précision.

Intervalle : un clic sur les boutons fléchés dans les deux éditeurs Trim permet de décaler d'une frame la poignée concernée ou le matériel de l'objet. La touche Ctrl permet de prolonger l'intervalle de 5 frames par clic de souris.

Découpe d'objets individuels (Trimmer)

Au centre de la fenêtre de découpe se trouve une représentation schématique de l'objet sélectionné et de ses poignées.



Fondu d'entrée/de sortie (4, 5) : ces boutons ajustent les poignées de fondus supérieures de l'objet.

Contenu de l'objet (3) : ici, vous pouvez déplacer la vidéo en cours de lecture sans modifier la durée de l'objet.

Position (2) : ces boutons permettent de déplacer l'objet sur la piste.

Première frame/fin du fondu d'entrée (7) : vous pouvez passer de la première frame de l'objet à la fin du fondu d'entrée dans l'écran gauche.

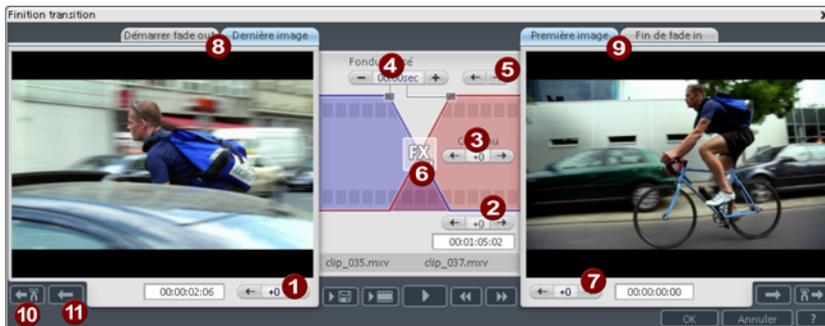
Début du fondu de sortie/dernière frame (8) : vous pouvez passer du début du fondu de sortie à la dernière frame de l'objet dans l'écran droit.

Boutons fléchés gauche/droite (1, 6) : ces boutons permettent d'ajuster les poignées inférieures de l'objet.

Objet suivant/Coupe (9, 10) : les boutons en bas à droite permettent d'accéder directement à l'objet ou la coupe suivant(e)/précédent(e) dans l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez vous déplacer dans l'arrangeur et couper des objets sans devoir quitter l'outil Trimmer.

Raccourci clavier : Q

Trimmer-recoupe



Au centre de la fenêtre de découpe se trouve une représentation schématique de la transition sélectionnée et de ses poignées.

Boutons fléchés gauche (1) : ces boutons décalent la dernière frame du premier objet et le second objet suit. La durée de la transition est conservée. Vous pouvez visualiser la modification par rapport à l'objet d'origine lors de l'ouverture de l'outil Trimmer.

Position (2) : le second objet est décalé. La durée de la transition en est modifiée, et ce en fonction du décalage de l'objet dans l'arrangeur.

Contenu de l'objet (3) : le film est décalé sous le second objet. La durée de la transition et les objets ne sont pas modifiés.

Fondu croisé (4) : cet outil modifie la durée de la transition de manière symétrique par rapport aux deux objets. Les objets proprement dit conservent la même longueur. La durée peut être saisie numériquement.

Boutons fléchés médians (5) : ils déplacent la transition actuelle. La position des deux objets ne change pas, uniquement le point de coupe est déplacé.

Fondus (6) : ce bouton affiche le type de transition. Un clic ouvre un menu pop-up dans lequel vous pouvez sélectionner un fondu.

Boutons fléchés à droite (7) : ils déplacent la frame de début du second objet. Le premier objet et la transition ne sont pas modifiés. Seule la durée du second objet change.

Début du fondu de sortie/dernière frame (8) : vous pouvez passer du début du fondu à la dernière frame de l'objet dans l'écran droit.

Première frame/fin du fondu d'entrée (9) : vous pouvez passer de la première frame du second objet à la fin du fondu dans l'écran gauche.

Coupe suivante (10)/Objet suivant (11) : ces boutons permettent d'accéder à la coupe suivante/à l'objet suivant dans l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez vous déplacer dans l'arrangement et procéder à des coupes sans devoir quitter l'outil Trimmer.

Raccourci clavier : N

Séparer le son et l'image

Les vidéos qui contiennent du son apparaissent sur deux pistes dans l'arrangeur en tant que deux objets indépendants (objet vidéo et objet audio). Ces deux objets sont automatiquement regroupés.

Pour pouvoir les éditer séparément, utilisez la fonction Dégrouper (voir page 275) du menu Éditer ou le bouton prévu à cet effet dans l'arrangeur.

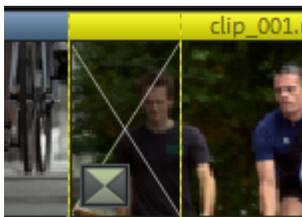
Maintenant, vous pouvez échanger et éditer séparément la piste son la piste image. Ensuite, vous pouvez réunir à nouveau les deux pistes en cliquant sur « Grouper ».

Transitions (fondus)

Si vous placez des fichiers vidéo dans l'arrangeur par glisser-déposer, les objets sont placés normalement directement les uns à la suite des autres. Entre chaque fichier, on constate alors ce qu'on appelle une « coupure nette ». Vous pouvez cependant permettre aux scènes du film de se fondre les unes aux autres.

Cela signifie que deux objets sont lus simultanément pour toute la durée de la transition et peuvent être mélangés de différentes manières, « fondus » l'un dans l'autre. De nombreux modèles de fondus sont disponibles dans le dossier des fondus du Media Pool.

Fondu enchaîné simple



Afin de créer des transitions dans l'arrangeur, il suffit de tirer le second objet sur le premier. Un **fondus enchaîné** (ou fondu croisé) est alors créé automatiquement. Ce type de fondu standard consiste uniquement en une superposition des valeurs de luminosité des deux objets, la première vidéo est soumise à un fondu de sortie et la seconde à un fondu d'entrée. La durée du fondu est représentée dans l'arrangeur par deux lignes blanches qui se croisent. En tirant sur la poignée d'objet supérieure du second objet, vous réglez en même temps la durée du fondu d'entrée du second objet et celle du fondu de sortie du premier objet, c'est-à-dire la durée du fondu enchaîné.



Pour sélectionner un autre fondu, cliquez sur l'icône Transition qui apparaît lorsqu'un objet est sélectionné.

Le menu des transitions va alors s'ouvrir. L'icône de transition prend l'aspect du fondu sélectionné.

Fondus du Media Pool

- Cliquez sur le bouton « Transitions » du Media Pool pour ouvrir le dossier des transitions.
- Un clic sur une entrée vous permet de visualiser un aperçu de cette transition.
- Placez le fondu de votre choix par glisser-déposer entre les deux objets entre lesquels doit se faire la transition. Le curseur de la souris se transforme en un symbole d'objet uniquement lorsqu'il se trouve sur un changement de scène : c'est à ce moment-là et à cet endroit-là que vous pouvez placer le fondu. L'objet qui suit sera repoussé vers l'avant d'une durée égale à celle de la transition.

Configurez comme vous le souhaitez la durée des fondus : lorsque la transition est raccourcie, l'effet correspondant se joue plus rapidement.

Certains fondus peuvent être paramétrés encore plus précisément. Pour cela, cliquez à nouveau sur le symbole de transitions et sélectionnez l'option « Paramètres... ». L'icône de transitions dans le Media Pool peut parfois représenter tout un groupe d'effets différents.

Les fondus Alpha (dans les sous-répertoires suivants : Iris, Objets, Aléatoire, etc.) sont essentiellement des vidéos en noir et blanc préproduites utilisées dans le fondu enchaîné en relation avec l'effet de gestion de la couche alpha.

D'autres fondus utilisent des effets sonores. Prenez le temps de les passer en revue afin d'avoir en tête toutes les possibilités lors de la création de votre prochain projet.

Astuce : n'utilisez pas trop de fondus dans vos projets. Si vous regardez attentivement un film au cinéma ou à la télé, vous remarquerez que les « coupures nettes » constituent la règle et que les transitions particulières et les fondus font exception. L'utilisation de trop de fondus dans vos vidéos risquent d'en diminuer l'aspect professionnel et de les faire paraître surchargées, si un fondu est visible entre chaque scène.

Exporter des fonds personnalisés

Vous pouvez ajouter des effets de transitions supplémentaires dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 très simplement en créant des vidéos qui contiennent une transition du noir vers le blanc. Vous pouvez obtenir un tel film à partir de n'importe quelle vidéo (en couleur également) en l'exportant en tant que transition (menu Fichier > Exporter le film > Exporter en tant que transition).

Lors d'une telle procédure, le film chargé ou bien un extrait de celui-ci est exporté en tant que vidéo en noir et blanc au format MXV puis déposé dans le dossier des transitions. Il sera ensuite disponible dans le Media Pool et dans le menu des transitions.

Transitions 3D

Généralités

Les effets 3D vous permettent de créer de nombreuses transitions en 3D différentes à insérer entre deux vidéos. Vous pouvez accéder aux effets 3D dans la rubrique « Transitions > Transitions spatiales » du Media Pool.

Paramètres

Dans les paramètres des transitions, vous pouvez modifier le fonctionnement et l'apparence des transitions 3D. Pour ce faire, cliquez sur le symbole de la transition correspondante sur l'objet et cliquez sur « Paramètres ».

Les options suivantes sont à votre disposition :

Anti-aliasing : il est fréquent qu'un effet de crénelage peu esthétique apparaisse sur les bordures d'objets en trois dimensions. Le filtre anti-aliasing (lissage des bordures) réduit cet effet mais nécessite davantage de puissance de calcul. Cette configuration vaut pour toutes les transitions 3D ; si vous modifiez l'effet anti-aliasing pour une transition 3D, toutes les autres transitions 3D se verront nécessairement appliquer cette configuration.

Miroir X/Y : cette option vous permet de modifier l'évolution du mouvement des objets 3D dans les transitions. L'option « Miroir axe X » reflète horizontalement le mouvement de l'objet (le long de l'axe X). L'option « Miroir axe Y » reflète le mouvement de l'objet verticalement (le long de l'axe Y).

Séquences 3D

Les séquences 3D sont une innovation en matière de transitions 3D (voir page 101) ; celles-ci sont classées par thème. Vous pouvez par exemple faire apparaître (ou disparaître) vos photos sur un panneau d'affichage ou faire comme si elles se trouvaient sur les murs d'une galerie.

Pour ouvrir les suites 3D pour photos ou le changement de scène, vous avez plusieurs possibilités :

- Dans le Media Pool, cliquez sur « Transitions > Transitions spatiales > Séquences 3D ». Choisissez votre séquence 3D et déplacez-la sur le premier changement de scène ou de photo à partir duquel la séquence 3D doit commencer.

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner le nombre de transitions qui doivent être remplacées par des séquences 3D.

Mode Vue d'ensemble



Le mode « Vue d'ensemble des scènes » est un affichage particulier qui sert à conserver un bon aperçu des scènes et à les ordonner. Toutes les scènes sont répertoriées l'une à la suite de l'autre et peuvent être copiées, coupées, déplacées, supprimées ou insérées.

Dans le mode « Vue d'ensemble des scènes », il n'y a pas de marqueur de début, de lecture ou de fin. La scène en cours de lecture est affichée dans un cadre.



Le curseur de zoom permet d'agrandir ou de réduire l'affichage.

Il permet également de définir le nombre de scènes à afficher. En effet, plus les images d'aperçu des scènes sont petites, plus il est possible d'en afficher simultanément dans la vue d'ensemble

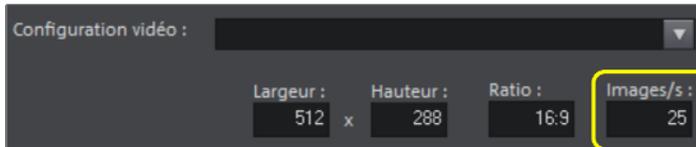


Maximiser : ce bouton permet d'afficher la vue d'ensemble des scènes de manière à remplir l'écran.

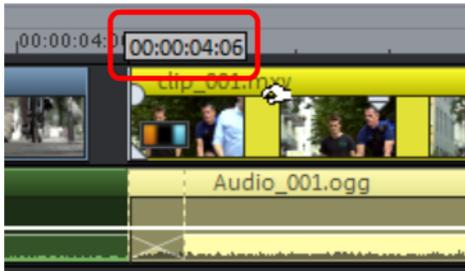
Magnétisme

L'interface de l'arrangeur comporte un magnétisme précis à la frame près. Il garantit que les objets vidéo et les images soient placés exactement sur les limites des frames.

L'intervalle de ce magnétisme dépend de la fréquence d'image configurée dans les paramètres du film (menu Fichier > Paramètres > Film). Vous avez le choix entre la fréquence d'image courante en Europe, PAL (25 images par seconde), et celle utilisée aux États-Unis et au Japon : NTSC (29,97 images par seconde). Vous pouvez également paramétrer manuellement la fréquence d'image que vous voulez.



Lors du déplacement d'un objet, vous pouvez suivre dans l'affichage de la position sous quelle frame est affichée la première image.



L'affichage de la position a lieu sous forme d'une bulle d'information qui apparaît lors du déplacement d'un objet.

Elle vous informe à propos de « heures:minutes:secondes:frames ».

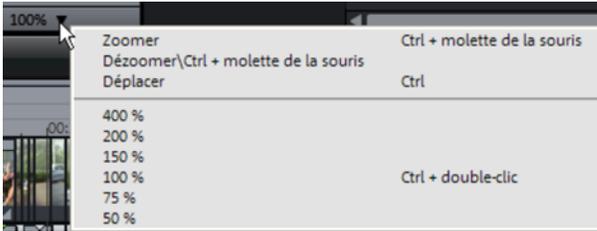
En plus du magnétisme des frames, toujours actif, vous pouvez activer le magnétisme d'objet. Il garantit que deux objets qui se suivent s'accrochent automatiquement parfaitement, même s'ils se trouvent sur deux pistes différentes. Ainsi, vous pouvez éviter des espaces vides ou des superpositions.



Vous pouvez activer et désactiver le magnétisme d'objet à l'aide de l'icône en forme d'aimant située dans la barre d'outils inférieure.

Zoom

- Vous pouvez modifier la taille de l'**écran vidéo** en passant par le menu contextuel (clic droit) pour un affichage en miniature ou en plein écran.



- De même, vous pouvez agrandir ou réduire la taille de l'**image vidéo** dans l'écran vidéo à l'aide des boutons de zoom. Cela est particulièrement utile (voir page 153) pour les animations d'effets.

Remarque : ce zoom concerne uniquement l'affichage actuel dans l'écran d'aperçu et n'est pas appliqué comme un effet vidéo.

Marqueurs

Dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous pouvez placer ou faire placer plusieurs types de marqueurs dans votre projet.



Le **bouton du cadenas** (complètement à l'avant à côté de la Timeline) permet de protéger tous les marqueurs (marqueurs de saut, marqueurs de chapitre, etc.) contre tout déplacement ou toute suppression involontaires.

Marqueur de lecture



Le marqueur de lecture symbolise la position à partir de laquelle le matériel à lire, qu'il s'agisse de l'arrangement ou d'un fichier sélectionné dans le Media Pool, est lu. Un marqueur de lecture est situé sous chaque écran d'aperçu et un au-dessus de la Timeline dans l'arrangeur.

Sous les écrans et dans la Timeline, le marqueur de lecture a la forme d'un triangle rouge. Dans l'arrangeur, la position de lecture est affichée de plus par une barre verticale.

Afin de déplacer le marqueur de lecture, il suffit de cliquer sur l'emplacement souhaité sous l'écran. Vous pouvez également le déplacer en cliquant dessus et en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à la position désirée. Pendant le déplacement, l'image actuelle est affichée à l'écran afin que vous sachiez où vous vous trouvez dans le film.

De plus, il est possible de déplacer le marqueur de lecture de l'écran du programme dans la partie inférieure de la Timeline de l'arrangeur. Lors d'une telle procédure, le marqueur de lecture de l'écran du programme est également déplacé : les deux marqueurs sont liés.

La position exacte du marqueur de lecture est visible dans l'affichage temporel en haut à gauche au-dessus de l'écran correspondant. Vous pouvez également y modifier la valeur indiquée (heures:minutes:secondes:frames) directement par simple clic afin d'accéder à un moment précis de la vidéo. Saisissez alors simplement la valeur numérique souhaitée et le marqueur de lecture saute directement à cette position.

Astuce : dans l'onglet « Lecture », sous « Fichier > Paramètres > Programme... » vous pouvez définir si le fait d'appuyer une nouvelle fois sur la barre d'espacement pendant la lecture déplace le marqueur de lecture à la position actuelle ou s'il le fait retourner à sa position de départ.

Marqueur de projet

Le menu « Éditer » ou le raccourci Maj + pavé numérique 1 - 0 (0 pour le dixième marqueur) vous permettent de placer un marqueur de projet (voir page 277) à la position actuelle du marqueur de lecture. Un tel marqueur sert par exemple à mémoriser ou marquer des positions précises ou des événements dans le projet.

Une fois l'entrée du menu sélectionnée, une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez taper un nom pour le marqueur à créer. Les dix premiers marqueurs de projet peuvent être ouverts grâce au raccourci Ctrl + pavé numérique 1 - 0. Cela permet d'atteindre rapidement les positions souhaitées dans un film très long sans avoir besoin de faire défiler toute la vidéo ou de faire des recherches.

Les marqueurs de projet peuvent être supprimés ou renommés à tout moment en passant par le menu contextuel (clic droit sur le marqueur). Ils n'influencent aucunement le résultat final du projet, mais facilitent énormément votre travail.

Marqueur de plage (points d'entrée et de sortie)

Les marqueurs de plage sont constitués d'un marqueur de début (point d'entrée) et d'un marqueur de fin (point de sortie). Ils servent à délimiter une plage précise dans l'écran vidéo qui pourra être lue grâce au bouton « Lecture de la plage » situé sous l'écran correspondant.



Dans l'arrangement, les marqueurs de plage servent à indiquer la position d'insertion du nouveau matériel vidéo ou audio.

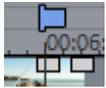
Remarque : le chiffre situé entre les deux marqueurs indique la longueur de la plage sélectionnée au format (heures:)minutes:secondes:frames.

Vous avez différentes possibilités pour modifier la plage de lecture, et donc les marqueurs de début et de fin dans le projet :

- placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix et appuyez sur le bouton « Début de la sélection (point d'entrée) » ou « Fin de la sélection (point de sortie) » situé sous le moniteur afin de définir le début ou la fin de votre plage de lecture.
- Cliquez sur l'un des deux marqueurs situés sous l'écran d'aperçu et déplacez-le vers l'emplacement de votre choix en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Dans la barre supérieure de l'arrangement, cliquez sur l'un des deux marqueurs et déplacez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

- Un clic droit sur la barre permet de déplacer la fin de la sélection à la position du pointeur de la souris. Cliquez du bouton gauche pour déplacer le début de la sélection. Cette sélection sera agrandie ou rétrécie en conséquence.
- Vous pouvez déplacer l'intégralité de la plage en cliquant sur la barre bleue située entre les deux marqueurs et en la déplaçant, le tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Marqueur de chapitre



Le marqueur de chapitre définit le début d'un nouveau chapitre. Les chapitres facilitent la navigation lorsque vous gravez votre projet sur disque.

Vous trouverez les options suivantes dans le menu « Éditer > Marqueurs » ou à l'aide d'un clic droit sur le marqueur de lecture.

Placer un marqueur de chapitre



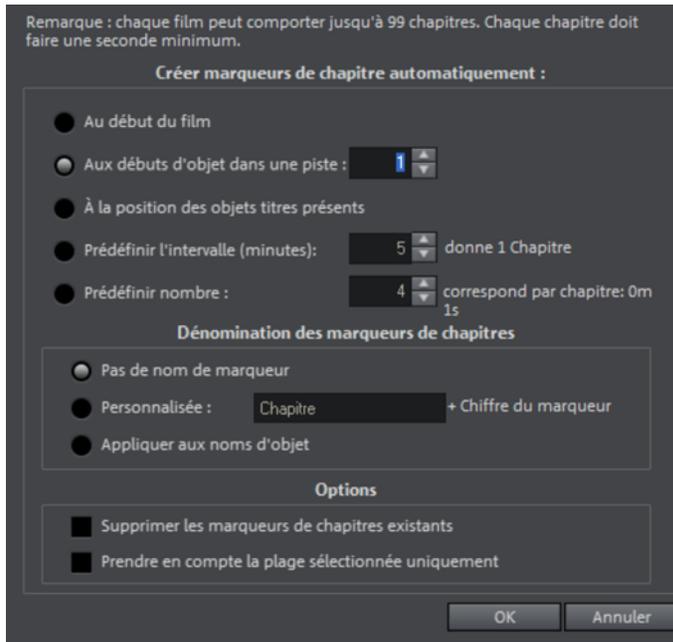
Cette commande crée un marqueur de chapitre à la position du marqueur de lecture. Une entrée de chapitre est alors créée dans le menu du disque si vous gravez le film sur disque.

Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le menu des chapitres (voir page 234).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Placer automatiquement les marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans l'arrangement en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est très utile lorsqu'un disque doit être gravé immédiatement après un enregistrement.



Vous disposez de différentes options pour générer automatiquement des chapitres :

Au début du film : le film ne contient alors qu'un chapitre.

Aux débuts des objets de la piste... : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.

À la position des objets titres existants : les sous-titres insérés par exemple en tant que titres de transition définissent la position des marqueurs de chapitres.

Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec leur contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez en insérer à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Pour la **dénomination des marqueurs de chapitres**, vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés numérotés en continu ou utiliser le nom ou le texte des objets textes.

En option : les marqueurs de chapitres existants peuvent être supprimés et le placement automatique de nouveaux marqueurs peut être limité à la plage située entre les marqueurs de début et de fin.

Raccourci clavier : Alt + Maj + Entrée

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

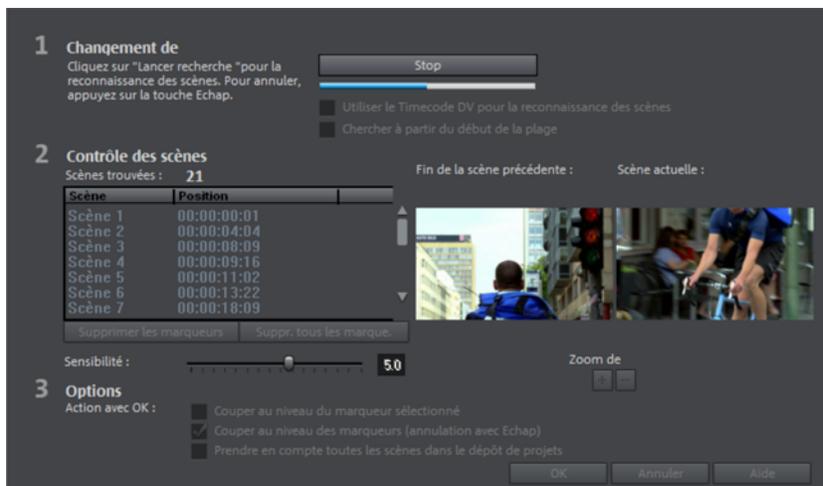
Cette commande permet de supprimer un/tous les marqueur(s) de chapitres. Les entrées des chapitres sont également supprimées du menu du disque lorsque vous gravez le film sur un disque.

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée / Alt + Ctrl + Entrée

Marqueur de scène

Les marqueurs de scène servent à diviser une vidéo en plusieurs scènes. Chargez la vidéo de votre choix dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 puis effectuez un découpage en scènes.

Pour cela, commencez par charger la vidéo souhaitée dans l'arrangeur. Ensuite, cliquez à droite sur la vidéo puis sur l'option « Reconnaissance des scènes ». La boîte de dialogue suivante apparaît :



Après avoir cliqué sur « Démarrer la recherche », un aperçu des différentes scènes détectées s'affiche sous le contrôle des scènes.

Supprimer marqueur de scène : vous pouvez ici supprimer de la liste les marqueurs de scène sélectionnés.

Supprimer tous les marqueurs : supprimez ici tous les marqueurs.

Action avec OK : vous avez trois possibilités. Soit MAGIX Vidéo deluxe 2013 segmente votre vidéo en scènes distinctes (« Couper à tous les marqueurs »), soit vous sélectionnez une scène et vous effectuez une coupe uniquement à cet endroit (« Couper à la position du marqueur sélectionné ») ou vous enregistrez toutes les scènes en tant que « prises ».

Une fois que vous vous serez décidé pour une des possibilités, des marqueurs de scène rouges apparaissent sur la Timeline de l'arrangeur. Vous pouvez alors déplacer et éditer les scènes en fonction de l'option choisie.



Attention : il existe une différence importante entre les marqueurs de scènes et les marqueurs de chapitres : les marqueurs de scène ne peuvent être placés qu'à l'intérieur d'une même vidéo, tandis que les marqueurs de chapitres peuvent être placés dans plusieurs vidéos qui se succèdent.

Plus d'informations sur la reconnaissance des scènes dans le chapitre « Ajouter des objets dans le projet » (voir page 207).

Raccourci clavier pour la reconnaissance des scènes : Maj + Z

Édition Multicam (seulement disponible dans la version Plus/Premium)

L'édition multicam permet le montage de différents enregistrements d'une même scène ayant été filmée avec plusieurs caméras. L'écran du programme affiche deux sources d'images différentes l'une à côté de l'autre, à partir desquelles vous pouvez réaliser des montages vidéo par simple clic et en temps réel, comme dans une régie de studio de télévision.

Note : les pistes Multicam sont synchronisées grâce à une analyse audio que le programme effectue. C'est pourquoi il est recommandé de désactiver le limiteur, le compresseur et le leveler de votre caméra, car ils sont dédiés au traitement de la dynamique du son. Dans le cas contraire, la qualité de l'édition dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 pourrait être réduite. De plus, un contenu d'origine ayant été traité ne pourra pas être totalement édité au sein du programme.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Préparation

Le montage multicam est un mode particulier de l'arrangeur. Les deux pistes supérieures sont les pistes cibles sur lesquelles le matériel vidéo et audio peut être copié à partir de deux pistes sources différentes. Les deux pistes du haut doivent donc être libres lorsque vous basculez en mode multicam, et si ce n'est pas le cas, les objets se trouvant sur ces pistes seront déplacés sur une autre piste.

Chargez tout d'abord vos différents enregistrements d'une même scène les uns sous les autres dans l'arrangeur, à partir de la piste 3.

Il est important que toutes les sources soient synchronisées avec précision. L'idéal est de chercher un mouvement facile à repérer dans chacune des sources ou, encore mieux, un bruit marquant si le son d'origine a été enregistré avec la vidéo.

Remarque : pour repérer précisément un bruit dans une piste audio, il est préférable d'utiliser l'affichage sinusoïdal de cette piste. Pour cela, effectuez un clic droit sur la piste audio et sélectionnez « Créer affichage sinusoïdal ».

Utilisez un clap lors de l'enregistrement : il vous fournira le signal visuel et audio. Ou demandez à un acteur de frapper dans ses mains au début de chaque scène. Placez dans chaque objet source un point d'accrochage à cette position précise (raccourci clavier Alt + Maj + P). Placez alors les objets source les uns au-dessus des autres de sorte que tous les points d'accrochage correspondent.

La meilleure manière de synchroniser deux sources vidéo comportant une piste son est d'utiliser leur matériel audio. Pour cela, faites glisser les objets vidéo et audio avec la souris jusqu'à la position adéquate à laquelle le son des deux vidéos est parfaitement synchronisé.

En outre, il est important que toutes les modifications d'effets de la vidéo terminée (par exemple nettoyage audio ou vidéo) soient entreprises **avant** le montage multicam sur les objets des pistes sources et de la piste audio master (voir page 114). Ces effets d'objets sont transférés sur les objets de la piste cible lors du montage. Autrement, vous devez appliquer les effets sur chaque objet de la piste cible l'un après l'autre.



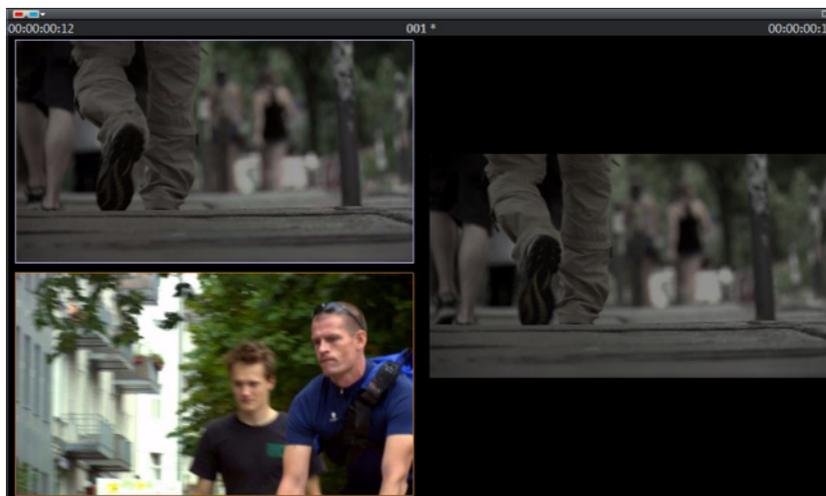
Vous pouvez activer le mode Multicam avec ce bouton ou avec la commande « Multicam » présente dans le menu Éditer.

Pistes sources et images d'aperçu

Les pistes sources pour le montage multicam sont définies automatiquement. Lorsque le mode de montage multicam est activé, les pistes sources sont attribuées à toutes les pistes occupées par des objets vidéo à partir de la piste 3.

Cette attribution peut être également réalisée ou modifiée manuellement. Pour cela, effectuez un clic droit sur la boîte de piste de la piste concernée afin d'activer ou de désactiver dans le menu contextuel une piste en tant que piste source. Ainsi, vous pouvez utiliser également plus de deux pistes pour le montage Multicam, mais pas simultanément (en décalé dans le temps). Les pistes sources sont colorées.

Pour chaque piste attribuée, une image d'aperçu apparaît dans l'écran du programme ; les images d'aperçu sont dotées d'un cadre de la couleur des pistes sources pour que vous puissiez reconnaître facilement quelle image appartient à quelle piste.



Si des objets créés par montage multicam se trouvent dans la piste cible, l'image d'aperçu de la piste source concernée est mise en avant par un cadre jaune le temps de la lecture.

Fonctions de montage multicam

Vous pouvez réaliser le montage des différentes sources en temps réel soit pendant la lecture, soit à l'arrêt dans la piste cible.

Montage multicam en temps réel

Voilà comment réaliser le montage des différentes sources pendant la lecture et en temps réel :

- Démarrez la lecture.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran d'aperçu. À partir de là, la vidéo correspondante est ajoutée dans la piste cible.
- Pour changer de source, cliquez sur une autre dans l'écran source. À partir de ce moment-là, un nouvel objet est créé à partir de l'autre source dans la piste cible.

Répétez la manipulation autant de fois que nécessaire.

Pour un montage précis dans la piste cible, utilisez les fonctions de montage habituelles ou l'outil de découpe (voir page 96). Cependant, lorsque vous vous trouvez en mode de montage multicam, faites attention à ne déplacer que les extrémités des objets et non les objets eux-mêmes. Sinon, des vides ou des sauts d'image peuvent se former si vous utilisez de nouveau la fonction de montage multicam.

Remplacer la source d'un objet

Remplacez ainsi le matériel vidéo d'un objet dans la piste cible par une autre source :

- sélectionnez dans la piste cible l'objet dans lequel la source doit être remplacée ;
- cliquez dans l'écran source sur la source qui doit remplacer le matériel vidéo dans l'objet.

Le matériel vidéo est alors remplacé par la nouvelle source. La durée de l'objet reste inchangée.

Insérer une coupe

Insérez ainsi le matériel de l'une des sources entre un emplacement de votre choix sur la piste cible et l'objet qui suit.

- Placez le marqueur de lecture à l'emplacement de votre choix.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran d'aperçu.

La vidéo de cette source est alors insérée dans la piste cible. Le nouvel objet se termine là où le suivant commence. La partie située au-dessous d'un objet existant est écrasée lors de cette procédure.

Écraser une plage

Vous pouvez écraser une plage sélectionnée de la piste cible avec l'une des vidéos sources.

- Sur la bordure supérieure de l'arrangeur, sélectionnez une plage pour le montage en définissant le début de la plage avec le bouton gauche de la souris et la fin de la plage avec le bouton droit. Vous pouvez également utiliser les boutons correspondants du module de navigation.
- Cliquez sur la source de votre choix dans l'écran du programme.

Le contenu de la piste cible est écrasé dans la plage déterminée par le matériel vidéo de la source sélectionnée.

Piste audio master

En règle générale, le montage des vidéos des pistes sources inclut leurs pistes audio correspondantes. Cependant, étant donné que les sons d'origine, dépendants des différentes positions des caméras, se différencient nettement d'une source à l'autre, vous préférerez certainement soit utiliser le son d'origine d'une caméra uniquement, soit le remplacer immédiatement dans son intégralité. (En cas de clips vidéo de musique, utilisez par exemple la version studio du morceau).

Effectuez un clic droit sur la boîte de piste d'une des pistes audio des sources ou d'une autre piste audio puis sélectionnez « Multicam : piste audio master » dans le menu contextuel afin de définir la piste audio master pour le montage multicam. Cette piste sera ensuite colorée en bleu foncé dans l'arrangeur.

Lors de chaque montage multicam, le matériel de la piste audio master est ajouté sur la piste 2, indépendamment de la piste source utilisée.

Titre

Vous pouvez utiliser des titres dans de nombreuses situations : en tant que titres, sous-titres, dans des bulles de BD, pour afficher l'heure et la date, etc.

Créer un titre à partir d'un modèle

Dans l'onglet « Titre » du Media Pool, vous trouverez de nombreux dossiers contenant des modèles de titres.

- Ouvrez un de ces dossiers et choisissez un modèle de titre qui vous plaît. Un clic simple affiche un aperçu, un double-clic crée un objet de titre à partir de ce modèle.

Remarque : les modèles peuvent être également utilisés sur un objet de titre déjà existant. Seul le texte est conservé, les paramètres de mise en forme sont perdus.

Créer des titres sans modèle

1. Placez la marqueur de début dans l'arrangeur à l'endroit où le titre doit apparaître. Vous pourrez à tout moment modifier cette position par la suite.

2. Cliquez sur « Général » sous l'onglet « Titre » du Media Pool.

3. Créer des champs de texte :

- Si vous souhaitez créer un champ de texte dans lequel le texte est ajusté automatiquement à l'aide de sauts à la ligne, dessinez un champ de texte à la souris sur l'écran d'aperçu. L'option « Retour automatique à la ligne » est activée et ne peut pas être modifiée.
- Si vous souhaitez créer un champ de texte dans lequel le texte est ajusté selon vos besoins à l'aide de sauts à la ligne automatiques, cliquez sur l'écran d'aperçu. L'option « Retour automatique à la ligne » est activée mais peut être désactivée à tout moment, afin de permettre un défilement du texte animé de droite à gauche par exemple.

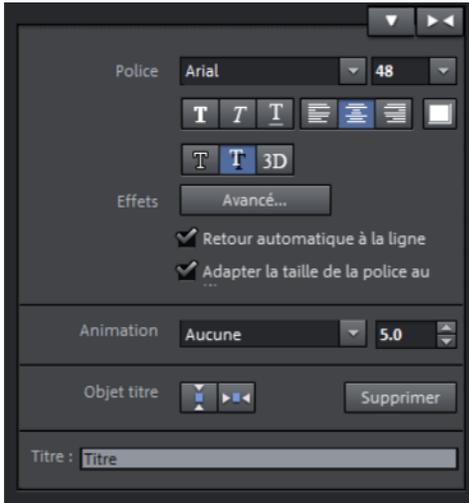


4. Tapez votre texte. Une fois le texte saisi, cochez la case dans l'écran d'aperçu afin de le confirmer. Vous pouvez alors le modifier à tout moment via le champ de texte.

Vous pourrez ensuite mettre le titre en forme à votre guise à l'aide de l'éditeur de titres dans le Media Pool.

Conseils pour l'édition de texte :

- Si vous sélectionnez plusieurs objets texte dans l'arrangeur, vous pourrez adapter leurs propriétés de texte en commun. Seules les propriétés activées au moment de la sélection seront appliquées. Les propriétés individuelles sont conservées.
- Utilisez le curseur afin d'ajuster la taille de police.
- Maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous tirez sur les poignées du champ de texte afin de passer du mode « Ajuster la champ de texte au champ de titre » au mode « ne pas ajuster ».
- Utilisez les touches fléchées dans l'éditeur de titres afin de passer d'un objet titre à un autre sans avoir à les chercher dans l'arrangeur. Les sous-titres sont ici exclus.



Les textes peuvent être affichés dans toutes les polices d'écriture et couleurs possibles.

Si vous souhaitez mettre en forme des mots ou des lettres séparément, sélectionnez-les avec la souris et choisissez un autre format ou une autre couleur.

Sans sélection, c'est toujours le texte entier qui sera mis en forme.



Vous pouvez aussi ouvrir l'éditeur de titres avec le bouton « T ». Un objet titre est alors immédiatement créé et vous permet d'entrer du texte sans attendre.

Éditer un titre ultérieurement

- Double-cliquez sur le titre dans l'écran d'aperçu (ou sur l'objet de titre en mode Timeline). Il est possible de modifier et de personnaliser le texte à volonté.
- Confirmez ensuite votre saisie en cliquant sur la case cochée située à côté du cadre de position.

Ou entrez le titre de votre choix dans la case titre de la section « Titre > Général » du Media Pool.

Positionner le titre

- Dans l'écran d'aperçu, cliquez une fois sur le titre pour accéder au cadre de positionnement. Ensuite, déplacez le cadre de position tout simplement par glisser-déposer.

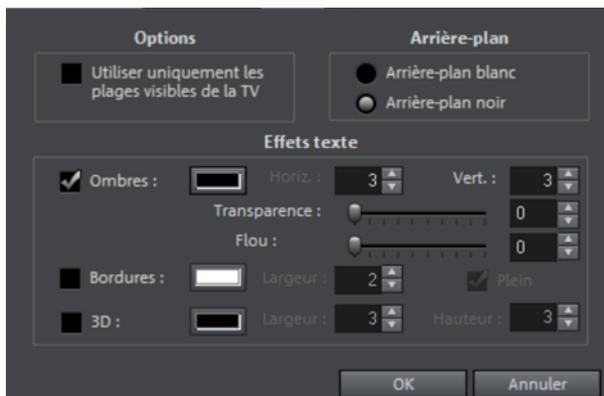


- Utilisez les coins du cadre de position pour définir ses dimensions. La taille du texte va être modifiée simultanément, si vous avez activé la fonction « Adapter la taille de police au champ de titre ».



Un clic sur ce bouton dans l'onglet « Titres > Général > Objet titre » du Media Pool centre le titre horizontalement ou verticalement à l'écran.

Paramètres avancés



Utiliser uniquement les plages visibles de la TV : un zoom sera effectué sur le texte de sorte que celui-ci soit visible dans tous les cas dans la section TV qui a été définie dans les paramètres d'effets du film entier (voir page 157).

Arrière-plan : définissez ici si l'arrière-plan du texte doit être noir ou blanc. Cela n'est important que si vous n'utilisez aucun objet vidéo ou aucune image en tant qu'arrière-plan.

Effets de texte : éditez ici les effets de texte en détail. Vous pouvez configurer une couleur pour chaque effet.

Ombres : la position de l'ombre peut être configurée en points sur les axes horizontal et vertical.

Transparence : définissez l'intensité de la transparence de l'arrière-plan.

Flou : les bords des ombres sont floutés.

Bordures : un cadre entoure les lettres du texte.

Largeur : vous pouvez définir ici la largeur du cadre en points.

Couleur : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de sélection des couleurs dans laquelle vous pouvez définir la couleur du cadre.

Remplissage : le texte est « rempli » avec la couleur indiquée dans l'éditeur de titres. Si cette option est désactivée, seul le cadre sera visible et, au lieu de voir la couleur de remplissage, vous verrez l'arrière-plan derrière le cadre de texte.

3D : la police apparaît encadrée d'une bordure 3D dans la couleur indiquée. Configurez la largeur de cette bordure et l'intensité des contours 3D (hauteur) en points.

Texte 3D

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Le texte en 3D peut être créé directement à partir de l'éditeur de titres.



- Pour cela, ouvrez l'éditeur de titres et cliquez-y sur le bouton de titres 3D.

L'objet-titre sera transformé en un objet MAGIX 3D Maker. Si vous avez installé en plus MAGIX 3D Maker, le programme va s'ouvrir pour l'édition du texte. Des préconfigurations sont disponibles dans le Media Pool sous « Titres » > « 3D ». À cet emplacement, vous pouvez également entrer et éditer du texte.

Remarque : pour plus d'informations à propos de MAGIX 3D Maker, consultez sa rubrique d'aide. Vous pouvez y accéder via la touche F1 directement depuis le programme.

Insérer la date en tant que titre

Vous pouvez ajouter une heure et une date au matériel graphique dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. Pour cela, sélectionnez l'option « Insérer la date en tant que titre » dans le menu contextuel de l'objet vidéo.

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre type de fichier, c'est la date de création du fichier qui est prise en compte. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran d'aperçu. Ainsi, vous obtenez un Timecode pour vous orienter et celui-ci ne sera pas pris en compte sur le disque lors de la gravure.

Effets

MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous propose un large éventail d'effets vidéo diversifiés. Les effets les plus souvent employés sont accessibles directement dans le Media Pool, tandis que d'autres se trouvent dans le menu contextuel des objets ou dans le menu « Effets ».

Appliquer des effets sur les objets

Il existe plusieurs manières de procéder lors de l'utilisation d'effets :

- Chargez les modèles d'effets vidéo et audio depuis le Media Pool sur l'objet souhaité par simple glisser-déposer.
- Les effets pouvant être animés (dans le Media Pool sous « Effets > Effets vidéo » ou « Effets de mouvement ») sont appliqués directement à l'objet préalablement sélectionné dès que vous procédez à des modifications dans le Media Pool.

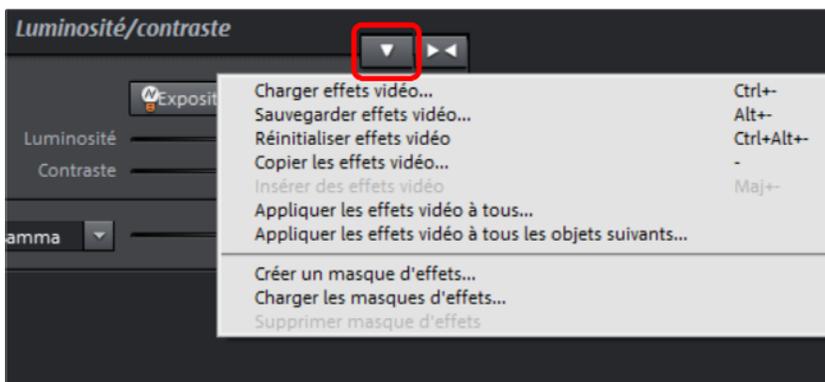


Ce bouton permet de réinitialiser les paramètres d'effet actuels.

Remarque : si l'effet a été animé au moyen de keyframes, l'animation entière sera réinitialisée. Chaque keyframe peut être supprimée (voir page 149) à l'aide du raccourci clic + Suppr.

Transférer les paramètres d'effets

Dans toutes les pages d'effets des rubriques Effets vidéo (voir page 121), Effets de mouvement (voir page 130) et Stereo3D (voir page 194), vous avez la possibilité de transférer vos paramètres d'effets actuels à d'autres objets ou de charger des paramètres déjà enregistrés. Pour cela, ouvrez le menu à l'aide du bouton fléché en haut à droite.



Enregistrer/charger des effets vidéo : vous pouvez enregistrer les paramètres d'effets actuels pour une utilisation ultérieure dans un autre projet ou charger des paramètres déjà enregistrés. Choisissez les effets concernés dans la boîte de dialogue.

Réinitialiser les effets vidéo : cette option réinitialise les paramètres d'effets pour l'objet sélectionné.

Copier/Insérer les effets vidéo : cette option sert à copier ou à insérer les paramètres actuels sur un nouvel objet. Vous disposez d'une boîte de dialogue pour choisir les paramètres que vous souhaitez copier.

Appliquer les effets vidéo à tous : cette fonction permet de copier les paramètres d'effets actuels sur tous les objets de l'arrangement. Dans la boîte de dialogue, spécifiez quels paramètres doivent être copiés.

Appliquer les effets vidéo à tous les objets suivants : cette fonction permet de copier les paramètres d'effets actuels sur tous les objets suivants dans l'arrangement. Dans la boîte de dialogue, spécifiez quels paramètres doivent être copiés.

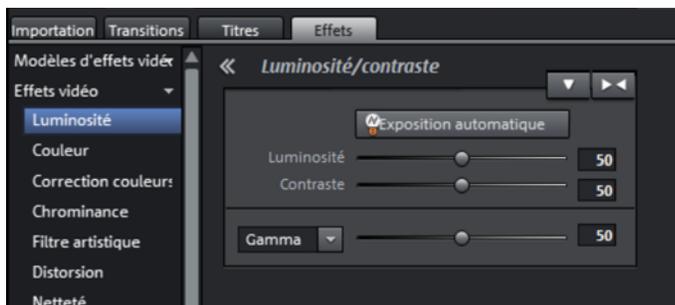
Charger le masque d'effet (en supplément dans la version Plus) : vous pouvez charger un masque d'effet (voir page 138) pour l'objet sélectionné.

Effets vidéo dans le Media Pool

Les effets vidéo peuvent toujours rester ouverts dans le Media Pool, indépendamment de la sélection d'un objet.

Sur l'écran du programme, vous pouvez voir la première image de la vidéo. Le marqueur de lecture peut être déplacé à plusieurs endroits de la vidéo afin de visionner et de vérifier immédiatement le résultat de l'édition de l'effet.

Luminosité & contraste

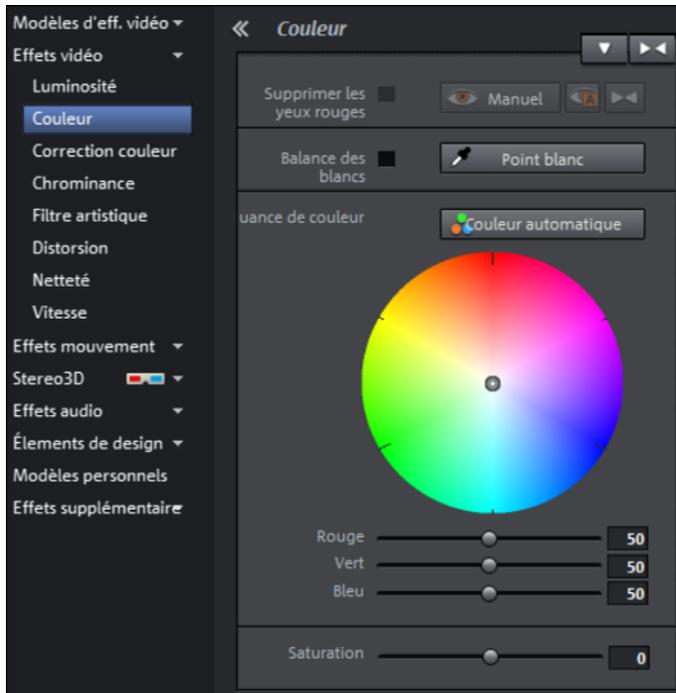


Exposition auto : ce bouton vous permet d'optimiser automatiquement et en un clic la luminosité et le contraste des couleurs. Vous obtenez des résultats plus précis grâce aux autres possibilités de configuration proposées dans la boîte de dialogue.

Luminosité/contraste : ces curseurs permettent d'augmenter ou de réduire la luminosité et le contraste de l'image.

Gamma : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes plages de couleurs. Sélectionnez différentes plages dans la liste de préséglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou les plus claires de l'image. Le curseur vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

Couleurs



Supprimer les yeux rouges : cette fonction de retouche photo permet de corriger les yeux rouges engendrés par la lumière du flash. Cliquez sur l'icône en forme d'œil et sélectionnez la zone à corriger (pupille rouge) à l'aide de la souris dans la fenêtre d'aperçu.

Balance des blancs : une balance des blancs incorrecte est visible par un ton bleu ou rouge peu naturel dans l'image. Pour utiliser la balance des blancs, cliquez sur le bouton « Point blanc » et sélectionnez un point dans l'image qui correspond dans la réalité à la couleur blanche ou grise neutre. La température des couleurs est alors corrigée automatiquement.

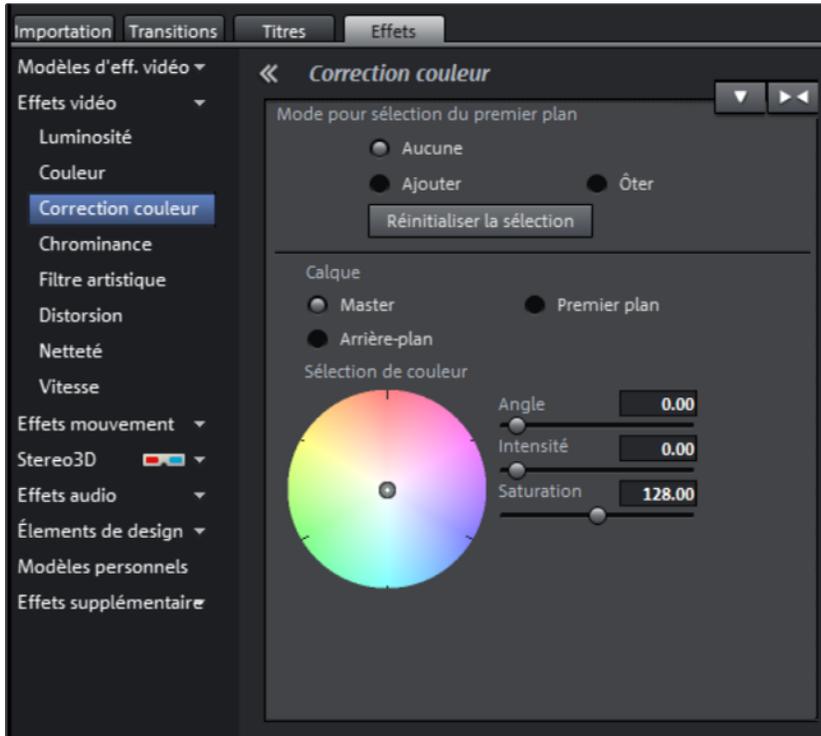
Astuce : vous pouvez accéder à des effets de couleurs inhabituels qui vous permettent de sélectionner un autre ton de couleur que le blanc. N'hésitez pas à expérimenter.

Ton : sélectionnez une nuance de couleur dans la palette pour colorer l'image.

Rouge/Vert/Bleu : corrigez le mélange des couleurs à l'aide du curseur Rouge/Vert/Bleu.

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible. Un peu d'imagination et de créativité suffit pour obtenir des résultats épatants, d'une ambiance automnale rougeoyante jusqu'à l'image pop-art la plus déjantée.

Correction sélective des couleurs (version Plus/Premium)



La correction des couleurs secondaires permet d'ajuster chaque zone de couleurs dans les objets vidéo et image. Pour cela, deux niveaux, le niveau de premier plan et le niveau d'arrière-plan, sont séparés à l'aide d'un masque. Vous pouvez ensuite les éditer séparément. Il est en plus possible de modifier le niveau Master pour modifier l'image entière.

Le niveau de premier plan correspond au masque créé, le niveau d'arrière-plan au reste de l'image. Créez ainsi un masque pour le premier plan :

- Activez l'option « Ajouter ».
- Placez la souris sur l'écran d'aperçu. Le pointeur de la souris se transforme alors en pipette.
- Cliquez à l'aide de la pipette sur la couleur de l'écran du programme que vous souhaitez attribuer au masque. Les couleurs indésirables peuvent de nouveau

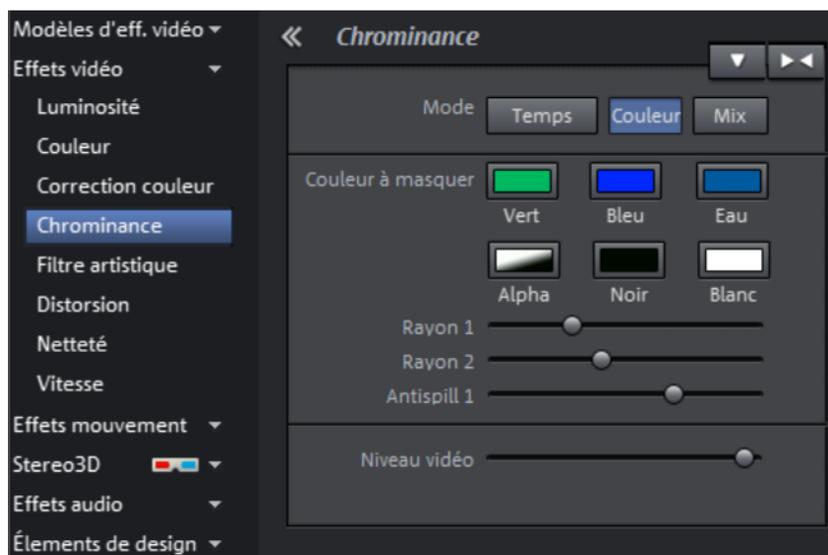
être supprimées de la sélection en cliquant sur « Ôter » puis sur la couleur à supprimer.

Au cours de la sélection, MAGIX Vidéo deluxe 2013 affiche le masque avec des rayures noires et blanches pour mettre la sélection actuelle en évidence.

- Modifiez la couleur avec le curseur de sélection des couleurs pour sélectionner celles que vous voulez.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Incrustation en chrominance



Cette section contient les effets pour l'incrustation en chrominance afin de mélanger deux vidéos en tant que vidéo d'arrière-plan et de premier plan.

Remarque : la vidéo à l'arrière-plan doit se trouver dans la piste au-dessus de celle de l'objet au premier plan. Par exemple : Piste 1 > Arrière-plan, Piste 2 > Premier plan

Mode

Estampage : l'objet actuellement sélectionné est « inséré » dans la vidéo située sur la piste au-dessus de lui. Ceci n'est possible que si la vidéo du dessous n'occupe qu'un extrait d'image, sans quoi seule la vidéo du dessous (celle qui est actuellement sélectionnée) pourrait être visualisée. En général, l'objet doit donc tout d'abord être réduit ou déplacé. Cela est possible à l'aide de l'effet « Position/Taille » (voir page 130) ou du sous-menu « Extrait » accessible dans le menu « Effets > Effets de l'objet vidéo ».

Couleur : sélectionnez à l'écran vidéo la zone contenant la couleur qui doit devenir transparente. La vidéo sera transparente aux endroits comportant cette couleur, ce qui permet de visualiser dans ces endroits la vidéo placée sur la piste du dessus.

Mix : ce bouton permet de mélanger deux vidéos en se basant sur leur luminosité. Les luminosités des zones claires s'additionnent et celles-ci paraissent blanches ; les zones sombres influent sur le résultat dans une moindre mesure.

Couleur à masquer

Vert/Bleu/Noir/Blanc : toutes les zones vertes, bleues, noires et blanches de la vidéo de la piste inférieure sont transparentes. Ainsi, il est possible par exemple de placer une personne filmée devant un fond bleu dans n'importe quel paysage.

Eau : uniquement les contours de la vidéo de la piste supérieure sont utilisés : une sorte d'effet liquide est créé.

Alpha : cet effet vidéo utilise la luminosité d'un film pour créer un effet de fondu entre deux autres vidéos se trouvant sur des pistes accolées. Ces vidéos supplémentaires doivent donc se trouver directement au-dessus et au-dessous de l'objet de référence pour le mélange d'images avec incrustation.

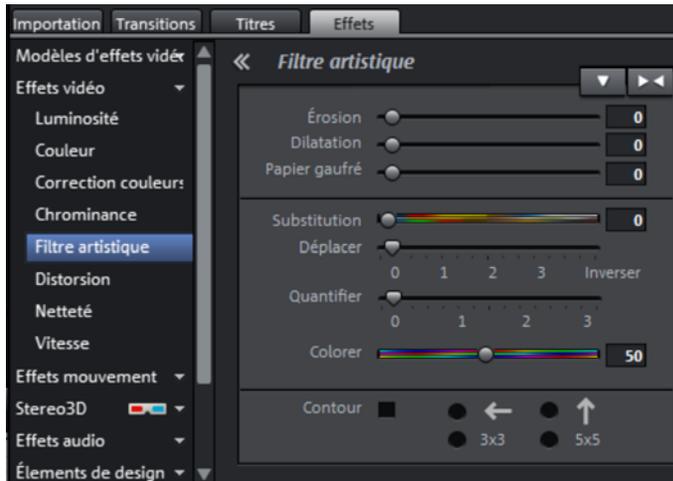
La vidéo supérieure sera visible dans tous les emplacements noirs de l'objet de référence pour le mélange d'images avec incrustation tandis que la vidéo inférieure apparaîtra dans toutes les zones blanches. Les passages gris sont compatibles avec les deux vidéos et permettent de les mélanger. Pour les passages colorés, la luminosité de la nuance de couleur est utilisée comme commande de contrôle.

Avec les curseurs « seuil » « plage de fondu » et « antispill », vous pouvez peaufiner le résultat. Par exemple, supprimer les réflexions des couleurs à masquer visibles sur des surfaces ou pour dessiner les transitions vers les objets de manière plus claire.

Niveau vidéo

Le niveau vidéo modifie la luminosité d'une vidéo avant que d'autres effets vidéo n'aient été ajoutés. Cela influe énormément sur l'action des effets, en particulier pour l'incrustation en croma. La configuration du niveau peut être automatisée de sorte que deux vidéos puissent être mélangées dynamiquement. Pour plus d'informations, consultez le chapitre « Animer des objets » (voir page 147).

Filtre artistique



Érosion : l'image est déformée par de petits rectangles, comme un patchwork.

Dilatation : cet effet fonctionne de la même façon que l'érosion, mais utilise des surfaces claires pour former les rectangles.

Gaufrage construit un relief à partir des arêtes détectées dans l'image ; toutes les fortes différences de contraste sont interprétées comme des arêtes.

Substitution : les parties bleue, rouge et verte sont échangées en fonction de l'échelle des couleurs de l'arc-en-ciel. Vous obtenez ainsi rapidement des paysages surréalistes ou pouvez colorer un visage en vert par exemple.

Décaler : les valeurs de couleurs sont inversées peu à peu. Le bleu devient rouge, le vert devient violet.

Quantiser : selon la configuration, les valeurs de couleurs sont arrondies afin de réduire le nombre total de couleurs. Vous obtenez ainsi des modèles et des motifs frappants.

Colorer : ce curseur permet de colorer votre vidéo en rouge, vert ou bleu (c'est-à-dire dans les couleurs de base de l'image d'un écran de téléviseur).

Contour : l'image est réduite à son contour en deux intensités (3 x 3 ou 5 x 5). Les contours verticaux ou horizontaux peuvent être sélectionnés.

Déformation



Film : les éléments mobiles des images sont renforcés et déformés.

Écho : les images mobiles créent un « écho » optique ; les images précédentes restent inchangées et s'éclaircissent au fur et à mesure qu'elles disparaissent.

Effet tourbillon : l'image est déformée en tourbillon.

Œil de poisson : la perspective est altérée de sorte que l'image semble vue avec les yeux d'un poisson.

Mosaïque : la vidéo se présente sous la forme d'une composition mosaïque.

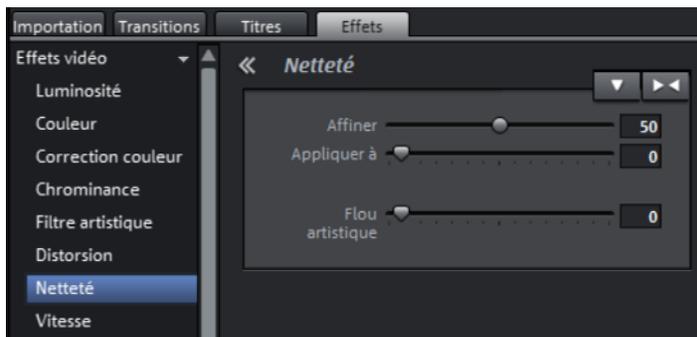
Verre : les bords de l'image sont déformés dynamiquement.

Grain de sable : l'image apparaît granitée.

Kaléidoscope : l'angle supérieur gauche est reflété horizontalement et verticalement.

Reflét vertical/horizontal médian : l'objet est reflété de manière horizontale ou verticale - il est alors affiché à l'envers ou retourné.

Netteté



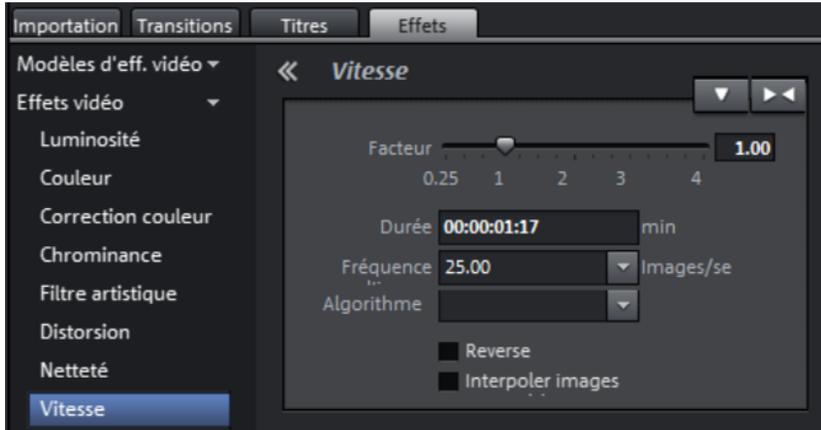
Affiner : à l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'image.

Appliquer à : vous pouvez ici configurer en plus dans quelle mesure la configuration de netteté doit s'appliquer sur les surfaces ou sur les bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

Flou artificiel : il s'agit là d'une méthode alternative pour flouter votre image. Le résultat des effets escomptés est beaucoup plus important que si vous ne réduisiez que le curseur sous « Netteté ».

Astuce : le flou artificiel est adéquat pour les transitions. Pour cela, animez (voir page 147) la première vidéo de manière à ce qu'elle soit très floue et démarrez la seconde vidéo également avec un flou important avant de l'afficher progressivement de manière normale.

Vitesse



Le curseur vous permet de configurer la vitesse de lecture. Lorsque la valeur est comprise entre 0 et 1, la vidéo est lue au ralenti ; lorsque la valeur est supérieure à 1, elle est lue en accéléré. Lorsque la vitesse de lecture est augmentée, la longueur de l'objet est raccourcie automatiquement en conséquence dans l'arrangeur.

Remarque : vous pouvez également placer des images-clés (voir page 147) (keyframes) afin d'ajuster la vitesse de plages précises d'une vidéo. Les objets audio de ces plages sont ajustés en conséquence.

Fréquence d'image : définissez ici la fréquence des images d'une vidéo. Cette valeur influe directement sur la vitesse de lecture, et de la même manière, chaque mouvement du curseur a une incidence sur la fréquence d'image de la vidéo.

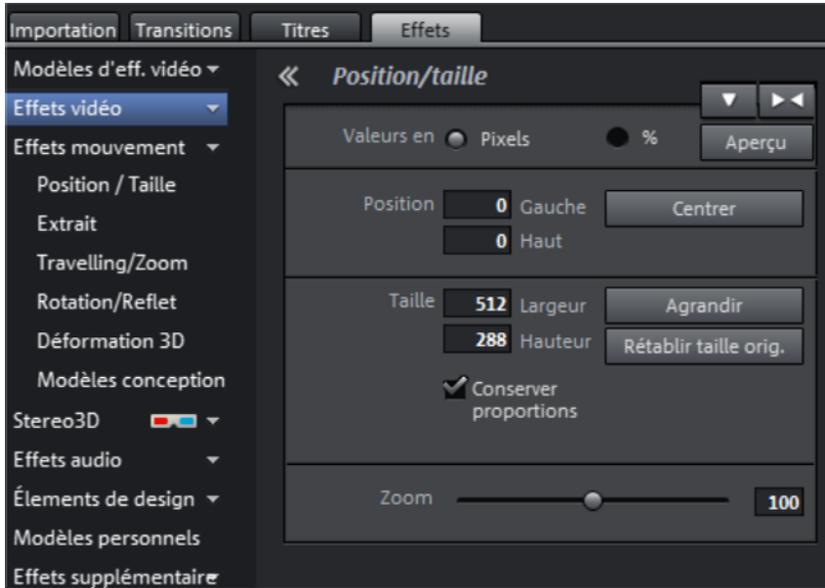
Algorithme : sélectionnez ici de quelle manière la piste audio doit être traitée. « Timestretching » modifie la vitesse de lecture, sans influencer les tonalités ; « Rééchantillonnage » modifie la vitesse de lecture en rapport avec les tonalités (plus la vitesse est rapide, plus les tonalités sont hautes).

Inverser : ce bouton permet d'inverser le sens de lecture (avec un tempo similaire).

Interpoler des images intermédiaires : activez cette option si votre vidéo présente des soubresauts après que vous avez ralenti sa vitesse de lecture. MAGIX Vidéo deluxe 2013 complète automatiquement les images manquantes de sorte que votre vidéo est lue de manière plus fluide.

Effets de mouvement dans le Media Pool

Position/Taille



Valeur en : définissez ici si la valeur doit être en pixel ou en pourcentage.

Position

À gauche : indiquez ici la position de départ à partir du bord gauche de l'image.

En haut : indiquez ici la position de départ à partir du bord supérieur de l'image.

Centré : les points de départ (à gauche et en haut) de l'image sont positionnés en fonction de sa taille, de sorte qu'elle soit centrée.

Remarque : vous pouvez également entrer des valeurs négatives. Les bordures de l'image se trouvent alors à l'extérieur de la zone visible.

Taille

Largeur : indiquez ici la largeur de l'image.

Hauteur : indiquez ici la hauteur de l'image.

Maximiser : l'image est maximisée conformément à la résolution du film.

Taille d'origine : l'image est mise à l'échelle de sa taille d'origine.

Conserver les proportions : cette option évite les étirements ou les distorsions de l'image. Le rapport entre la largeur et la hauteur reste constant.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel :	Touches fléchées
Déplacer le cadre de 5 % :	Maj + touches fléchées

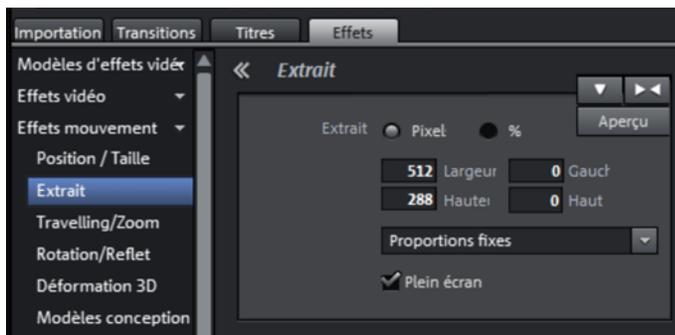
Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu :	Ctrl + molette de la souris
Déplacer l'image d'aperçu :	Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Animations hors de l'image (voir page 153) ».

Extrait



Vous pouvez utiliser des extraits pour n'afficher qu'une partie de l'image.

Remarque : pour déplacer un extrait à travers l'image en utilisant un effet de mouvement, veuillez consulter le paragraphe suivant « Travelling/mouvement de zoom » (voir page 130).

Vous pouvez définir un extrait d'image sur l'écran du programme. Pour cela, réduisez le cadre affiché à l'écran en vous servant des huit poignées et déplacez-le jusqu'à la position souhaitée.

Aperçu

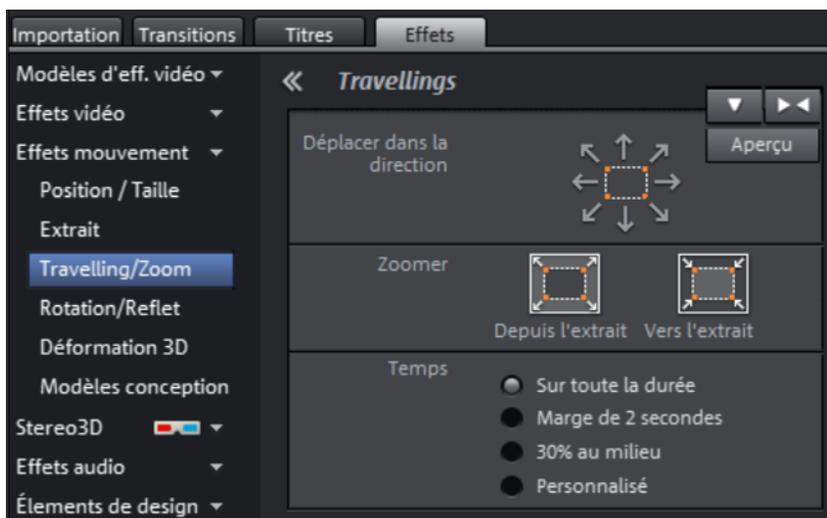
Aperçu : ce bouton vous livre un aperçu de l'extrait dans votre film. Cliquez de nouveau sur le bouton si vous souhaitez poursuivre l'édition de l'extrait.

Proportions fixes : dans ce menu déroulant, vous pouvez définir le format de l'extrait. Généralement, on utilise le format de l'image originale comme référence.

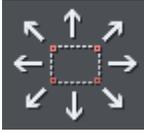
Plein écran : lorsque cette fonction est activée, on zoome sur l'extrait défini jusqu'à ce qu'il remplisse tout l'écran. Si cette option est désactivée, seul l'extrait de l'image dans le cadre est affiché et le reste apparaît en noir ou bien est recouvert par les objets situés en arrière-plan.

Travelling/Zoom

Cet effet permet de déplacer de manière diversifiée dans l'image un extrait sélectionné au préalable afin de donner l'impression d'un mouvement de travelling ou de zoom.



Déplacer en direction



Vous pouvez ici définir la direction dans laquelle l'extrait sélectionné ou l'image va se déplacer durant la période définie. Les mouvements possibles sont verticaux, horizontaux mais aussi en diagonale.

Aperçu : affiche un aperçu de l'extrait à l'emplacement du marqueur de lecture.



Depuis l'extrait : dans un premier temps, seul l'extrait sélectionné est affiché, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée du mouvement », passe, l'extrait est agrandi jusqu'à atteindre la taille de l'image intégrale. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.



Vers l'extrait : l'image complète est tout d'abord affichée, puis à mesure que le temps, défini sous « Durée », passe, l'image sera réduite jusqu'à atteindre la taille de l'extrait sélectionné. Si aucun extrait n'est défini au préalable, un extrait central de 50 % de l'image est défini agrandi.

Direction et durée

Cette option définit la position standard à laquelle les keyframes de l'effet de mouvement correspondant doivent être placées. Les keyframes définissent les positions de début et de fin d'un mouvement.

Remarque : pour post-éditer ces keyframes placées automatiquement, passez en mode personnalisé. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet » (voir page 148).



Réinitialiser : cette option active un zoom statique, c'est-à-dire que seul l'extrait sélectionné est affiché.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel :

Touches fléchées

Déplacer le cadre de 5 % :

Maj + touches fléchées

Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu :

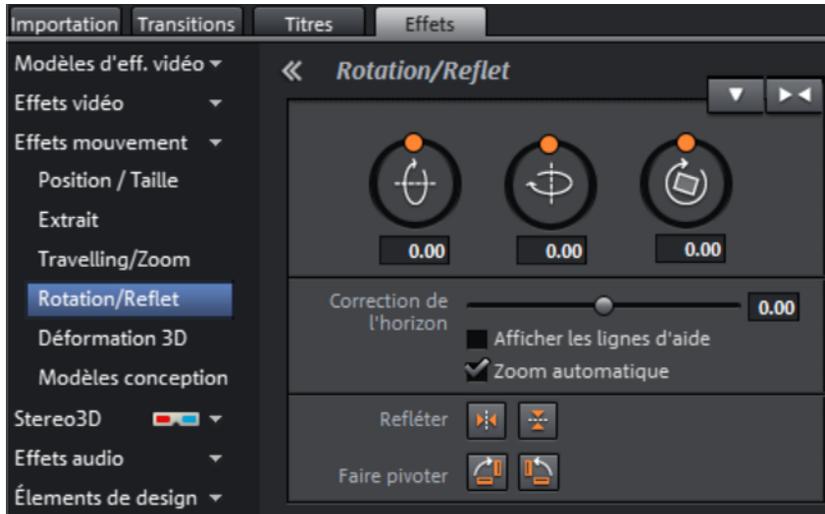
Ctrl + molette de la souris

Déplacer l'image d'aperçu :

Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Animations hors de l'image (voir page 153) ».

Rotation/Reflet



Rotation



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image autour de l'axe vertical.



Cette commande fait pivoter l'image autour de son point central.

Correction de l'horizon

Vous pouvez faire pivoter l'image sur son axe grâce au curseur prévu à cet effet. Simultanément, un zoom automatique aura lieu de façon à ce qu'aucune bordure noire n'apparaisse.

Afficher lignes d'aide : lorsque cette option est cochée dans l'écran d'aperçu, une grille indiquant l'axe horizontal apparaît dans l'écran du programme.

Zoom automatique : cette fonction est activée par défaut. Les bords noirs qui peuvent apparaître lors de la correction d'horizon sont effacés automatiquement par un zoom dans l'image.

Remarque : si le format de l'image ne correspond pas au format du film, les bords noirs déjà existants ne peuvent pas non plus être supprimés après la correction de l'horizon.

Faire pivoter/refléter



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe vertical.



Cette commande permet de refléter l'image par rapport à l'axe horizontal.



Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.



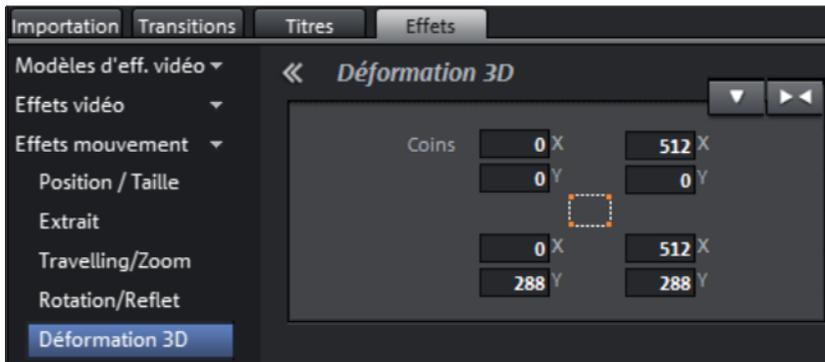
Cette commande fait pivoter l'image de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déformation 3D

Vous pouvez déformer et déplacer ici les perspectives des images. Un effet 3D en découle : certaines parties de l'image apparaissent plus en avant que d'autres.

Il est possible de modifier les positions des 4 points d'angle avec la souris dans l'écran du programme ou en saisissant des valeurs numériques.

Remarque : à la différence des procédures Stereo3D, aucun positionnement 3D n'a lieu ici. L'image est seulement déformée de sorte qu'elle livre une impression tridimensionnelle sur un écran normal 2D.



Stereo3D dans le Media Pool

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 194).

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Effets audio du Media Pool

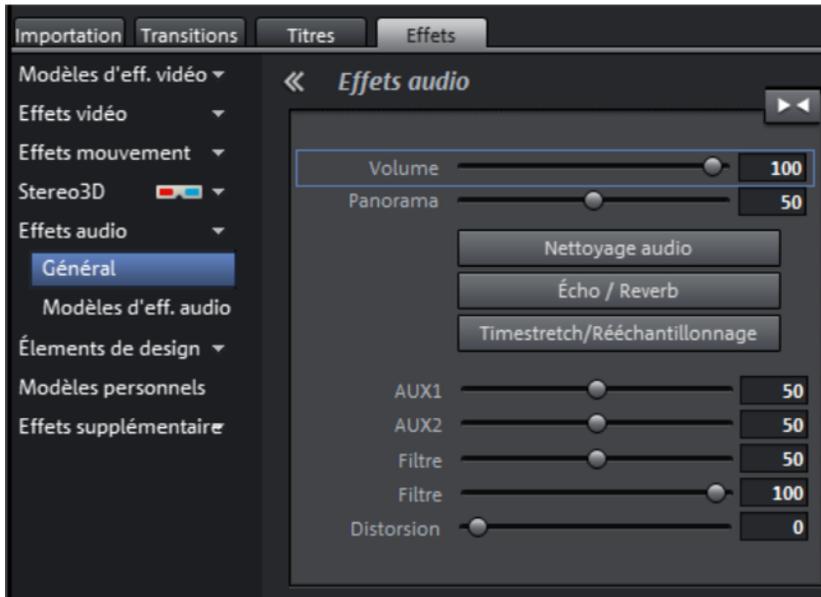
Le Media Pool vous propose de nombreuses possibilités pour doter également des objets audio d'effets. Ces effets liés à l'objet présentent l'avantage que les paramètres d'effet, avec toutes leurs automatisations, sont simultanément déplacés lors du déplacement d'objets, car ils sont accrochés à l'objet, pas à la piste.

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Effets audio » (voir page 165).

Un autre avantage de ce type d'édition, appelée édition orientée vers l'objet, est le fait que lorsqu'un objet est déplacé, toutes les automatisations sont automatiquement déplacées avec lui, car elles sont liées à l'objet et non à la piste.

Général

Dans le menu Effets > Effets audio > Généralités, vous trouverez des effets audio que vous pouvez animer à l'aide de courbes d'effet (voir page 147). Cela signifie que certains paramètres d'effets peuvent être modifiés en cours de lecture.



Les courbes d'effets sont toujours associées à un objet, c'est-à-dire qu'elles ne sont valables que pour cet objet et sont déplacées ou copiées en même temps que l'objet.

Remarque : les poignées fader AUX 1 et AUX 2 permettent de régler le volume du signal de l'objet envoyé dans les pistes FX du mixeur.

En outre, vous pouvez activer ici les fonctions Nettoyage audio (voir page 166), Écho/Réverbération (voir page 172) et Timestrech/Rééchantillonnage (voir page 173).

Remarque : les courbes de volume et de balance sont également présentes dans la piste. Les valeurs définies pour les courbes s'ajoutent aux autres.

Modèles d'effets audio

Vous trouverez ici une large palette de paramètres d'effets que vous pouvez appliquer aux objets audio sélectionnés par simple glisser-déposer.

Éléments de design dans le Media Pool

Vous trouverez dans cette catégorie un large choix d'éléments de décoration : modèles d'imbrication d'images (image dans l'image multiple) et de collages, objets animés (ballons volants, trains en mouvement, chute de neige...), surfaces de couleurs pour créer des arrière-plans personnalisés, objets image animés à positionner, vidéos de générique de début et de fin, « visuals », etc.

Il s'agit ici dans un premier temps de visionner toutes les possibilités.

- Ouvrez les catégories les unes après les autres et cliquez sur le contenu pour le découvrir en détail. Un aperçu est affiché pour tous les éléments de design.

Les cadres (Media Pool > Effets > Éléments de design > Objets image > Cadres) sont un bon exemple pour la simplicité d'utilisation. Il s'agit de cadres photo virtuels équipés d'un effet de mix vidéo. Faites-les glisser tout simplement sur un objet qui apparaît alors comme un cadre photo.

Les éléments de design produisent des objets personnalisés sur une autre piste. Étant donné qu'il s'agit d'objets, vous pouvez comme d'habitude les rallonger ou les réduire à l'aide des poignées inférieures. Il est également possible d'obtenir des effets très intéressants en utilisant l'insertion et le masquage.

Modèles personnalisés dans le Media Pool

Vous pouvez enregistrer certaines configurations d'effets dans le Media Pool afin de les réutiliser ultérieurement. Ces configurations personnalisées sont accessibles dans le dossier du Media Pool « Effets > Mes modèles ». Vous pouvez les appliquer directement sur les objets par glisser-déposer.

Dans un premier temps, ce dossier est vide car, au début de l'utilisation, vous n'avez encore procédé à aucune configuration.

Masques d'effets (version Plus/Premium)

Les masques d'effets permettent d'appliquer des effets sur les différentes zones d'une image vidéo, avec différentes intensités. Dans ce but, une image précise est utilisée en tant que masque et permet de définir les zones auxquelles l'effet doit être appliqué.

Principaux cas d'utilisation :

- Optimisations de l'image. Les rotations horizontales dans une vidéo sont un exemple typique d'ajustement de l'horizon dans lesquelles la zone inférieure ou supérieure de l'image doit être éclaircie ou colorée.
- Dégradés de couleurs, colorations, etc.

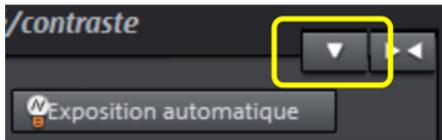
- Effets spéciaux comme le floutage d'une plaque d'immatriculation par exemple

Sinon, les masques d'effets sont des objets image normaux que vous pouvez animer ou accrocher à une position précise afin de les utiliser pour des images vidéo en mouvement.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Créer des masque d'effets à l'aide de MAGIX Vidéo deluxe 2013

- Dans un premier temps, sélectionnez dans l'arrangement l'objet auquel vous souhaitez appliquer un masque d'effets.

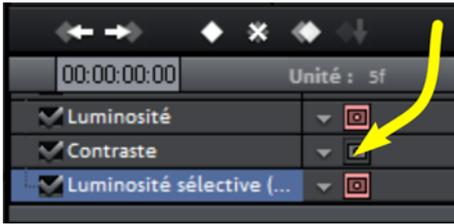


- Ouvrez la page d'effets souhaitée dans le Media Pool.
- Cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas et sélectionnez dans le menu l'option « Charger le masque d'effet ».

Les valeurs de luminosité sont prises en considération lorsque vous utilisez des images en couleurs. Plus la zone est claire dans le masque d'effet, plus l'effet est intensif : noir signifie que l'effet n'a aucune influence ; blanc signifie par contre une utilisation totale de l'effet.

Pour appliquer le masque d'effet sur un passage précis de la vidéo, vous devez poursuivre son édition. Plusieurs possibilités sont à votre disposition pour éditer le masque d'effets :

- vous pouvez définir la taille et la position du masque d'effets de sorte qu'il corresponde exactement à l'objet image à éditer. Pour en savoir plus, consultez la section « Position/Taille » (voir page 130).
- Ensuite, accrochez le masque à la position souhaitée dans la vidéo, afin qu'il se déplace avec l'objet image concerné. Pour en savoir plus, consultez la section « Accrocher à la position de l'image dans la vidéo » (voir page 154).
- Vous pouvez également animer directement l'objet du masque d'effet. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Animer des effets » (voir page 147).



- Dans la vue d'ensemble des effets, il est possible de désactiver le masque d'effet pour certains d'entre eux. Ces effets sont alors toujours appliqués à l'image entière.
- Pour supprimer à nouveau le masque d'effet, cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas puis sélectionnez l'option « Supprimer le masque d'effet ».

Astuce : vous pouvez vous servir de vos propres masques d'effet. Vous pouvez utiliser pour cela n'importe quelle image ou photo au format JPG. Dessinez par exemple une image adéquate à l'aide d'un programme de dessin, enregistrez-la au format JPEG et chargez-la à l'aide de l'option « Charger le masque d'effet » dans Vidéo deluxe.

Chaque masque d'effet se laisse facilement inverser. De façon à ce que les zones claires deviennent foncées et les zones sombres deviennent claires. Pour cela, cliquez sur la flèche sur l'objet de masque d'effets.



Suite à cela, le masque d'effet est inversé.

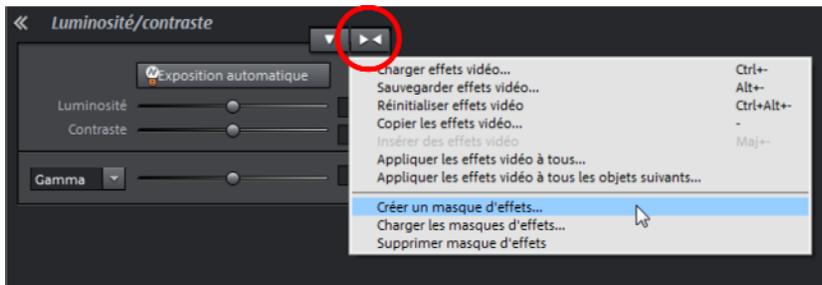


Créer un masque d'effets avec Xara Designer

Vous pouvez également créer des masques d'effet au format Flash pour adapter la régulation des effets aux images vidéos animées. Pour cela, il faut que soit installée au minimum la version MAGIX Photo & Graphic Designer 2013 ou MAGIX Designer Pro X sur votre ordinateur.

Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Dans l'arrangement, sélectionnez l'objet image ou vidéo pour lequel vous voulez créer un masque d'effet.
2. Ouvrez la page d'effets souhaitée dans le MediaPool. Cliquez sur le bouton de la flèche vers le bas et sélectionnez l'option « Dessiner masque d'effets » dans le menu. À cet endroit, vous trouvez également une option avec laquelle vous pouvez supprimer le masque d'effet si vous le souhaitez.



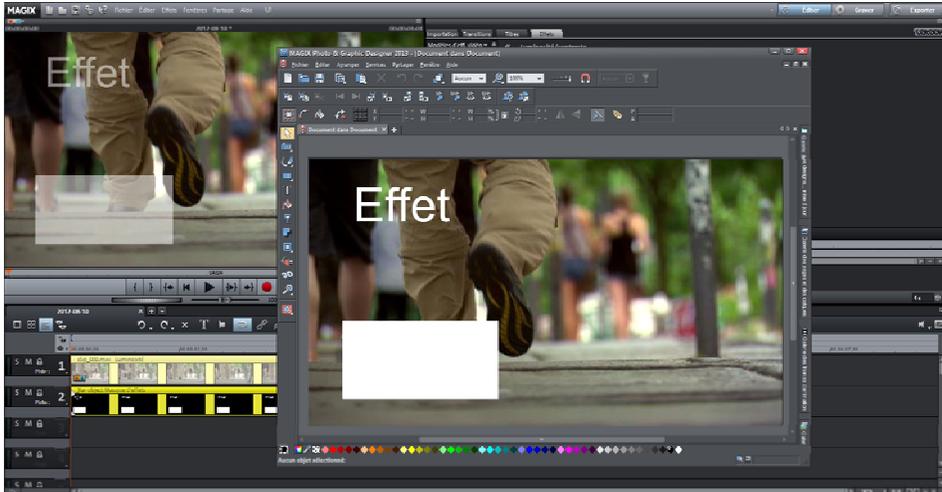
MAGIX Photo & Graphic Designer ou MAGIX Designer Pro X lance un document d'animation et la galerie de frames ouverte. La première frame est créé automatiquement et montre l'image de départ de l'objet image/vidéo de MAGIX Vidéo deluxe 2013.

3. Créer un masque d'effet :

Remarque : ce faisant, veuillez noter que plus la portion du masque d'effets est claire, plus l'effet aura d'intensité dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. La couleur noire signifie qu'il n'y a aucun effet ; le blanc que l'effet est appliqué avec une intensité maximum. La meilleure solution est de colorer les objets qui serviront plus tard de masque d'effet en blanc et de contrôler l'intensité de l'effet sur MAGIX Vidéo deluxe 2013.

- Créez la forme de masque souhaitée avec les outils de l'éditeur. Créez un objet qui marque une zone où l'effet devra être appliqué par la suite. Il est attribué automatiquement à la première frame. Avec la fonction « Inverser le masque » dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous pouvez indirectement marquer la zone par un objet, sur lequel l'effet doit être appliqué.
- Colorez l'objet en blanc.

- Donnez un nom à l'objet en cliquant sur « Noms... » dans le menu contextuel. Indiquez le nom dans la partie « Nom » et cliquez sur « Ajouter » et puis sur « Fermer ».
- Créez d'autres frames en cliquant sur « Copier » dans la galerie des frames. L'objet qui devra être en mouvement plus tard est automatiquement repris dans les nouvelles frames. Avec chaque nouvelle frame, la partie correspondante dans la vidéo est sautée afin que vous puissiez adapter l'objet à l'image vidéo en le décalant au bon endroit.



Conseil : vous trouvez plus d'informations concernant le travail avec les animations flash dans la documentation de l'éditeur.

4. Fermez le document de l'éditeur externe. Vous n'êtes pas obligé de l'enregistrer car il est automatiquement transmis à MAGIX Vidéo deluxe 2013 lors de la fermeture du programme externe et inséré sous l'objet image ou vidéo en tant qu'objet masque d'effets puis lié.



Si vous souhaitez éditer un masque d'effet, double-cliquez sur l'objet du masque d'effet pour ouvrir l'éditeur externe avec le masque.

Ensuite, il faut sélectionner l'effet qui devra être réglé par le masque d'effet.

5. Configurer un effet :

- Veuillez marquer l'objet pour lequel vous venez de créer un masque.
- Dans le Media Pool, configurez les paramètres d'effets qui devront être réglé par le masque d'effets. Il doit alors s'agir de paramètres de la zone « Effets vidéo » (sans « Vitesse » et « Incrustation en chrominance »).
L'effet est mis en place sur tout l'objet.

6. Activer masque d'effet :

Dans la vue d'ensemble des effets en bas de la fenêtre du Media Pool, cliquez sur le symbole de masque pour chaque effet sur lequel le masque d'effet doit agir. Vous pouvez inverser le masque d'effet en passant la souris sur l'objet avec le masque d'effet et en cliquant sur la petite flèche à gauche. Dans ce cas, les effets ne seront pas actifs sur le masque mais sur le reste de l'image.



Effets supplémentaires

Les plug-in d'effets vidéo sont des programmes additionnels d'autres fabricants grâce auxquels vous pouvez appliquer des effets vidéo supplémentaires aux objets vidéo. Dans cette optique, MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge le format de plug-in du logiciel de montage vidéo gratuit « VirtualDub » ainsi que du programme « VitaScene » et de « Adorage » du fabricant proDAD. Une sélection de plug-in VirtualDub testés (fichiers *.vdf, également appelés « filtres VirtualDub ») et de plug-in Adorage peut être téléchargée directement depuis MAGIX Vidéo deluxe 2013 sous forme d'un pack d'installation.

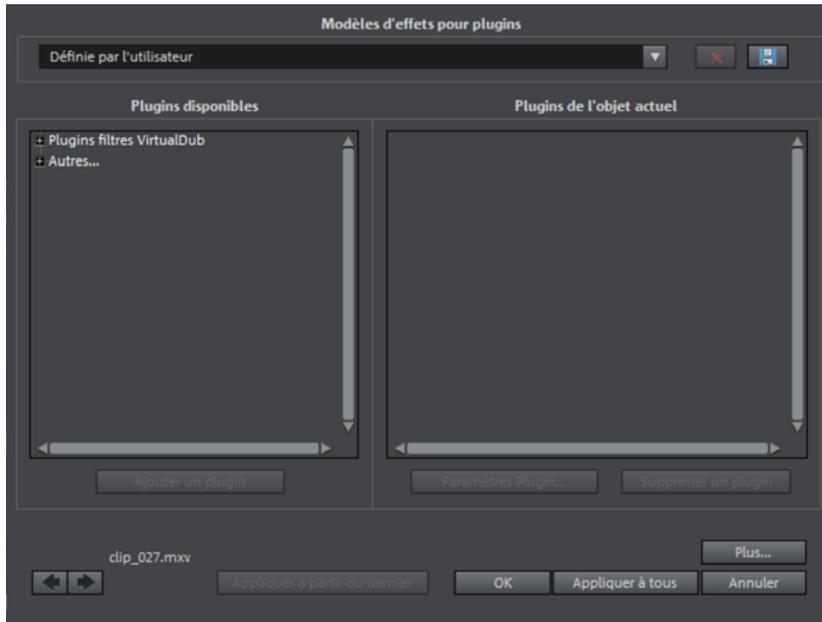
Les principaux cas d'utilisation des plug-in sont, par exemple, la suppression des logos des chaînes de télévision, la suppression d'interférences ou l'ajout d'effets spéciaux.

Utiliser des plug-in d'effets vidéo

Afin de pouvoir utiliser des plug-in, vous devez tout d'abord les installer. MAGIX Vidéo deluxe 2013 vérifie si des plug-in sont déjà disponibles. Si ce n'est pas le cas, le programme vous propose de les charger depuis Internet ou de configurer manuellement le chemin de recherche du plug-in.

Pour utiliser un plug-in d'effet vidéo, sélectionnez dans un premier temps l'objet vidéo ou image puis ouvrez l'onglet « Effets > Effets supplémentaires > Gestionnaire de plug-in » dans le Media Pool. La boîte de dialogue du gestionnaire de plug-in d'effets vidéo s'ouvre. Elle contient une liste de tous les plug-in disponibles sur la droite de la boîte de dialogue.

Gestionnaire de plug-in vidéo



Modèles d'effets pour plug-in : MAGIX Vidéo deluxe 2013 ne fournit aucun plug-in pour des raisons de droits de licence.



Le bouton « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos paramètres personnels, le bouton « **Supprimer** » sert à les supprimer de la liste.

Plug-in disponibles : les plug-in disponibles sont présentés sous forme de liste.

Ajouter un plug-in : le plug-in sélectionné est ajouté à la chaîne d'édition (liste « Plug-in de l'objet actuel » dans la partie droite de la boîte de dialogue). Vous pouvez charger simultanément autant de plug-in que vous voulez. Ces derniers sont ensuite édités conformément à l'ordre dans lequel ils figurent dans la liste. Vous pouvez modifier l'ordre des plug-in dans la liste par glisser-déposer.

Paramètres de plug-in : cette commande vous amène dans la boîte de dialogue des paramètres pour le plug-in sélectionné. Tous les paramètres de plug-in de la liste complète peuvent être enregistrés conjointement comme préréglages (modèles d'effet pour plug-in).

Avancé... : la boîte de dialogue des Paramètres avancés s'ouvre.

Boutons de navigation : utilisez les boutons de navigation situés en bas de la boîte de dialogue pour naviguer d'une vidéo à l'autre.

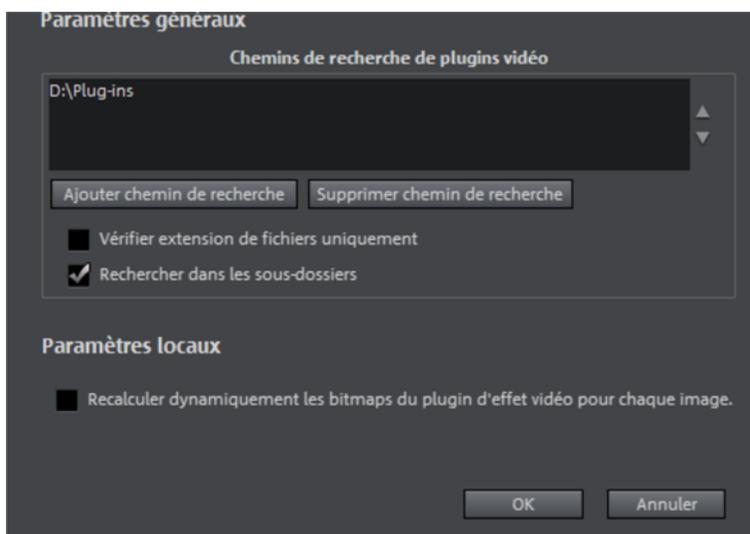
Appliquer à partir du dernier : les paramètres de la dernière vidéo configurée sont utilisés. Cette option est active uniquement si vous éditez une image après l'autre à l'aide des boutons de navigation (voir ci-dessus).

OK : les paramètres définis sont appliqués à la vidéo actuelle.

Appliquer à tous : les effets sont appliqués à tous les objets contenus dans le film.

Annuler : cette commande ferme la boîte de dialogue et les paramètres ne sont pas pris en compte.

Plus...



Dans la boîte de dialogue « Avancé », vous pouvez définir le chemin de recherche des plug-in. Lors du démarrage, MAGIX Vidéo deluxe 2013 recherche dans ces dossiers les fichiers plug-in présents et les ajoute dans la liste des plug-in disponibles. La fonction « Ajouter un chemin de recherche » permet d'ajouter des nouveaux chemins de recherche, la fonction « Supprimer un chemin de recherche » permet d'en retirer de la liste.

Vérifier seulement les extensions des fichiers : cette option vous permet de rechercher de nouveaux plug-in plus rapidement en laissant de côté la vérification de leur validité.

Parcourir les sous-dossiers : la recherche est étendue aux sous-dossiers des chemins indiqués.

Paramètres locaux

Recalculer dynamiquement chaque frame du plug-in d'effet vidéo pour bitmaps : si vous utilisez un plug-in sur un objet bitmap (image), vous devez activer cette option si le plug-in crée des effets de mouvement.

Animer des objets, courbes d'effets

Dans l'onglet « Effets », rubrique « Effets vidéo » et « Effets de mouvement », vous trouverez des effets qui peuvent être animés à l'aide de keyframes.

Les objets suivants peuvent être animés :

- Objets vidéo
- Objets images (images fixes)
- Objets titres
- Objets audio (disponibles dans le Media Pool sous « Effets > Effets audio > Général »)
- Objets MAGIX 3D Maker (texte 3D)

Préparer l'animation

- Sélectionnez tout d'abord dans l'arrangeur l'objet qui doit être animé. En cas d'animations complexes, nous vous recommandons de placer auparavant des marqueurs pour vous orienter.
- Ouvrez à présent l'onglet « Effets » du Media Pool et cliquez sur l'effet que vous souhaitez animer sous « Effets vidéo » ou encore « Effets de mouvement ».
- Si besoin est, paramétrez l'effet comme vous le souhaitez pour le début de l'animation.



- À l'aide de ce bouton situé dans la partie inférieure du Media Pool, vous pouvez afficher ou masquer une Timeline. Y sont visibles tous les effets susceptibles d'être animés pour l'objet actuellement sélectionné. Des keyframes peuvent être placées, sélectionnées, déplacées ou supprimées.



Afin de vous aider à vous orienter, deux lignes hachurées se trouvent dans la Timeline dédiée à l'édition des mouvements. Ces lignes vous permettent de reconnaître le début et la fin des transitions.

Placer une keyframe

Un clic de souris dans la Timeline permet de placer le marqueur de lecture aux positions auxquelles vous voulez insérer une keyframe.

Remarque : afin de les placer précisément, vous pouvez aussi utiliser la Timeline de l'arrangeur. Pour cela, l'utilisation de marqueurs de projet (voir page 106) est recommandée.

- 
 Avec ce bouton, vous pouvez placer une keyframe pour tous les paramètres nécessaires dans cette animation.
- Vous pouvez insérer des keyframes supplémentaires en plaçant tout d'abord le marqueur de lecture à l'emplacement de la keyframe suivante puis en modifiant directement le paramètre d'effet.

Les keyframes ainsi placées peuvent également être déplacées ultérieurement avec la souris par glisser-déposer.

Copier une keyframe



- Sélectionnez la keyframe à copier avec la souris puis cliquez sur le bouton de copie.



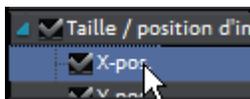
- Ensuite, placez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité pour l'insertion puis cliquez sur la commande d'insertion (Coller).

Afficher les paramètres des keyframes

Les effets sont toujours attribués à plusieurs keyframes à la fois lorsqu'ils contiennent plusieurs paramètres.



- Cliquez sur la petite flèche près du nom de l'effet animé pour afficher tous ses paramètres.



- Toutes les keyframes des paramètres d'effets peuvent maintenant être déplacées dans la Timeline, supprimées, activées ou désactivées.

Remarque : seul les paramètres qui peuvent être utilisés pour l'animation sont affichés. Dès qu'un paramètre supplémentaire est requis lors de l'édition de l'effet, il apparaît ici aussi.

Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet

Les keyframes déjà placées et leurs paramètres peuvent être modifiées et déplacées à tout moment.

- Vous pouvez les déplacer par glisser-déposer. Cliquez simplement sur la keyframe à déplacer et faites-la glisser jusqu'à l'emplacement de votre choix.
- Pour modifier la configuration d'effet d'une keyframe déjà placée, cliquez sur la keyframe et adaptez l'effet dans le Media Pool.

Mouvement doux

En règle générale, un mouvement brusque et peu naturel est visible à la position de chaque keyframe.

-  Cette option garantit que ces mouvements s'accomplissent de façon plus douce et naturelle.

Vous pouvez l'utiliser pour le groupe complet de paramètres ainsi que pour les courbes individuelles de paramètres.

Supprimer une keyframe

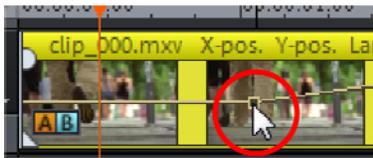


Cliquez sur la keyframe à supprimer pour la sélectionner.

-  Ce bouton supprime la keyframe sélectionnée.

Éditer les courbes d'effets dans l'objet

-  **Activer la courbe d'effet** : une courbe est créée pour chaque paramètre d'effet animé : elle est placée au-dessus de l'objet. Cliquez sur ce bouton pour afficher la courbe d'effet sur l'objet.



Éditer les points de courbe : la courbe peut être éditée soit avec des points de courbe individuels (en mode souris standard), soit par dessin à main levée des courbes d'effet (en Mode souris courbe).

Vous pouvez ajouter simplement de nouveaux points à la courbe en mode souris standard avec le raccourci Ctrl + Maj + clic, les points existants peuvent être supprimés de la même manière. Tous les points de courbe peuvent être déplacés horizontalement et verticalement à l'aide de la souris.

Remarque : le bouton d'activation de la courbe d'effet est affiché uniquement si une keyframe est définie.

Courbes d'effet - Fonctions supplémentaires



La petite flèche située à côté du nom de l'effet ouvre également le menu contextuel.

Supprimer l'effet : l'effet sélectionné est supprimé intégralement.

Supprimer la courbe d'effet : la courbe d'effet est supprimée et vous pouvez en créer une nouvelle.

Copier la courbe d'effet : la courbe d'effet est copiée dans le presse-papiers et peut être insérée à un autre emplacement.

Insérer une courbe d'effet : cette fonction permet d'insérer une courbe d'effet préalablement copiée à tout moment où vous le désirez. Il peut s'agir d'un autre paramètre d'effet du même objet ou d'un autre objet.

Remarque : si vous souhaitez insérer la courbe dans un objet plus long ou plus court, pensez à activer l'option « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » avant de copier.

Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet : si cette option est activée, les modifications de la longueur de l'objet sont prises en compte sur la courbe d'effet. Dans la pratique, cette procédure est rarement nécessaire : elle l'est par exemple lorsque des objets doivent être étirés ou réduits. Pour cette raison, l'option est désactivée par défaut.

Charger une courbe d'effet : cette entrée du menu permet de charger une courbe d'effet enregistrée au préalable. C'est utile par exemple lorsque vous avez créé vos propres animations standard.

Attention ! Le chargement d'une courbe d'effet remplace la courbe actuelle.

Sauvegarder une courbe d'effet : vous pouvez sauvegarder une courbe d'effet en tant que fichier individuel. C'est utile par exemple lorsque vous créez vos propres animations standard que vous souhaitez charger à d'autres emplacements en toute simplicité.

Conseil : veillez à ce que le paramètre « Ajuster la longueur de la courbe à la longueur de l'objet » soit également pris en compte lorsque vous enregistrez une courbe et lorsque vous la chargez à un autre emplacement.

Éditer les courbes d'effets

Cette boîte de dialogue permet d'étirer, de compresser et de déplacer les courbes d'effets à l'intérieur d'un objet. L'effet dont la courbe d'automatisation est en cours de traitement est affiché dans la barre de titre de la boîte de dialogue.

Déplacer une position

Axe temporel (Timeline) : à chaque clic sur la flèche avant ou arrière, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur de temps indiquée ici.

Effet : à chaque clic sur la flèche vers le haut ou vers le bas, la courbe d'effet se déplace en fonction de la valeur indiquée ici. Selon l'effet utilisé, il est possible d'indiquer des valeurs exactes ou en pourcentage.

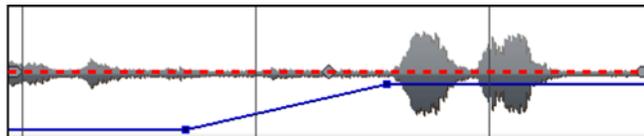
Étirer/Compresser

Axe temporel (Timeline) : la courbe d'effet est étirée ou compressée en fonction de la valeur temporelle indiquée. La fonction **Inverser** permet d'inverser temporellement la courbe : elle est insérée « en sens inverse ». La longueur totale de l'objet est alors prise en compte.

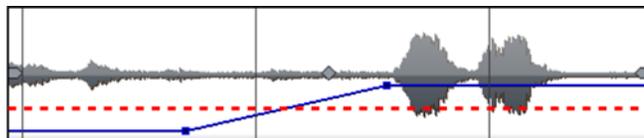
Effet : les valeurs de la courbe d'effet sont augmentées ou réduites, mais il n'y a pas de traitement temporel. Lors de l'édition, l'option définie (voir tableau) est décisive.

Refléter : la courbe complète est entièrement reflétée sur l'axe X dont la position est déterminée à l'aide de l'option suivante.

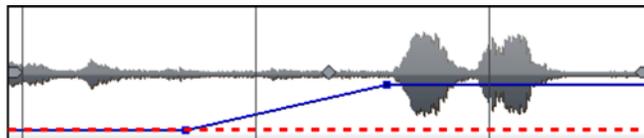
...au centre de l'objet : l'axe X se trouve exactement au centre de l'objet.



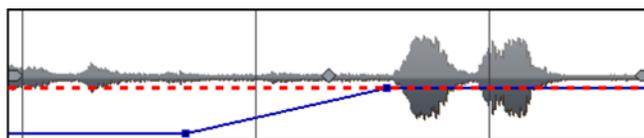
...au centre de la courbe : l'axe X se trouve entre le point d'automatisation le plus haut et le plus bas.



...au minimum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automatisation le plus bas.



...au maximum de la courbe : l'axe X se trouve à la hauteur du point d'automatisation le plus haut.



Créer un graphique/une animation de superposition

Créez des images ou des animations vectorielles dans un programme externe tel que Xara Designer Pro afin de les utiliser en tant qu'objets de superposition dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. Un cas d'utilisation typique : dessiner un objet afin de recouvrir des portions spécifiques d'une vidéo, par exemple une barre noire au-dessus des yeux d'une personne. Les objets de superposition ne sont pas accrochés par regroupement avec le matériel de départ. Vous pouvez les déplacer et les modifier comme vous le souhaitez.

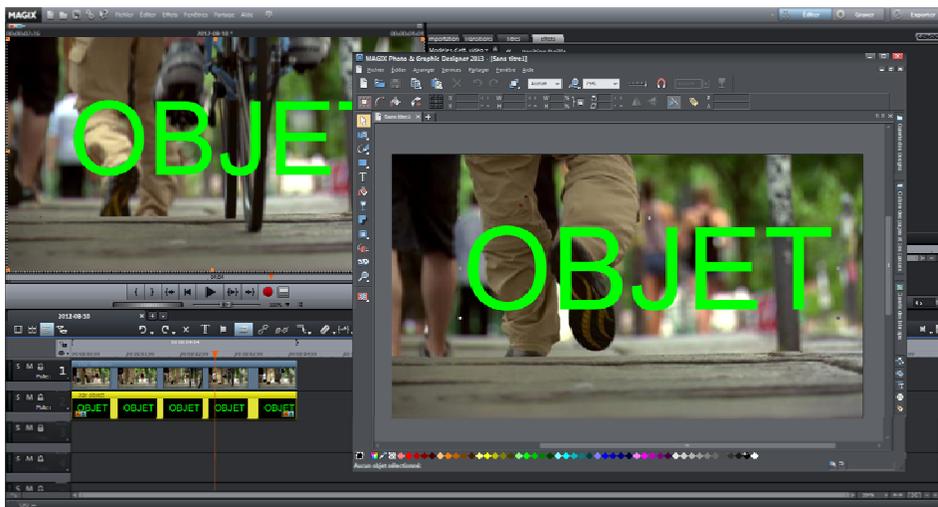
Remarque : cette entrée de menu n'est visible que si vous disposez déjà d'un programme de graphisme de ce type sur votre PC.

Pour créer un objet de superposition, procédez comme suit :

1. Dans l'arrangement, sélectionnez l'objet image ou vidéo pour lequel vous souhaitez créer un effet de superposition.
2. Effectuez un clic droit sur cet objet et, dans le menu contextuel, cliquez sur « Créer une image/une animation de superposition ».

Le programme de graphisme externe s'ouvre. L'objet que vous avez sélectionné s'affiche afin que vous puissiez mieux juger du résultat lors de la création de la superposition.

3. Créez le modèle pour l'objet de superposition. Vous pouvez utiliser toutes les fonctions du programme.



4. Fermez le programme. Vous n'êtes pas obligé d'enregistrer le projet dans le programme externe car ce projet est automatiquement transmis à MAGIX Vidéo deluxe 2013 lors de la fermeture du programme externe et inséré sous l'objet image ou vidéo en tant qu'objet de superposition.

Vous pouvez maintenant éditer ce dernier librement dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, par exemple l'animer l'aide d'effets de mouvement (voir page 130).

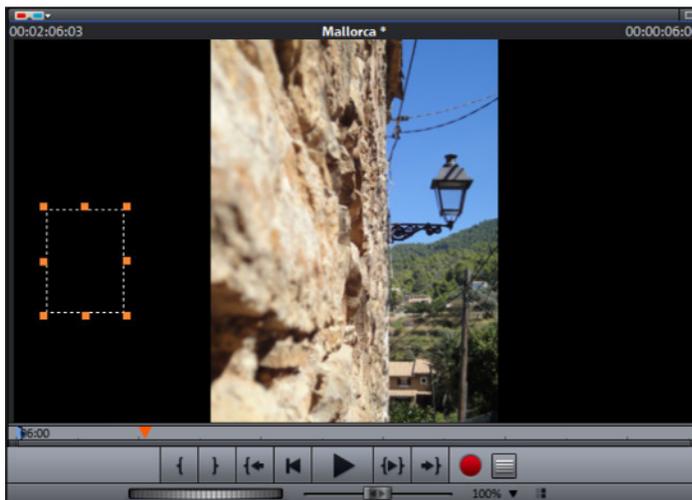
Animation depuis l'extérieur de l'image

Les effets animés sont utiles pour faire « voler » des objets ou des titres à travers l'image. Pour cela, il est recommandé de placer les marqueurs de début et de fin de l'animation en dehors de l'image.

Dans ce but, vous avez besoin d'un objet vidéo ainsi que d'un deuxième objet à animer, par exemple un titre ou une petite image qui doivent « voler » à travers l'image de la vidéo.

Voilà comment procéder :

- Cliquez dans l'écran d'aperçu et effectuez un zoom arrière (Ctrl + molette de la souris). Vous créez ainsi un espace de travail sur les bords de l'image d'aperçu, une fois celle-ci réduite.
- Sélectionnez l'effet « Position/Taille (voir page 130) ».
- Placez l'objet que vous souhaitez animer sur l'endroit de l'espace de travail à partir duquel l'animation doit démarrer. Par exemple sur la gauche près de l'image d'aperçu :



- Placez le marqueur de lecture à l'endroit où l'animation doit démarrer.
- Placez une keyframe pour le début de l'animation.

- Placez le marqueur de lecture à l'emplacement où l'objet à animer doit de nouveau disparaître de l'image.
- Faites glisser l'objet dans l'interface de travail jusqu'à la position où l'animation doit se terminer. Par exemple sur la droite de l'image d'aperçu.
- Une seconde keyframe est placée automatiquement pour la fin de l'animation.
- Enregistrez le résultat.

L'objet animé vole à présent de la gauche vers la droite à travers l'image vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Vous pouvez « accrocher » un objet image ou un titre à un motif animé d'une vidéo. L'objet accroché suit automatiquement le mouvement du motif de la vidéo. Vous pouvez par exemple affubler un personnage d'un chapeau qui reste sur sa tête bien que le personnage coure, saute ou se déplace à travers l'image.

Voilà comment procéder :

- Placez un objet image (par exemple une photo de chapeau) sur une piste sous une vidéo contenant un élément d'image en mouvement (une personne en train de marcher par exemple).
- Effectuez un clic droit sur l'objet image et sélectionnez « Accrocher à la position de l'image dans la vidéo ».
- Lisez les informations contenues dans la boîte de dialogue puis cliquez sur « Continuer ».

Remarque : si vous souhaitez accrocher deux objets, par exemple un titre et une bulle, une boîte de dialogue supplémentaire s'affiche dans laquelle vous pouvez définir les objets qui seront accrochés à la vidéo.

- Dans la boîte de dialogue suivante, on vous demandera de dessiner un cadre autour du contenu de l'image que l'objet accroché doit suivre. Le contenu de l'image doit présenter un contraste le plus élevé possible par rapport à l'arrière-plan.
- Les mouvements sont ensuite calculés automatiquement pour générer une suite de keyframes correspondante qui contrôlent la position et la taille des effets.

Stabilisation de l'image

La stabilisation de l'image est un outil qui permet de corriger des images tremblantes et instables. Cette fonction est accessible dans le menu contextuel d'un objet vidéo ou dans le menu « Effets » sous « Effets des objets vidéo ».

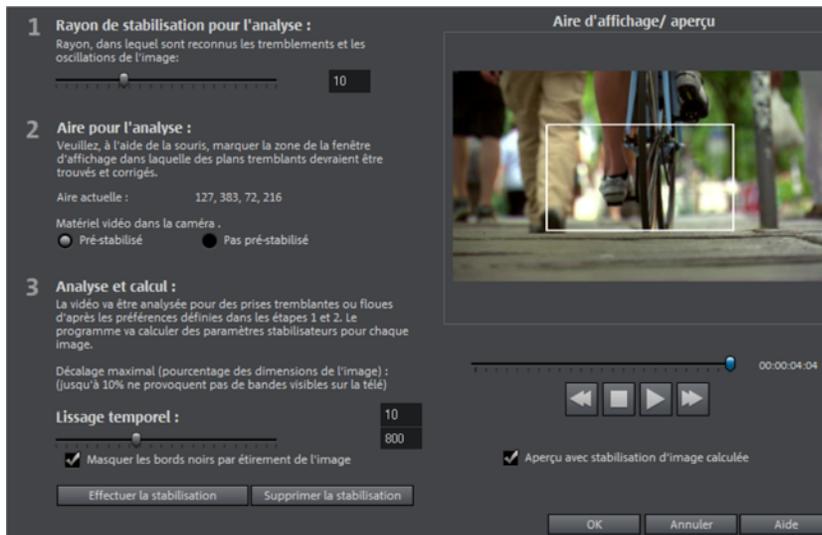
Mode de fonctionnement

La stabilisation de l'image égalise les mouvements non désirés dans une image. Pour cela, l'image est déplacée dans le sens contraire de celui des mouvements perturbateurs. Des bordures superflues apparaissent alors sur les extrémités de l'image déplacée : elles sont supprimées automatiquement et les bandes noires qui en résultent sont éliminées par un zoom dans l'image. Le résultat : une image nettement plus stable, nette, imperceptiblement agrandie.

Application

Tout d'abord, le programme recherche les scènes tremblotantes dans la vidéo. Pour cela, cliquez sur le bouton « Effectuer stabilisation ». Selon les paramètres prédéfinis, un déplacement relatif entre les images est calculé. Après l'analyse, consultez les corrections proposées. Pour cela, utilisez le curseur. Si elles vous conviennent, cliquez sur « OK ». Sinon, modifiez les paramètres ci-dessous et répétez l'analyse.

Boîte de dialogue de stabilisation de l'image



Rayon de stabilisation : afin que l'option de stabilisation ne prennent pas en compte chaque mouvement de caméra, vous pouvez définir un angle (rayon) pour spécifier quels tremblements doivent être corrigés : plus le rayon est élevé, plus nombreux seront les tremblements corrigés. Si vous modifiez cette valeur, vous devez analyser à nouveau le matériel.

Plage pour analyse : configurez ici quelle partie de l'image de la vidéo doit être analysée. La partie centrale de l'image est configurée par défaut. Si des tremblements apparaissent dans une autre zone (dans un motif de premier plan sur le côté de l'image par exemple), il suffit de déplacer la plage à analyser. Pour cela, utilisez la souris en encadrant la partie tremblotante. Plus la plage d'analyse est petite, plus celle-ci sera effectuée rapidement. Si vous modifiez la plage, vous devez procéder à une nouvelle analyse de la vidéo.

Déplacement maximal : lors de la correction, l'image est déplacée dans le sens des mouvements des tremblements. Cela signifie que les bordures de l'image sont supprimées. Cette valeur permet de définir la taille des bordures qui doivent être coupées en raison de la compensation des mouvements : plus cette valeur est petite, moins la compensation des mouvements est élevée. Les modifications de cette valeur prennent effet en temps réel.

Lissage temporel : cette valeur définit la vitesse des mouvements que l'on peut considérer comme des tremblements. Ainsi, vous pouvez par exemple différencier un mouvement volontaire de caméra d'un tremblement nerveux de la main du caméraman. Les modifications de cette valeur prennent effet immédiatement.

Annuler : cette commande permet de quitter la boîte de dialogue sans appliquer les paramètres.

Réinitialiser : cette commande permet de réinitialiser les paramètres actuels.

Optimisation de l'image dans tout le film

Les paramètres d'effets du film sont accessibles en passant par le menu « Effets ». Tous vos réglages réalisés ici influent sur le film entier. Les paramètres doivent être configurés séparément pour chaque film dans le projet.

Sur le côté droit, vous voyez un aperçu correspondant aux paramètres actuels. À l'aide du curseur de position, vous pouvez accéder à différents emplacements dans le film, afin de visualiser les répercussions des paramètres sélectionnés sur l'image de la vidéo.

Luminosité/Contraste

Luminosité : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter la luminosité de l'objet.

Luminosité sélective (Gamma) : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes couleurs. La luminosité sélective est la fonction la plus importante dans le processus d'optimisation de l'image. Sélectionnez différentes courbes dans la liste de pré-réglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou claires de l'image.

Le curseur vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

Contraste : les curseurs permettent de réduire ou d'augmenter le contraste de l'objet.

Adaptation des couleurs : cette fonction vous permet d'atténuer les couleurs trop fortes qui ne sont pas conformes à la norme télévisuelle et ne s'affichent pas correctement sur l'écran télé. La saturation des couleurs de la vidéo est alors diminuée jusqu'à atteindre une valeur acceptable.

Couleurs

Saturation : le curseur « Saturation » permet d'augmenter ou de réduire les proportions des couleurs de l'image. L'algorithme utilisé permet de procéder à des modifications de couleurs, et ce en prenant en compte d'autres paramètres (du contraste par exemple), afin d'obtenir une coloration la plus naturelle possible.

Nuance de couleur : vous pouvez sélectionner une nuance de couleur dans la palette pour modifier la coloration de l'image.

Rouge/Vert/Bleu : corrigez le mélange des couleurs à l'aide du curseur Rouge/Vert/Bleu.

Netteté

À l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'objet.

Dans la rubrique « Paramètres avancés », vous pouvez de plus paramétrer le degré de netteté à appliquer aux surfaces ou aux bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

Intensité du filtre anti-scintillement : le filtre anti-scintillement influence uniquement les images. Il est approprié de l'utiliser pour des mouvements de zoom dans les images présentant des transitions et des arêtes riches en contraste (par exemple des barrières, des murs, etc.). De tels motifs fréquents créent souvent des scintillements lorsque leur taille est réduite. Le filtre permet de lisser ces arêtes.

Vous pouvez régler l'intensité du filtre anti-scintillement comme vous le souhaitez car un lissage représente toujours un compromis entre un bon contraste et une lecture fluide des images..

Image TV

Cette option permet d'ajuster de manière optimale la taille de l'image à celle de l'image TV réelle (« anti-rognage »). Sans cet ajustement, le téléviseur couperait les bordures de l'image.

Insérer l'espace d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option affiche les bordures de l'image du téléviseur sous forme de lignes sur l'écran d'aperçu. Les quatre bordures de l'image de l'espace d'affichage TV peuvent être définies à l'aide des

quatre champs de saisie. Pour cela, la taille réelle de l'image TV doit être connue. Pour trouver cette taille, veuillez procéder ainsi :

Ajustez (en pourcentage) les quatre bordures de l'image en vous servant des quatre champs de saisie. Il s'agit de trouver le meilleur équilibre entre une réduction, une formation de barres et une coupe de l'image.

- Lorsque la même valeur est définie pour les quatre bordures, l'image est réduite proportionnellement. Aucune déformation n'en découle mais des barres apparaissent sur les bordures de l'image.
- Lorsque vous saisissez des valeurs différentes dans les 4 champs, l'image est réduite de manière non proportionnelle. Il y a alors distorsion de l'image.

Appliquer les bordures à : cette option permet d'appliquer les valeurs saisies aux quatre bordures de l'image en tant que réduction. Vous pouvez vérifier immédiatement le résultat sur l'écran d'aperçu.

Définition de l'image TV visible

Pour prendre connaissance des paramètres d'image de votre téléviseur et de la configuration optimale de l'éditeur de dimension d'image, nous vous conseillons de procéder au test suivant :

- Chargez le projet « Image TV visible » depuis le dossier « Mes médias > Projets > Image TV visible » du Media Pool.
- Visionnez le projet ainsi que les explications à l'écran vidéo durant la lecture.
- Gravez le projet sur CD ou DVD.
- Insérez le support de données dans votre lecteur et visionnez le film-test. Comparez ensuite l'image de la TV avec celle affichée à l'écran vidéo de MAGIX Vidéo deluxe 2013.
- Les quatre repères de mesure sur les bords de l'image test vous permettent de déterminer pour chaque bordure la valeur en pourcentage coupée par votre téléviseur.
- Entrez les valeurs que vous lisez dans l'éditeur « Taille TV complète ».

La taille de votre image TV est maintenant configurée de manière optimale. Notez que vous pouvez modifier les valeurs de coupe en fonction de la configuration des appareils et du type de support de données.

Améliorations de l'image pour chaque objet

Le menu contextuel propose diverses possibilités d'ajustement pour les objets image ou vidéo sélectionnés.

Interpolation pour le matériel d'entrelacement : utilisez cette option pour supprimer les artefacts de l'image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, des structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant normalement des mouvements.

Filtre anti-entrelacement : utilisez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture sur écran télé.

Compensation du rognage des bordures : optez pour cette option lorsque les bordures sont coupées lors de la lecture sur votre téléviseur. Les valeurs configurées dans les « Paramètres d'effets de film » (voir page 157) sont utilisées.

Édition audio

Dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, en principe, chaque piste peut être utilisée en tant que piste audio. Il n'existe pas différents types de pistes. Néanmoins, dans un souci de clarté, il est préférable de ne pas mélanger différents types d'objets sur une même piste.

Charger et éditer des fichiers audio

- Tous les fichiers audio pouvant être importés sont accessibles dans le Media Pool et peuvent être pré-écoutés par simple clic sur le nom du fichier au moyen du module de navigation de l'écran vidéo.
- Déplacez les fichiers dans l'arrangeur par glisser-déposer en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Les pistes de CD audio peuvent également être intégrées par glisser-déposer.
- Les coupes, le positionnement précis, le réglage du volume, le masquage et les insertions ont lieu directement dans l'arrangeur grâce aux poignets d'objets.
- Pour les pistes audio, il est également possible d'utiliser des courbes d'effets (voir page 149) qui contrôlent différents effets à sélectionner, le volume ou le panorama stéréo de manière dynamique.

Éditer la courbe de volume

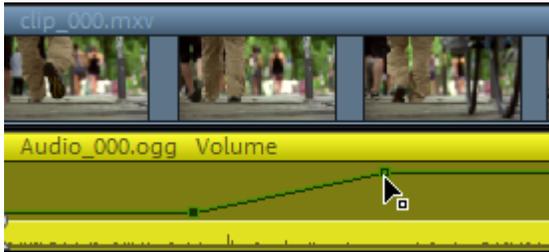
La courbe de volume permet d'ajuster la piste audio d'un objet en toute simplicité selon vos besoins.

1. Sélectionnez dans votre projet l'objet audio dont vous souhaitez modifier la courbe de volume.

2. Dans le menu Effets > Effets d'objet audio > Courbe de volume, accédez à cette dernière.

Vous voyez alors une ligne supplémentaire dans la piste audio : il s'agit de la courbe de volume.

3. Si vous placez le curseur de la souris (à ce moment-là en forme de main) sur cette ligne, il se transforme en symbole de flèche. Cliquez ensuite sur la ligne, créez un point (image-clé : keyframe) que vous pouvez sélectionner avec le curseur de la souris et tirer vers le bas. Ainsi, vous baissez le son de l'objet dans son intégralité.



4. Si vous créez un point supplémentaire et si vous le déplacez de la même manière, vous voyez que ce n'est plus le volume total qui est ajusté, mais uniquement celui d'une partie précise de l'objet.

Il est ainsi possible de créer autant d'images-clés (keyframes) que vous voulez et d'ajuster la courbe de volume morceau par morceau, jusqu'à ce que toutes les plages disposent du volume souhaité. Vérifiez que les images-clés (keyframes) sont à la bonne position à l'aide de la fonction de lecture (la barre espace démarre et stoppe la lecture) afin d'entendre leur effet.

Si vous souhaitez déplacer une image-clé (keyframe) vers la droite ou vers la gauche, sélectionnez-la avec le curseur de la souris et déplacez-la à la position correcte.

Si vous souhaitez supprimer des images-clés (keyframes), utilisez la vue d'ensemble des effets (accessible dans le Media Pool en passant par Effets > Effets audio > Général) de la manière précédemment décrite dans la section « Animer des objets, courbes d'effet » (voir page 147). Sélectionnez l'image-clé (keyframe) à supprimer et cliquez sur le bouton de suppression. .

Importation d'un CD audio

Le chargement d'un CD audio fonctionne comme l'insertion d'autres fichiers dans l'arrangement :

- Insérez un CD audio dans le lecteur CD/DVD.
- Dans le Media Pool (gestionnaire de fichiers > ordinateur), sélectionnez votre lecteur CD/DVD. Les titres du CD apparaissent alors dans la liste des fichiers
- Un clic sur un fichier démarre la lecture du titre.
- En effectuant un glisser-déposer dans une piste de l'arrangement actuel, le titre CD sera importé de manière numérique et copié sur le disque dur. Les fichiers sont sauvegardés dans le dossier d'importation (que vous pouvez configurer en passant par le menu Fichier > Paramètres > Paramètres du programme > Répertoires (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Dossier" voir page 61)).
- Dans la piste de l'arrangeur, les pistes du CD s'affichent comme objets audio : elles peuvent être lues et éditées instantanément.

CD-Manager

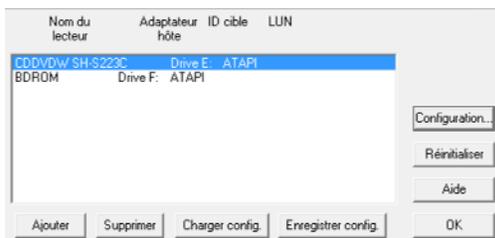
Cette option ouvre CD Manager, un gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement (entièrement ou en partie). En outre, vous pouvez sélectionner le lecteur de CD-R de votre choix, si vous en avez plusieurs, et le configurer.

Le CD Manager permet l'importation de données audio avec la plupart des lecteurs et graveurs de CD et DVD. Renseignez-vous auprès de votre assistance technique pour connaître les lecteurs compatibles. Les données sont importées de manière complètement numérique. Les pistes audio sont importées dans l'arrangement comme fichiers Wave. Ces fichiers sont enregistrés dans le dossier d'importation (Paramètres du programme -> Dossiers (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Dossier" voir page 61)).

Pour importer les pistes d'un CD audio, procédez comme suit :

- Sélectionnez le lecteur CD-R souhaité, si vous disposez de plusieurs lecteurs.
- Cliquez sur le bouton « Liste des pistes... ».
- Sélectionnez le ou les titres désirés (à l'aide du raccourci clavier « Maj + touches fléchées » ou « Alt + touches fléchées ») dans la liste des pistes.
- Cliquez sur « Sauvegarder les pistes sélectionnées ». Le matériel audio est alors copié depuis le lecteur CD sur le disque dur. Un indicateur d'état affiche la progression du transfert.
- Fermez la liste des pistes et la liste des lecteurs. Dans votre arrangement s'affichent désormais un ou plusieurs objets qui contiennent le matériel audio du CD.

Liste des lecteurs CD/DVD



Configuration : ce bouton permet d'ouvrir la boîte de dialogue de configuration dans laquelle vous pouvez définir divers paramètres spéciaux.

Reset : restaure les paramètres standard du lecteur.

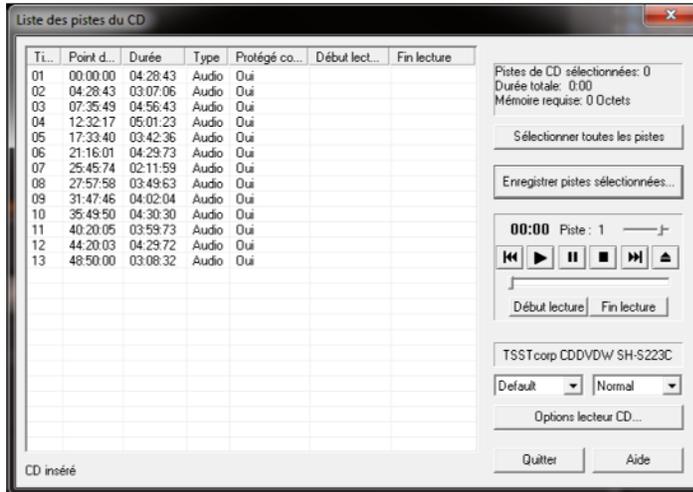
Ajouter : génère une nouvelle entrée dans la liste des lecteurs ; les paramètres spéciaux restent à configurer.

Supprimer : supprime le lecteur sélectionné de la liste.

Charger configuration : charge la liste de lecteurs actuelle ainsi que toutes les données de configuration depuis un fichier *.cfg.

Enregistrer config. : enregistre la liste de lecteurs actuelle et toutes les données de configuration dans un fichier au format *.cfg.

Liste des pistes



Vous pouvez sélectionner les pistes dans la liste en cliquant dessus ou à l'aide de la combinaison de touches Maj + touches fléchées ou Ctrl + clic.

Le module de navigation de la boîte de dialogue permet d'activer la fonction de préécoute. La flèche de lecture permet de lancer la lecture audio de la (première) piste sélectionnée.

Sélectionner toutes les pistes : cette option permet de sélectionner toutes les pistes afin de copier le CD entier.

Enregistrer les pistes sélectionnées : ce bouton permet d'ouvrir une boîte de dialogue pour l'enregistrement des pistes sélectionnées. Lors de cette procédure, vous pouvez soit créer un fichier WAV pour toutes les pistes, soit créer un fichier WAV par piste. Dans les deux cas, un nouvel objet est créé pour chaque piste dans l'arrangement.

Options lecteur CD : cette option vous permet d'accéder à la boîte de dialogue « Liste des lecteurs CD/DVD ».

Configuration CD/DVD-ROM



Nom du lecteur : vous pouvez indiquer ici le nom du lecteur. Ceci peut être utile si plusieurs entrées du même lecteur sont utilisées.

Numéro d'adaptateur hôte : vous pouvez indiquer ici le numéro de l'adaptateur hôte SCSI - en principe 0.

ID bus : vous pouvez indiquer ici le numéro d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Veillez à indiquer un code correct, celui-ci ne sera pas vérifié.

LUN bus : définit le paramètre LUN, en principe 0.

Alias : vous pouvez indiquer ici le fabricant du lecteur CD.

Mode de copie normal : copie les données audio sans aucune correction logicielle.

Mode de copie synchronisation de secteurs : copie les données audio à l'aide d'un algorithme de correction spécial. Ceci est particulièrement utile car de nombreux lecteurs CD ont des difficultés à viser une position exacte, ce qui peut provoquer des craquements.

Mode de copie Burst Copy : optimise la vitesse du processus de copie, aucune correction logicielle n'est appliquée.

Secteurs par cycle : définit le nombre de secteurs audio devant être lus dans le cycle de lecture du CD audio. Plus le nombre est important, plus la copie est rapide. Toutefois, de nombreux systèmes SCSI posent problème au-delà de 27 secteurs.

Secteurs synchro : règle le nombre de secteurs audio à utiliser pour la correction logicielle. Plus le nombre est élevé, plus la correction est stable, mais elle est aussi plus lente.

Charger pistes CD via la boîte d'enregistrement

Pour lire les CD audio, on utilise une procédure de programme spéciale qui attend de recevoir les données audio du lecteur CD-ROM, sous forme digitale. Certains lecteurs de CD-ROM ne supportent pas ce mode (un avis d'erreur apparaît), ou ils ne le supportent que mal (les éléments audio sont produits avec des craquements, etc.).

Dans ce cas, le CD peut être alors « lu » comme un enregistrement. Les titres du CD sont lus par le lecteur CD-ROM et repris par la carte son. Mais il faut d'abord activer l'enregistrement du CD dans le menu « Fichiers > Paramètres/Informations > Paramètres audio/vidéo ». Pour que le CD soit enregistré sans problèmes par l'intermédiaire de la zone de dialogue d'enregistrement, il faut que la sortie du lecteur de CD-ROM soit connectée à l'entrée de la carte son. Aujourd'hui, c'est le cas dans les ordinateurs multimédias. Pour les autres, cela est réalisable avec un petit câble interne au PC.

Quand on active « Charger pistes CD via la boîte d'enregistrement », on peut aussi charger dans la fenêtre de montage, des parties de chanson, sans devoir pour autant charger toute la chanson !

Effets audio

Utiliser des effets audio

Effets de piste

Les effets de piste s'appliquent toujours à tous les objets audio d'une piste. Ils sont configurés dans la table de mixage (voir page 165).

Plug-in d'effets audio

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge les plug-in VST et DirectX. Il s'agit pour la plupart de modules d'effets tels que la réverbération, l'égaliseur, les compresseurs dynamiques, etc.

Installation

Avant d'utiliser des plug-in d'effets audio, vous devez installer les plug-in souhaités. Les plug-in VST sont généralement enregistrés dans un dossier spécifique que vous devez définir dans les Paramètres des chemins d'accès de MAGIX Vidéo deluxe 2013 (voir page 61). Une fois que le chemin a été défini, MAGIX Vidéo deluxe 2013 recherche les plug-in fonctionnant dans ce chemin et les active. Il est possible de définir plusieurs chemins dans lesquels des plug-in VST ont été installés.

Utiliser des plug-in



Le canal de la console de mixage pour la piste correspondante, ainsi que les pistes FX, comportent deux emplacements destinés aux effets de piste.

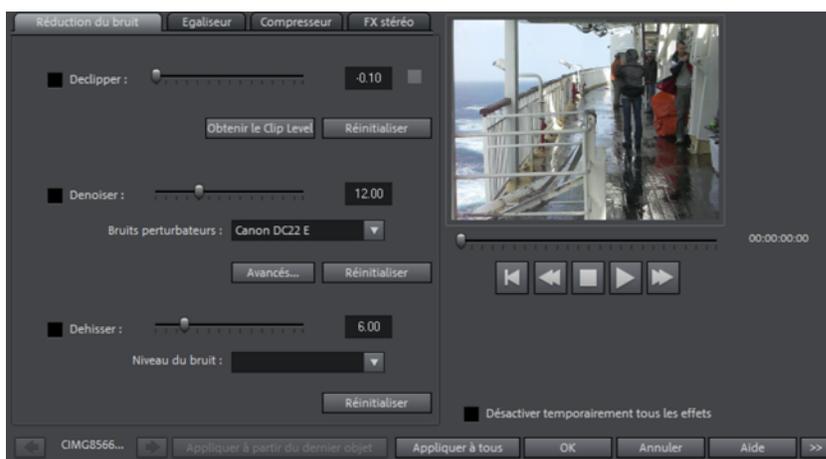
Cliquez sur le petit triangle pour ouvrir une liste des effets à sélectionner. Si vous optez pour « Aucun effet », vous supprimez un plug-in de l'emplacement.

Effets Master

Les effets master s'appliquent à l'ensemble des pistes audio. Pour cela, vous disposez d'un rack d'effets audio master et de plug-in supplémentaires dans la fenêtre de la console de mixage. En outre, la MAGIX Mastering Suite (voir page 176), disponible dans la version Plus/Premium, vous permet d'obtenir un son parfait.

Nettoyage audio

Cette option du menu contextuel d'objets audio ouvre un éditeur qui permet de corriger des bruits gênants dans le matériel audio.



Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue permettent de sélectionner l'effet souhaité :

- L'égaliseur vous permet d'accéder au spectre de fréquences, par exemple pour augmenter le volume de dialogues trop sourds.
- Le compresseur est un curseur dynamique de volume qui rend le son plus dense et plus puissant.
- À l'aide du processeur stéréo FX, la position du son est ajustée dans le panorama stéréo.
- Le DeClipper, le DeNoiser et le DeHisser fournissent des fonctions professionnelles de réduction et de suppression des bruits perturbateurs.

Préréglages : vous pouvez tester plusieurs préconfigurations depuis le menu des préréglages.

Désactiver temporairement tous les effets : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets.

Appliquer à tous : cette option applique les paramètres actuels de tous les effets sur toutes les scènes du film actuel.

DeClipper

Si le signal d'entrée est trop élevé lors d'un enregistrement audio, des surmodulations peuvent avoir lieu lors des passages où le volume est le plus élevé (les pics de signal). Cette distorsion numérique est également appelée « clipping » : dans la zone de surmodulation, les valeurs trop élevées sont coupées et cela provoque des déformations et des craquements sonores désagréables.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 contient une fonction dédiée à la suppression de clipping numérique et de distorsions analogiques. Cela fonctionne uniquement dans une certaine mesure. Il est préférable d'éviter les surmodulations dès l'enregistrement.

Le curseur permet de définir à partir de quel niveau le DeClipper considère qu'il y a surmodulation du signal et le corrige (Clip Level). C'est très important étant donné que le clipping de diverses cartes son présente différents comportements. Plus vous augmentez la valeur du curseur, plus le signal (considéré comme surmodulé par le programme) est réduit. Si le Clip Level est configuré de manière trop élevée, des modifications non souhaitées du son peuvent survenir.

Détecter Clip Level : le Clip Level est défini automatiquement.

DeNoiser

Le DeNoiser est particulièrement adapté à la suppression de bruits perturbateurs prolongés comme le bourdonnement du réseau, le bruit des cartes son, les interférences d'appareils audio munis de sorties à haute impédance (platine disque).

Pour cela, le DeNoiser requiert un échantillon-test du **bruit perturbateur**. Une sélection de bruits parasites est à votre disposition et vous pouvez y accéder en passant par le menu de sélection des préréglages.

Le **curseur** vous permet de configurer le degré d'atténuation du bruit perturbateur. Il est souvent utile de ne pas supprimer complètement le signal parasite, mais de le réduire à 3-6 dB, afin de conserver le réalisme du matériel audio.

Une autre possibilité consiste à créer vous-même le bruit perturbateur. Pour cela, vous avez besoin d'un court extrait de la bande son dans lequel le bruit perturbateur est audible. Accédez à la boîte de dialogue du DeNoiser en passant par « **Plus** ».

Denoiser - Paramètres avancés

Étape 1 : sélectionner échantillon de bruit

Deux possibilités s'offrent à vous.

Choisir un bruit de fond type : vous pouvez sélectionner et utiliser un certain nombre de bruits de fond type dans le menu à bascule. Sélectionnez-en un puis écoutez-le par le bouton de lecture. S'il est similaire au bruit de fond de votre piste son, poursuivez et utilisez-le. (Voir « Étape 2 : supprimer les bruits de fond »).

Extraire un nouvel échantillon de bruit d'une piste sonore : vous pouvez également choisir un court passage (dans la piste son existante) dans lequel vous entendrez le bruit de fond.

Recherche automatique : recherche plus particulièrement dans les passages audio feutrés où les bruits de fond résident la plupart du temps.

Précédent/lecture/suivant : ce bouton vous permet de lire tous les passages trouvés et de pouvoir les comparer plus facilement.

Enregistrer sous : une fois trouvés, vous pouvez sauvegarder les échantillons de bruit sur le disque dur. Ils s'affichent ensuite dans le menu déroulant « Bruits de fond types » à utiliser dans d'autres projets.

Il n'est pas nécessaire de les sauvegarder si vous souhaitez seulement les utiliser une seule fois, auquel cas retournez dans « Supprimer les bruits de fond ».

Étape 2 : supprimer les bruits de fond

Niveau de bruit : la fonction de réduction du niveau de bruit doit être définie aussi précisément que possible. Des paramètres faibles se traduisent par une suppression incomplète du sifflement. Une suppression incomplète du sifflement produit des artefacts et doit être évitée. Des paramètres trop élevés produisent des résultats sans intérêt ; des signaux inutiles (par exemple le souffle d'un instrument à vent) qui sont similaires à du sifflement sont également filtrés. N'hésitez pas à prendre le temps pour trouver le meilleur paramétrage.

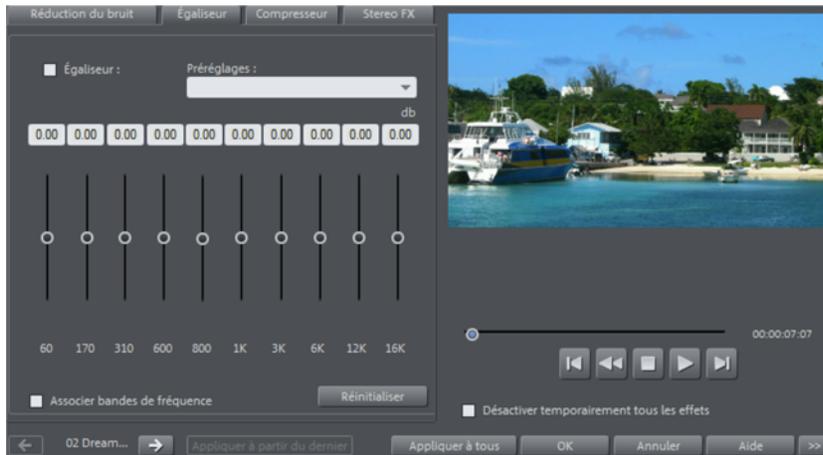
Réducteur : vous pouvez faire la balance entre le signal original et le signal contenant l'interférence très basse. Il est souvent préférable de réduire les signaux d'interférence de 3 à 6 dB plutôt qu'au maximum possible de façon à conserver le « naturel » du son. En cas de bourdonnement, il est préférable d'opérer une suppression complète.

DeHisser

Le DeHisser sert à supprimer les bruits « blancs » typiques des enregistrements analogiques sur bande, des pré-amplificateurs de microphones ou des convertisseurs analogique-numériques. Le curseur permet de régler l'atténuation du bruit parasite en décibel. Il est souvent conseillé de ne pas supprimer totalement le bruit indésirable, mais seulement de le diminuer à -3 - -6 dB afin de conserver les sonorités naturelles de l'objet audio.

Niveau du bruit : vous pouvez choisir entre plusieurs intensités sonores. Votre sélection doit être configurée le plus précisément possible. Des valeurs trop basses ont pour conséquence une suppression incomplète du bruit parasite. Des valeurs trop élevées engendrent des résultats trop sourds : des parties du son qui ressemblent au bruit parasite (par exemple le souffle pour les instruments à vent) sont également filtrés.

Égaliseur

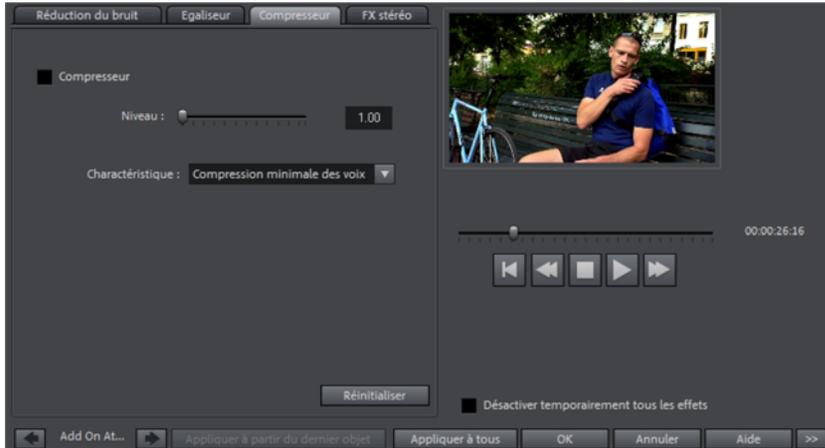


L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Coupler les bandes de fréquence : ce bouton permet de relier les sections de fréquence de manière flexible afin d'éviter les sur-accentuations peu naturelles de certaines bandes de fréquence.

Compresseur

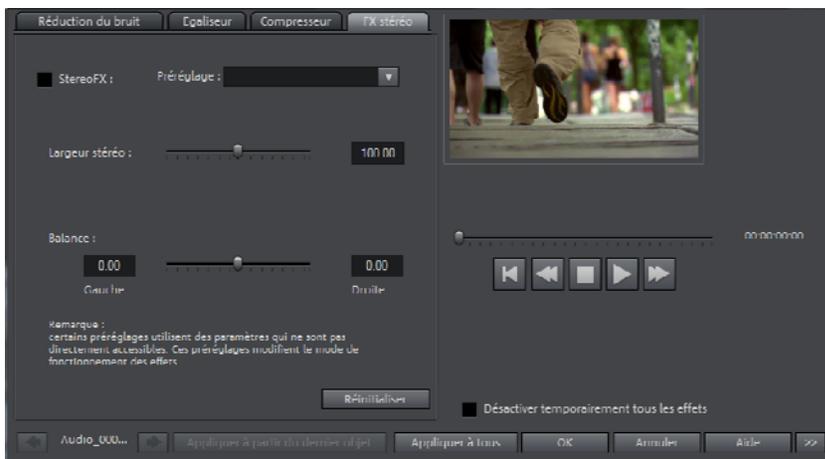


Le compresseur est un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Le volume des passages bruyants est réduit et le volume total est rehaussé. Ainsi, le volume est uniformisé et les parties orales sont plus compréhensibles. Un compresseur est notamment utile lorsque des bruits de fond ou des musiques d'accompagnement se superposent aux enregistrements de voix et lorsqu'une modification du volume de chaque objet ou de chaque piste n'apporte aucune amélioration.

Intensité : ce curseur contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Fonction : configurez ici le mode de fonctionnement du compresseur en fonction du matériel audio.

FX stéréo



Le processeur stéréo permet d'éditer l'alignement du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo paraissent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

Largeur stéréo : configurez ici la largeur de base entre mono (complètement à gauche), largeur de base d'origine (milieu) et largeur de base maximale (« large », complètement à droite).

La réduction de la largeur de base peut entraîner une augmentation du signal. Dans les cas extrêmes, si les canaux de gauche et de droite contiennent un matériel sonore identique et que le régulateur de largeur est déplacé en position Mono tout à gauche, une augmentation de niveau de 3 dB a lieu.

En cas d'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100), la compatibilité mono est dégradée : il est possible que certaines sections de fréquence se suppriment mutuellement si le signal stéréo est lu sur un appareil mono.

Boîte de dialogue d'effets audio

Certaines des effets suivants peuvent être ouverts individuellement (menu contextuel) ou comme éléments de la piste ou du rack d'effets master. Les fonctionnalités restent cependant les mêmes.

Commandes des appareils d'effets

Certaines options d'effets ouvrent une interface graphique ressemblant à s'y méprendre à un appareil d'effets d'un studio d'enregistrement (par exemple les options du menu « Effets > Écho/Réverbération » ou « time stretching »).

Les appareils d'effets virtuels sont contrôlés soit de manière classique grâce à des curseurs, des boutons rotatifs ou des boutons à cliquer, soit grâce à des champs de capteurs graphiques.



Champs de capteurs : les champs de capteurs sont contrôlés de manière intuitive par les déplacements de la souris, et l'image ainsi que la configuration des effets changent en fonction les uns des autres.



Bouton de mise en marche : chaque périphérique d'effet du rack dispose d'un bouton individuel de mise en marche en haut sur la gauche. Ce bouton permet de comparer directement le son neutre non modifié de l'objet audio avec le paramètre d'effet sélectionné.



Reset : chaque effet dispose d'une fonction de réinitialisation qui annule les modifications et restaure l'état d'origine de l'appareil d'effets. Dans cet état, aucune ressource du processeur n'est consommée et aucun effet n'est rendu avec le son.

User

Liste de sélection des préréglages : chaque appareil d'effets dispose d'une sélection de préréglages ayant fait leur preuves que vous pouvez sélectionner dans un menu déroulant.

A/B

A/B : le bouton A/B compare deux configurations. Si vous avez choisi par exemple un préréglage pour un effet et que vous souhaitez modifier ensuite les paramètres manuellement, vous pouvez comparer le son du préréglage initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B.

Remarque : les images visibles ici ne sont que des exemples et sont différentes selon l'appareil d'effets.

Delay/Réverbération



Le processeur d'effet de réverbération vous propose des algorithmes novateurs et réalistes pour ajouter plus de profondeur à vos enregistrements.

Réverbération

La réverbération est probablement l'effet le plus important, mais également le plus difficile à générer.

Paramètres

L'effet de réverbération vous propose les paramètres suivants :

Size : définit la taille de la salle (ou les systèmes pour le disque et le ressort). Plus la salle est grande, plus le déplacement du son entre les murs et les objets est long. Avec des paramètres de taille bas, vous pouvez également réduire la distance entre chaque réflexion. Ceci peut entraîner des résonances (gammes de fréquence accentuées), qui peuvent sembler oppressantes si la réverbération est trop longue.

Time : ce curseur vous permet de définir la durée de l'écho et dans quelle mesure les échos sont absorbés ainsi que la durée d'expiration de la réverbération de l'écho.

Color : dans certaines limites, vous pouvez influencer les caractéristiques sonores de l'effet. L'effet de ce curseur dépend du préréglage utilisé. Dans les salles, « Color » commande l'amortissement des aigus de la réverbération (de sombre à clair), ainsi que le pré-filtrage du signal. Pour les préréglages disque et ressort, ce curseur définit également l'atténuation des basses.

Mix : ce curseur définit le mélange du signal d'origine et du signal traité. Dans les salles, vous pouvez également modifier facilement le signal en augmentant la

proportion de l'effet. Les quatre derniers pré réglages sont prévus pour être utilisés dans un canal AUX de la table de mixage et sont définis sur 100 %.

Préréglages

Les pré réglages sont les paramètres de base pour les différents algorithmes de salles que vous pouvez varier à l'aide des autres paramètres. Ils sont plus que de simples paramètres.

Delay

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : configurez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Mix : ce curseur permet de définir le taux de mélange entre le son d'origine non édité (signal « brut ») et la partie écho (signal traité). Si vous utilisez l'effet dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Timestretching/Rééchantillonnage



Ce dispositif d'effet permet de modifier la vitesse et/ou la tonalité de l'objet.

Pitch : ce curseur modifie la tonalité indépendamment de la vitesse de l'objet (« Pitchshifting »).

Tempo : ce curseur modifie la vitesse indépendamment de la tonalité (« Timestretching »). L'objet est plus ou moins compressé ou étiré dans la piste.

Tons/BPM : ces champs permettent la saisie numérique des changements de tonalité ou de vitesse à appliquer. Seuls les fichiers MAGIX Soundpool peuvent être utilisés pour la saisie numérique étant donné qu'ils disposent d'informations quant à la tonalité et la vitesse.

Configuration : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de configuration dans laquelle différentes procédures de Pitchshifting et de Timestretching peuvent être sélectionnées.

- **Standard** : Timestretching et Pitchshifting en qualité standard. La méthode convient pour le matériel audio dont le rythme n'est pas très percutant. Les marqueurs de battements sont utilisés pour l'amélioration de la qualité audio.
- **Lissé** : Timestretching et Pitchshifting pour matériel audio sans parties impulsives Cette méthode est appropriée pour des instruments d'orchestres polyphoniques, des surfaces sonores, les voix parlées et chantées. Les marqueurs de battements ne sont pas utilisés.
- **Segmentation à l'aide des marqueurs de battements** : Timestretching et Pitchshifting en rythme à l'aide de la découpe et du repositionnement dans le temps. Pour cette opération, des marqueurs de battements placés exactement sur les battements ou les transitoires sont nécessaires. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif). Dans la version Plus/Premium, MAGIX Music Editor contient un outil correctif grâce auquel l'utilisateur peut placer lui-même les marqueurs.
- **Stretching (étirement) à l'aide de marqueurs de battements** : Timestretching et Pitchshifting aux battements synchronisés en qualité standard. Le matériel situé entre les positions des marqueurs de battements est étiré de sorte que les battements ou les attaques aux emplacements des marqueurs ne soient pas perturbés par l'étirement (stretching). Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier source si celui-ci est disponible (correctif).
- **Stretching (étirement) des marqueurs de battements (lissé)** : Timestretching et Pitchshifting en rythme en haute qualité audio, également lors de prolongements de durée plus importants. Des marqueurs de battements sont utilisés aux emplacements des battements ou des transitoires. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou exportés depuis le fichier WAV si celui-ci est disponible (correctif).
- **Universal HQ** : méthode universelle pour Timestretching et Pitchshifting en très haute qualité audio. Cette méthode est appropriée pour toute sorte de matériel audio.
- **Voix monophonique** : Timestretching et Pitchshifting pour les chants à une voix, les voix parlées ou les instruments solistes.
- **Rééchantillonnage** : la tonalité et le tempo ne peuvent pas être modifiés séparément. Cette méthode ne nécessite que très peu de temps de calcul.

Effets audio dans le mixeur



Pour ouvrir la section des appareils d'effets audio dans le mixeur, cliquez sur le bouton « FX » de chaque piste ou encore dans la zone master à droite.

Vous y trouverez également la Mastering Suite MAGIX (voir page 176) sous « Mastering ».

Le bouton « Reset » permet de réinitialiser les paramètres d'effets.

Égaliseur 10 bandes



L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions. Dans ce cas, il est conseillé de régler de nouveau le volume global à l'aide du curseur « Volume master » en bas au milieu du rack d'effets.

Curseurs : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes de fréquence peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la suraccentuation de certaines bandes par rapport à d'autres.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui positionne immédiatement le curseur en conséquence dans la partie gauche de l'égaliseur.

Compresseur



Le compresseur est un outil permettant de régler le volume de manière automatisée et dynamique : le volume est réduit lorsqu'il est trop élevé ou augmenté lorsqu'il est trop bas. Il est utile d'utiliser un compresseur afin d'optimiser les enregistrements de voix sur fond bruyant ou musical, lorsque l'augmentation du volume de la piste contenant les voix ne suffit pas. Dans ce but, des pré-réglages adéquats sont fournis, mais vous pouvez également configurer manuellement la compression.

Intensité : ce paramètre contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

Seuil : ceci vous permet de définir le seuil au-dessus ou en-dessous duquel la compression agit.

Attack (attaque) : définissez ici la période pendant laquelle l'algorithme réagit à une crête croissante.

Release (relâchement) : définissez ici la période pendant laquelle l'algorithme réagit à une crête décroissante.

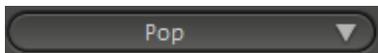
Gain : le curseur Gain renforce le signal compressé.

MAGIX Mastering Suite

La MAGIX Mastering Suite comporte toute une série d'effets spéciaux à utiliser dans le canal principal du mixeur. Ces effets permettent de procéder à ce que l'on appelle le « mastering » qui consiste à donner la touche finale à votre morceau de musique une fois celui-ci mixé.



Vous pouvez activer/désactiver les effets un à un à l'aide des boutons **On/Off**. Chaque effet propose une série de pré-réglages que vous pouvez sélectionner depuis une liste dans la partie inférieure de la fenêtre de l'effet.



Les paramètres de tous les effets peuvent également être sauvegardés en un seul **pré-réglage** afin que vous puissiez les réutiliser dans d'autres arrangements.



Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de chaque effet grâce au bouton **Reset**.

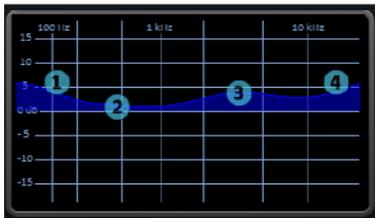
Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Remarque : en mode Surround 5.1 (voir page 186), seul le compresseur (voir page 175) et l'égaliseur paramétrique sont disponibles.

Égaliseur paramétrique

L'égaliseur paramétrique consiste en quatre « bandes » de filtre, grâce auxquelles vous pouvez former approximativement la sonorité du morceau de musique. Chaque bande est un filtre en forme de « cloche ». Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau du signal (gain) dans les limites d'une zone de fréquence déterminée par une fréquence moyenne réglable (fréquence). La largeur de cette zone de fréquence est appelée « bande passante ». La bande passante est définie par la valeur Q (qualité du filtre) : plus la valeur Q est élevée, plus la courbe du filtre est étroite et raide.

Vous pouvez modifier la « sonorité de base » du mix en augmentant ou en réduisant la bande passante de certaines zones de fréquences (valeur Q faible) ; de cette manière, le mix aura plus de « ventre » (fréquences moyennes inférieures 200-600 Hz) ou plus « d'air » (aigus 10 KHz). Vous pouvez également diminuer la bande étroite (valeur Q élevée) dans le tracé de la fréquence, par exemple pour supprimer les fréquences gênantes.



Champ sensoriel : le tracé de fréquence de l'égaliseur en résultant est affiché dans le champ sensoriel. La fréquence est affichée horizontalement, son augmentation ou sa réduction verticalement.

Les cercles bleus 1-4 symbolisent les quatre bandes de fréquence. Vous pouvez les déplacer avec la souris afin de définir le tracé de fréquence souhaité.



Le peakmeter (crête-mètre) vous permet de contrôler le volume de sortie de l'égaliseur ; le curseur Master Gain, à côté, vous permet d'équilibrer les modifications du volume grâce à l'égaliseur.



Le bouton « Éditer » ouvre la fonction de réglage détaillé pour les quatre bandes :



Les boutons sur la droite vous permettent de sélectionner le paramètre qui peut ensuite être configuré, pour chaque bande, à l'aide des quatre curseurs ; vous disposez en outre d'un champ de saisie numérique pour chacun des paramètres des bandes.

Gain dB : ces curseurs vous permettent de paramétrer l'augmentation ou la réduction des filtres. La position 0 désactive le filtre et ne requiert aucune capacité de la part du processeur.

Fréq. Hz : les curseurs de fréquence permettent de configurer la fréquence moyenne de chaque filtre entre 10 Hz et 24 kHz. Grâce au choix libre de la fréquence, il est également possible de configurer plusieurs filtres sur la même fréquence afin d'obtenir un résultat plus important.

Q (bande passante) : vous pouvez configurer ici la bande passante de chacun des filtres entre 10 Hz et 10 kHz.

Les bandes 1 et 4 ont une autre particularité : leur courbe de filtre peut être éditée en trois modes différents. Les quatre points de travail du graphique représentent alors différentes fonctions.

-  **Peaking :** la courbe d'effets est rapprochée de chaque côté du point de travail qui représente la crête la plus haute (Peak) de la courbe.
-  **Shelving (paramètre par défaut) :** le point de travail représente le début de la courbe de filtre. Une légère augmentation ou réduction des fréquences a lieu à partir de ce point
-  **Filtre passe-haut & passe-bas :** dans la bande 1, le point de travail représente la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences/les basses fréquences sont éliminées par le filtre

Multimax



Le Multimax est un compresseur doté de trois bandes de fréquences indépendantes. La retouche de la dynamique s'effectue séparément pour chaque bande.

L'avantage d'un compresseur multibande vis-à-vis d'un compresseur « normal » repose notamment sur le fait que les effets de pompage ainsi que les autres effets secondaires gênants peuvent être considérablement réduits lors de la retouche de la dynamique. On pourra par exemple éviter qu'un pic de volume ne fasse baisser l'ensemble du signal dans le domaine des basses.

Par ailleurs, la technique multibande permet de retoucher des zones de fréquences isolées avec précision.

Lien : lorsque cette fonction est activée et que vous déplacez un curseur, tous les autres seront modifiés dans la même mesure. Le type de retouche de la dynamique n'en est pas influencé.

HiQ : si la configuration « HiQ » (high quality = haute qualité) est activée, le programme utilise un algorithme encore plus précis mais qui requiert plus de ressources de la part du processeur. Il est recommandé d'activer ce paramètre avant l'exportation du projet.

Configuration des bandes de fréquences : vous pouvez configurer les bandes de fréquences directement dans l'affichage. Cliquez simplement sur les lignes de séparation et déplacez-les.

Lo/Mid/Hi : réglez le degré de compression de chaque bande de fréquences à l'aide de ces boutons rotatifs.

Préréglages : le Multimax vous permet d'ouvrir des préréglages correspondant à des situations spécifiques. Exemple :

Décodeur de cassettes NR-B : MAGIX Vidéo deluxe 2013 simule le décodage de suppression du bruit Dolby B + C, dans le cas où il n'y aurait pas de lecteur avec Dolby à disposition. Les cassettes enregistrées en Dolby B ou C ont un son plus mat et plus grave lorsqu'elles sont jouées sans le Dolby approprié.

Leveler : cette configuration permet d'uniformiser le volume automatiquement pour tout le matériel audio. Il n'est plus nécessaire d'utiliser le curseur de volume. Ainsi, vous pouvez par exemple équilibrer de trop grandes différences de volume dans une chanson. Pour équilibrer des différences de volume entre plusieurs chansons, vous pouvez également utiliser la fonction « Adaptation du volume sonore » du menu « Effets ».

Enhancer

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo semblent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

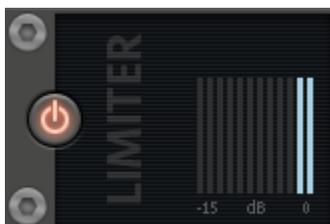
Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Audiomètre numérique



Dans la partie inférieure de la MAGIX Mastering Suite se trouve un audiomètre numérique qui fournit pour chaque canal des affichages de contrôle individuels pour 10 bandes de fréquence. Ce dispositif sert à vous orienter par exemple lors d'édérations précises à l'aide de l'égaliseur.

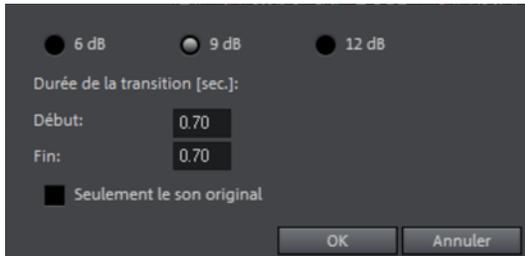
Limiter



Le Limiter empêche les surmodulations en réglant à la baisse les volumes trop élevés. Les passages présentant un volume faible ne sont pas retouchés. Contrairement au compresseur, il essaie de ne pas modifier le son de base autant que possible.

Réduction du volume

Cette commande du menu contextuel d'objets audio procède à une réduction automatique du volume pour la durée de l'objet sur toutes les pistes. Le volume de la piste de l'objet sélectionné est conservé.



Seulement le son d'origine : cette option permet de définir si vous souhaitez réduire uniquement le son d'origine des objets vidéo ou celui de toutes les autres pistes sonores également.

Durée de transition : configurez dans la boîte de dialogue la réduction du volume et la durée du fondu d'entrée et de sortie. La commande peut également être utilisée pendant un enregistrement audio (Enregistrement audio (voir page 85), options avancées).

Post-sonorisation de morceaux MIDI

Quelques mots sur le format MIDI : les fichiers MIDI ne comprennent pas le son définitif comme des fichiers audio mais uniquement des informations sur les notes qui sont ensuite jouées par la carte du synthétiseur. Cela présente quelques avantages :

- Les fichiers MIDI requièrent beaucoup moins d'espace mémoire que les fichiers Wave par exemple.
- Les fichiers MIDI peuvent être ajustés à n'importe quel tempo (BPM) sans que la qualité du son n'en souffre. C'est seulement la rapidité de lecture du créateur sonore (la plupart du temps, il s'agit d'un synthétiseur interne au logiciel) qui est modifiée.
- D'une façon simple également, les fichiers MIDI se laissent transposer dans d'autres tonalités, grâce à cela par ex. un timbre ne doit pas être enregistré dans différentes tonalités. La version en Do majeur est suffisante, avec le clic droit, vous pouvez la transposer facilement dans une autre tonalité.

L'inconvénient des fichiers MIDI : le son n'est pas encore défini, il sera produit uniquement lors de la lecture par la carte du synthétiseur de la carte son. Dans ce cas, le résultat dépend grandement de la qualité du matériel utilisé. Il est donc recommandé d'utiliser MAGIX Vidéo deluxe 2013 avec une carte son de qualité ou des périphériques sonores externes.

Arranger des fichiers MIDI

Pour intégrer des fichiers MIDI dans l'arrangement, procédez comme suit :

recherchez un dossier contenant des fichiers MIDI en passant par le Media Pool. Cliquez sur un fichier : il va être lu immédiatement pour éviter que vous n'ayez à choisir au hasard celui que vous souhaitez vraiment charger dans le projet. Déplacez ensuite le fichier souhaité dans l'arrangement. Terminé.

Un objet MIDI s'affiche alors, dans lequel les notes MIDI sont représentées par des points ; les notes aiguës sont représentées par les points dans la partie supérieure et les notes basses dans la partie inférieure. La force de battement des notes est également visible : plus la note est jouée forte, plus sa représentation sera claire.

Vous pouvez déplacer les objets MIDI, régler leur volume (poignée du milieu) ou leur attribuer des fondus (poignées en haut à gauche et en haut à droite), comme pour les objets audio, vidéo et synthétiseur. La barre d'éléments permet de créer une piste entière à partir d'une simple boucle MIDI.

Si vous n'entendez pas le fichier MIDI, vérifiez dans la fenêtre des paramètres de lecture (touche P ou via le menu « Fichier > Paramètres du programme > lecture tabulateur ») l'état du périphérique de lecture MIDI. Le pilote de votre carte son ou de votre interface MIDI devrait être activé.

Interface MIDI et générateur de sons externe

Vous pouvez également lire des objets MIDI en utilisant une interface MIDI de synthétiseurs externes, de modules sonores externes, etc.

Les pilotes MIDI peuvent être configurés dans la fenêtre des « Paramètres de lecture » (Touche P ou menu « Fichier > Paramètres du programme > Paramètres de lecture »).

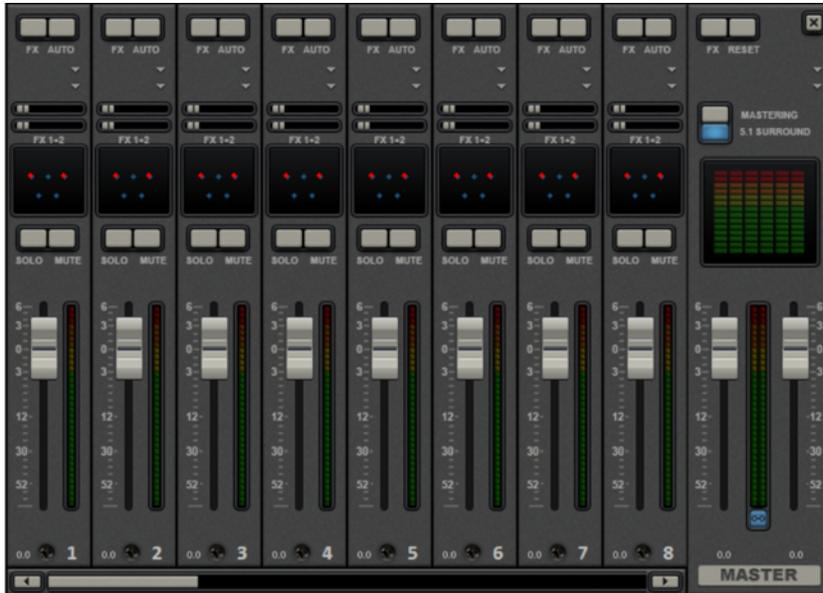
Convertir des fichiers MIDI en fichiers audio pour l'exportation

Lorsqu'un arrangement doit être exporté par exemple sous forme de vidéo, tous les objets MIDI à prendre en compte doivent être transformés en objets audio auparavant. Ils ne comprennent que des informations de commande pour la génération du son.

C'est pourquoi le fichier MIDI doit être lu séparément avant l'exportation et ré-enregistré simultanément à l'aide de la fonction d'enregistrement. Vous obtenez un fichier audio qui peut être édité et exporté comme tous les autres fichiers multimédias.

Il est recommandé d'activer dans la boîte de piste MIDI le bouton Solo et de procéder à un enregistrement audio classique. Pour les périphériques externes comme les synthétiseurs ou les échantillonneurs, la sortie du générateur de son MIDI doit d'abord être connectée avec l'entrée de la carte son.

Console de mixage



Ouvrez la console de mixage en pressant la touche M de votre clavier ou en passant par le menu Fenêtre > Console de mixage.

Canaux du mixeur

Dans le mixeur, chaque piste de l'arrangement est représentée par un canal de mixeur correspondant. Le canal de mixeur propose toute une série de possibilités de réguler ensemble les signaux audio des objets de la piste.



Effets : ouvre (voir page 174) le rack d'effets audio.

Auto : active l'automation (voir page 185) du panorama et du volume.



Plug-in : les boutons en forme de triangle vous permettent d'accéder aux plug-in (voir page 165) audio installés sur le PC.



Volume : le grand curseur vous permet de régler le volume de la piste.



Panorama stéréo : ce bouton rotatif permet de déterminer la position stéréo pour chaque piste.

Remarque : si vous double-cliquez sur le curseur du volume ou du panorama, cela restaure sa configuration passive par défaut, qui ne consomme aucune puissance de calcul.



Solo/Mute : Le bouton « Solo » permet de faire passer une piste en mode solo, c'est-à-dire que toutes les pistes n'étant pas en mode « solo » sont muettes. Le bouton « Mute » permet de mettre la piste en mode muet.

Canaux d'effets

Outres les canaux de mixeur normaux qui correspondent aux pistes de l'arrangement, vous pouvez créer deux canaux d'effets séparés. Le principe : vous pouvez guider une portion de signal issue d'un canal normal vers un canal d'effets où la portion de signal se verra attribuer séparément d'autres effets. Il s'agit d'une procédure courante en production audio professionnelle.



Sous les emplacements de plug-in, dans chacun des canaux du mixeur, vous disposez de deux curseurs FX-Send (FX 1 et FX2).

C'est ici que vous définissez le volume du signal lorsqu'il passe de la piste vers les deux canaux d'effets disponibles.

Normalement, les pistes FX sont cachées dans le mixeur. Elle sont affichées à gauche de la section master dès qu'un curseur FX-Send est utilisé.



Un canal d'effets est un canal de mixeur supplémentaire complet avec curseur de volume et de panorama, rack d'effets et deux emplacements de plug-in.

Dans le premier canal d'effets, la réverbération est activée par défaut car il s'agit de l'application la plus importante des effets Send.

Le curseur du volume sert à régler le volume du canal d'effets et il correspond ainsi à un curseur AUX-Return. Le bouton Mute sert à activer ou désactiver l'effet. « Solo » vous permet d'écouter le canal d'effets séparément. Les crête-mètres des pistes qui envoient aux pistes FX sont affichés grisés.

Piste Master (Version Plus/Premium)

Les boutons FX et les slots des plug-ins fonctionnent exactement comme dans les pistes. Le bouton FX permet d'ouvrir le **rack d'effets audio master**. Le bouton « Reset » vous permet de réinitialiser l'intégralité des paramètres du mixeur, y compris les pistes FX.

Mastering : ouvre la MAGIX Mastering Suite (voir page 176).

Surround 5.1 : ce bouton active le Mixeur dans le Mode Surround (voir page 189).

Les deux réglettes permettent de régler le volume général.



Bouton Link : lorsque vous désactivez ce bouton, vous pouvez définir séparément le volume du canal droit et du canal gauche.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Automatiser le volume et le panorama

Vous pouvez automatiser le comportement du volume et du panorama pour une piste. Cela signifie que durant la lecture, vous pouvez déplacer et enregistrer les curseurs de volume et de panorama. Vous pouvez ainsi par exemple simuler le mouvement d'une source sonore de la gauche vers la droite et ajuster le volume directement durant la lecture.



Tant que le bouton **Auto** est activé pour une piste, tous les mouvements des curseurs de volume et de panorama sont enregistrés.

L'automatisation se manifeste sous la forme d'une courbe dans l'arrangeur et peut être éditée ultérieurement avec la souris.

Remarque : les courbes d'automatisation du mixeur sont liées aux pistes, c'est-à-dire qu'elles sont totalement indépendantes des objets placés sur la piste.

Surround 5.1

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge la lecture et l'exportation en format Surround 5.1.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Conditions requises

Pour éditer les pistes audio en mode Surround, vous avez besoin d'une carte son compatible Surround 5.1 qui peut utiliser les canaux suivants :

- avant gauche (L) / droite (R)
- milieu (C) / Lecture basse (Subwoofer) (LFE)
- arrière gauche (Ls) / droite (Rs)

La lecture Surround est possible avec tous les modèles de pilotes audio (Wave, DirectSound). Vous pouvez configurer ces paramètres du programme dans l'onglet « Lecture ».

DirectSound est pris en charge par la plupart des cartes son disponibles dans le commerce.

Les **pilotes Wave** sont également compatibles avec de nombreuses cartes son standard, cependant, certaines cartes son (par exemple, Soundblaster) requièrent un accès à DirectSound.

La reproduction des six signaux de sortie s'effectue avec tous les types de pilotes via les canaux de sortie dans le même ordre (standardisé) :

Canaux 1/2 : L - R

Canaux 3/4 : C - LFE

Canaux 5/6 : Ls - Rs

Si vous utilisez des pilotes Wave les haut-parleurs doivent normalement être paramétrés dans le panneau de configuration sur la lecture 5.1. Si vous utilisez DirectSound, le programme s'en charge la plupart du temps pour la majorité des systèmes (**Configuration automatique Surround 5.1 des haut-parleurs**).

Importation et exportation de fichiers audio Surround

Importation

Lors de l'importation de fichiers MPEG-2 avec piste audio Dolby® Digital (ex. : fichiers VOB de DVD ou enregistrements DVB-TV), vous pouvez choisir entre deux types d'utilisation :

- **Downmix** : le son Surround est affiché comme un objet audio sous l'objet vidéo. La lecture de la piste Surround est recalculée sur la lecture stéréo. Utilisez cette option lorsque vous ne souhaitez pas éditer le son Surround mais juste l'exporter tel quel, ou bien lorsqu'une exportation stéréo suffit.

Remarque : pour l'importation du son Surround en tant que « Downmix », il est nécessaire d'activer le codec Dolby® Digital 2.0 (stéréo).

- **Mix Surround** : les différents couples de canaux Surround (G-D, C-LFE, Gs-Ds) forment trois objets distincts répartis sur trois pistes audio et le mode Surround de la console de mixage est activé. Dans ce mode, vous pouvez modifier le mix Surround.

Remarque : l'activation gratuite du codec Dolby® Digital 5.1 est requise.

Dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, l'importation de son Surround Dolby® Digital s'effectue toujours en Downmix.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium peut également importer des fichiers Wave entrelacés (fichiers Wave multi-canaux), des fichiers Windows Media Audio multi-canaux et MP3 Surround ; un mix Surround est créé à chaque fois.

Exportation

Il est possible d'exporter des mix Surround dans l'un des formats suivants :

- fichiers PCM 6 canaux (Wave entrelacés)
- fichiers Windows Media (comme piste audio Surround d'une vidéo Windows Media ou d'un disque WMV-HD)
- fichiers MPEG-2 avec piste audio Dolby® Digital (nécessite l'activation du codec Dolby® Digital (voir page 317))

Les fichiers créés sont entièrement compatibles avec les formats de fichier habituels : ils peuvent donc être également lus sur les ordinateurs qui ne prennent pas en charge le son Surround (stéréo normal).

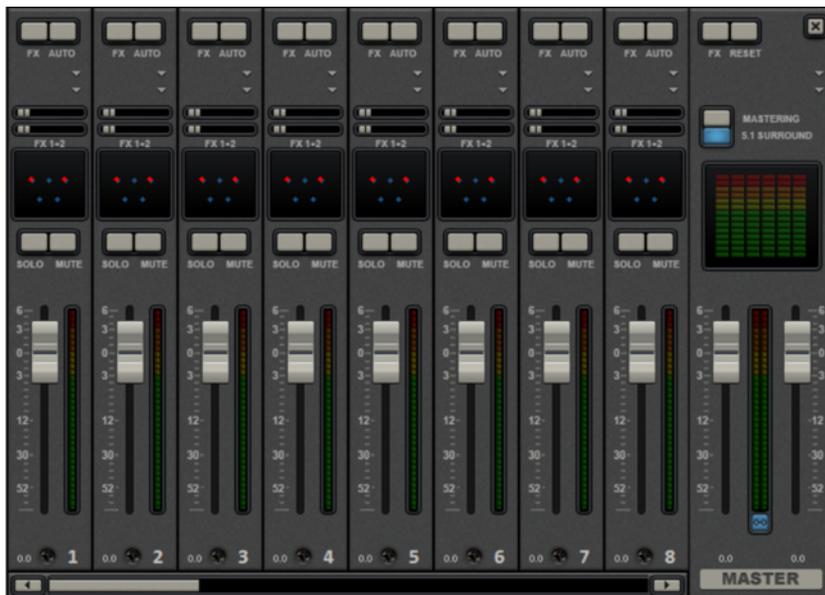
L'exportation est effectuée à l'aide des mêmes menus (par exemple : menu Fichier > Exporter le film > Audio au format Wave) que l'exportation stéréo normale. Une requête apparaît alors et vous demande si l'exportation doit avoir lieu en stéréo ou en surround.

Exportation de son Surround Dolby® Digital par Smart Encoding

Vous pouvez graver sur DVD la vidéo terminée avec son surround également sans codec Dolby® Digital ou exporter des fichiers MPEG correspondants tout en conservant le son Surround 5.1. Pour cela, utilisez les possibilités du « Smart Rendering », avec lequel les parties non éditées de la vidéo terminée sont intégrées dans le fichier cible sans nouvel encodage. Pour en savoir plus, consultez l'annexe des paramètres de l'encodeur MPEG (rubrique Paramètres généraux (voir page 341)).

Remarque : lors de cette procédure, l'importation doit être effectuée en tant que downmix et le matériel audio ne doit pas être modifié (pas de transition, pas de nettoyage audio, pas de modification du volume). Les transitions brutes, résultant de la suppression des spots publicitaires par exemple, sont autorisées, bien qu'elles ne soient pas basées sur des frames précises, mais sur les limites GOP (groupes d'images).

Mixeur en mode Surround



Pour activer la lecture Surround, ouvrez la console de mixage (touche M) et cliquez sur le bouton « Surround 5.1 » dans Master.

Dans Master, 6 crête-mètres (peakmeter) s'affichent pour chaque canal. Le bouton de panorama normal se transforme en un affichage symbolique de l'éditeur Surround (voir ci-dessous (voir page 189)) qui s'ouvre d'un clic sur l'affichage.

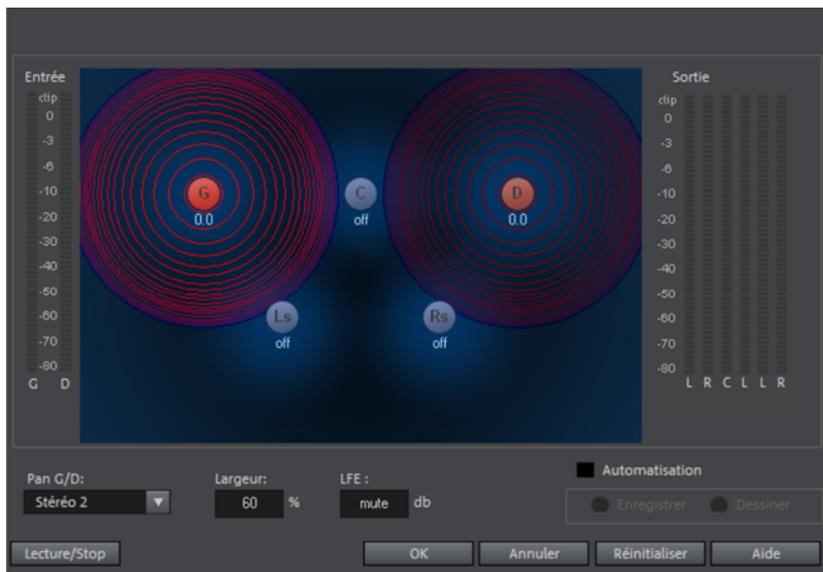
L'éditeur Surround est également disponible pour les pistes FX. Par exemple, vous pouvez envoyer la piste d'origine aux haut-parleurs avant **L/R** (gauche/droite), la piste FX vers les haut-parleurs arrière **Ls/Rs** (gauche/droite) avec un effet d'écho.

Le volume Master est appliqué à tous les canaux : le volume gauche influence les canaux L et Ls (gauche), le volume droit les canaux R et Rs (droit) et la valeur moyenne des deux volumes les canaux C et LFE.

Les plug-in Master s'appliquent uniquement aux canaux avant.

En mode Surround 5.1 du rack Master FX et de la MAGIX Mastering Suite, seuls le compresseur et l'égaliseur paramétrique (voir page 176) (de la Mastering Suite) de la palette d'effets sont disponibles. Les paramètres de ces effets ont le même résultat sur les 6 canaux.

Éditeur Surround 5.1



Dans l'éditeur Surround 5.1 de la piste de la console de mixage, vous pouvez arranger le signal audio de la piste (représentée par les deux sources sonores rouges) dans un espace « imaginaire ». Pour cela, le signal est réparti vers les 5 haut-parleurs (bleus) qui représentent chacun des canaux Surround.

Il y a 6 canaux :

L : avant gauche
R : avant droite

- C :** centre
- Ls :** arrière gauche / Surround gauche
- Rs :** arrière droite / Surround droite
- LFE :** canal Subbass (**L**ow **F**requency **E**ffect)

La répartition entre les 5 haut-parleurs a lieu après ce qu'on nomme le panning de position, où une source sonore émet un champ sonore d'une amplitude déterminée (représenté par des cercles rouges). Plus la source est éloignée d'un haut-parleur, plus faible est sa part dans le canal du haut-parleur correspondant. La position de la source et du haut-parleur peut être déplacée à l'aide de la souris.

La part des basses (**LFE**) est configurée directement dans le champ de valeur correspondant. Elle peut aussi être modifiée avec la souris.

Vous disposez de divers modes pour l'utilisation du signal source :

- **Mono** : le signal source (stéréo) est affiché comme matériel mono, les canaux gauche et droite sont mélangés et arrangés ensemble. Les informations stéréo d'origine sont perdues.
- **Stéréo 1** : de manière similaire au mode mono, les canaux gauche et droite sont déplacés ensemble, cependant seules des portions de la source gauche sont audibles dans les haut-parleurs **L** et **Ls**, et seules des portions de la source droite sont audibles dans les canaux de droite **R** et **Rs**. De cette manière, les informations stéréo sont conservées.
- **Stéréo 2** : les canaux de gauche et de droite peuvent être arrangés indépendamment l'un de l'autre ; lorsque la source gauche est déplacée, la distance entre les sources gauche et droite reste inchangée. Ainsi, une source précise peut être décalée à l'aide de la touche Alt enfoncée.
- **Centre / LFE** : seul le canal gauche est positionné. Pour cela, la portion LFE uniquement est dérivée depuis le canal droit. Ce mode n'est important que pour l'importation de matériel sonore Surround.

La « **largeur** » définit l'amplitude du champ sonore d'une source précise.

Automation :

Le panning de la source sonore dans le haut-parleur peut être automatisé, afin de simuler les mouvements dans la salle.

Pour cela, la fonction « **Automation** » doit être activée. Il y a deux méthodes pour créer des automatisations : enregistrer et dessiner.

Pour **enregistrer**, la source sonore est déplacée entre les haut-parleurs pendant la lecture lorsque l'automation est activée. Si vous dessinez l'automation, la case « Enregistrement » se colore en rouge.

Une alternative pour l'enregistrement de mouvements complexes est la fonction de dessin. En activant le mode dessin, tous les mouvements du panner sont transmis dans l'intervalle de temps entre le marqueur de début et le marqueur de fin, en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous dessinez ainsi la courbe de mouvement complète pour le segment de temps sélectionné.

« Réinitialiser » supprime l'automation Surround de la piste.

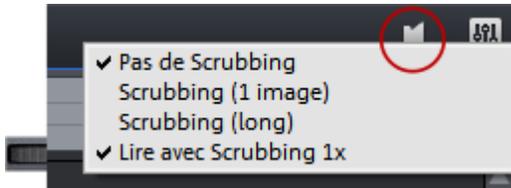
Remarque : il n'existe pas d'automation des paramètres pour la largeur et LFE, de la distance entre les sources gauche et droite dans le mode « Stéréo 2 », ou des positions des haut-parleurs.

Scrubbing

Le Scrubbing sert à pré-écouter rapidement des passages précis de films ou de morceaux de musique. Vous pourrez écouter de petits échantillons sonores (extraits audio) dans leur vitesse d'origine.

Remarque : pour pré-écouter des objets audio, utilisez le mode souris Pré-écoute (voir page 44).

Activer le scrubbing



Vous pouvez activer le scrubbing en cliquant sur la petite flèche située à côté du bouton du haut-parleur.

Modes Scrubbing

Pas de Scrubbing : le Scrubbing est désactivé. En fixant et déplaçant le marqueur de lecture, aucun son n'est audible.

Scrubbing (1 frame) : le Scrubbing est activé, les échantillons ont toujours une durée d'une frame (vidéo) : avec une fréquence de 25 frames par seconde, vous obtenez une durée de 1/25ème de seconde. Ce mode est adéquat pour positionner de manière exacte le marqueur de lecture.

Scrubbing (long) : le scrubbing est activé, la durée des échantillons est d'environ 0,5 secondes. Dans ce mode, il est très facile de repérer des emplacements précis.

Lire avec Scrubbing 1x : si cette option est activée, l'emplacement sélectionné n'est reproduit qu'une seule fois. Si l'option est désactivée, il est lu de manière répétée.

Application

Si vous avez sélectionné un mode de scrubbing, placez le marqueur de lecture sur un passage précis de la Timeline à l'aide de la souris. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le marqueur de lecture sur différents emplacements de l'arrangement.



Le joystick et la roulette disponibles sur l'écran vidéo permettent aussi d'utiliser le mode scrubbing qui est compatible avec divers contrôleurs matériels : le logiciel fonctionne ainsi presque comme un système de montage vidéo analogique.

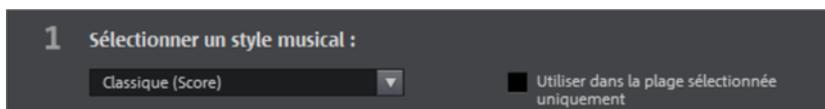
MAGIX Soundtrack Maker

MAGIX Soundtrack Maker génère automatiquement des morceaux de musique correspondant à l'ambiance indiquée. Vous pouvez même créer des changements d'ambiance.

Ouvrez MAGIX Soundtrack Maker dans le menu « Éditer > Assistants (voir page 275) ».

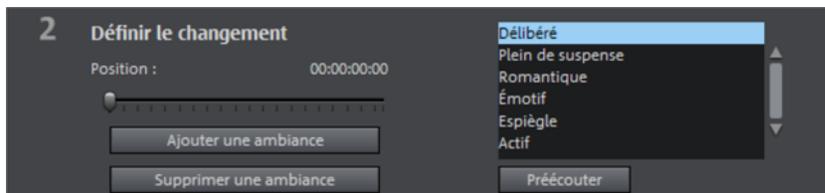
Sélectionner un style musical

Tout d'abord, choisissez le style musical. L'option « Utiliser uniquement dans la plage sélectionnée » permet de limiter la durée de la musique de fond à créer. Placez les marqueurs de début et de fin de plage dans l'outil MAGIX Soundtrack Maker à l'aide des boutons gauche et droit de la souris.



Définir le changement d'ambiance

Dans la liste, vous pouvez choisir parmi les ambiances disponibles.



Préécouter : cette fonction vous permet d'avoir un aperçu de l'ambiance sélectionnée.

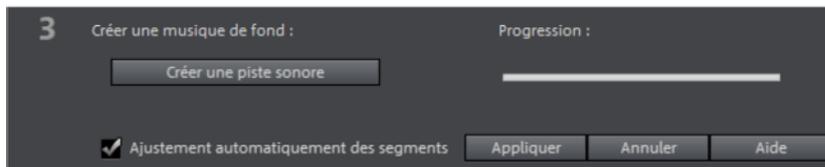
Position : le curseur de position vous permet d'atteindre un endroit précis afin d'y placer les ambiances. Vous pouvez également déplacer le marqueur de lecture à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous voyez simultanément l'aperçu à l'écran vidéo.

Insérer une ambiance : ce bouton insère l'ambiance sélectionnée à la position actuelle. Ensuite, MAGIX Soundtrack Maker propose une nouvelle position pour la prochaine ambiance en plaçant le curseur de position à un autre endroit. Vous pouvez bien sûr le placer à d'autres endroits et insérer des ambiances supplémentaires.

Supprimer une ambiance : l'ambiance actuelle est supprimée.

Créer une musique de fond

Vous pouvez créer une nouvelle bande originale pour votre film en cliquant sur « Créer une piste sonore ». L'état actuel est affiché sous « Progression de l'édition ».



Variations

Si la musique de fond obtenue ne vous convient pas, vous pouvez créer des variations. Elles peuvent être appliquées à toute la musique de fond ou seulement à une ambiance :

- Si vous souhaitez varier toute la musique de fond, cliquez simplement sur « Créer une variation ».
- Si vous souhaitez appliquer une variation uniquement à une ambiance précise, vous devez d'abord accéder à cette ambiance à l'aide du curseur de position dans la boîte de dialogue (ou avec le marqueur de lecture dans l'interface principale). Activez ensuite l'option « Varier uniquement l'ambiance sélectionnée ». Cliquez ensuite sur « Créer une variation ».

Ajustement automatique du montage : cette option sert à réorganiser les objets vidéo et image dans votre projet en fonction de la musique. Si vous ne souhaitez pas procéder à cette réorganisation, désactivez l'option.

Mixage d'objets audio

Si la fenêtre de montage est pleine et que vous commencez à perdre le contrôle, si vous manquez de RAM ou si vous souhaitez simplement « relire vite » votre réalisation, vous pouvez utiliser la fonction « Mixage » du menu Édition pour transformer le montage audio en fichier audio.

Vous pouvez choisir un nom et un emplacement de stockage pour l'objet ainsi réalisé. Le dossier par défaut est « MyAV ».

Le stockage de l'élément audio occupe plus d'espace en Mo sur le disque dur, mais ne nécessite pas de RAM.

L'effet de mixage optimise également le volume de façon automatique. Même si vous utilisez cette fonction plusieurs fois, il n'y aura pas de perte de qualité audio.

Stereo3D

MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium permet l'édition et la création de véritables vidéos et photos en 3D. Nous allons dans un premier temps présenter les principes de base et les règles d'or de ce thème complexe. Nous verrons ensuite en détail les différentes étapes de travail.

Remarque sur l'utilisation de matériel en 3D : certaines personnes peuvent ressentir des malaises (maux de tête, sensation de surmenage, épuisement des yeux, nausées) lorsqu'elles visionnent des vidéos en 3D. C'est pourquoi nous recommandons de faire régulièrement des pauses. En outre, en cas d'apparition de symptômes, l'utilisateur doit immédiatement stopper le visionnage et consulter un médecin ou un ophtalmologiste. De même, une mauvaise utilisation lors la production de contenus en 3D peut provoquer l'apparition des mêmes symptômes.

Avertissement pour les jeunes enfants : l'acuité visuelle des jeunes enfants (en particulier les moins de 6 ans) est encore en cours de développement. Nous recommandons de consulter un médecin ou un ophtalmologiste avant d'autoriser de jeunes enfants à visionner des vidéos en 3D.

Principes du 3D

L'œil humain enregistre les objets en 2 perspectives, notre cerveau effectue un « calcul » pour produire l'image que nous voyons. De cette manière, nous pouvons reconnaître l'éloignement et la position d'un objet. C'est la raison pour laquelle le matériel en 3D que vous souhaitez éditer devrait être photographié selon cet idéal.

Visionner en 3D

Un écran courant ou un simple téléviseur peut représenter des images en 2 dimensions seulement, c'est pourquoi des techniques différentes ont été développées afin de percevoir les images en 3D. Toutes les techniques ont jusqu'à présent un point commun : des lunettes spéciales sont requises pour livrer des informations différentes à l'œil gauche et à l'œil droit. Nous verrons ces techniques en détail plus tard.

Trois règles d'or

- **Limites à respecter lors de l'enregistrement/la photo** : pour réaliser une photo en 3D (voir page 196) contenant des informations de profondeur naturelles, il est nécessaire de respecter certaines limites. La règle la plus importante consiste à ne pas dépasser le seuil inférieur du point de la distance focale minimale. Ce point correspond au point de l'image le plus proche de la caméra.
- **Encadrer la distance focale minimale** : afin de créer un effet en 3D, les deux parties de l'image au niveau du point de la distance focale minimale doivent être exactement superposées. En même temps, les mêmes objets doivent être visibles sur les bords des deux parties de l'image ; le cas échéant, utilisez pour cela la fonction de découpe du Media Pool (voir page 131).

Remarque : la fenêtre transparente est une sorte de vitre derrière laquelle est lu le film 3D. Elle indique ainsi le point qui est le plus avancé. Si cette règle n'est pas respectée, il peut se produire une sorte de saut de l'objet hors de la fenêtre transparente, ce qui lors d'un abus d'utilisation peut provoquer des maux de tête ou malaises.

- **Respecter la direction naturelle du regard** : les objets disposant d'un effet 3D sont perçus comme une image dans les tons rouge/cyan et floue lorsque vous ne portez pas de lunettes spéciales. Cet effet devrait se limiter si possible à 1/30 de la largeur totale de l'image. Dans des cas extrêmes, les deux yeux humains regardent dans des directions opposées (positionnement divergent).

Attention : les distorsions doivent se situer uniquement sur l'axe horizontal. Les différences sur l'axe vertical et des rotations de parties de l'image doivent être équilibrées !

Enregistrement 3D

Chez l'homme, la distance entre les deux yeux est d'environ 65 mm ; cet écart forme ce que l'on appelle la « largeur de base stéréo ». Nos yeux étant cependant mobiles et comme nous pouvons loucher, il est possible de placer la focale sur des objets plus proches.

Il existe différentes techniques d'enregistrement en 3D. Chacune d'entre elles présente des avantages et des inconvénients :

- **Caméras 3D avec deux objectifs** : les avantages sont évidents : ces caméras produisent des vidéos en 3D sans manipulation compliquée. Malheureusement la largeur de base stéréo (distance de l'objectif) doit être définie, ce qui peut représenter un inconvénient.
- **Deux caméras sur un support spécial** : cette technique est plus complexe. Deux caméras sont fixées sur un support spécial et filment simultanément le matériel pour le côté gauche et le côté droit de l'image 3D ; vous pouvez par exemple utiliser ici des supports de microphone d'enregistrement stéréo. L'inconvénient dans ce cas est que, lors de la prise de photo, les déclencheurs des deux appareils photo doivent être actionnés au même moment si l'image comporte des objets en mouvement. Pour les vidéos, les deux films doivent être synchronisés avant toute édition ultérieure.
Avantages : la largeur de base stéréo varie en fonction de la distance entre les deux caméras ; grand choix de modèles de caméras
- **Deux photos avec le même appareil photo** : cette technique ne permet de travailler qu'avec des images fixes. L'appareil photo prend simplement deux photos de deux perspectives différentes qui sont ensuite utilisées comme image de gauche et image de droite. Pour cela, il est recommandé d'utiliser un trépied.
- **Travelling à vitesse constante, par ex. le long d'une rue** : une simple caméra vidéo est requise, ce qui restreint énormément l'utilisation de cette variante. Il s'agit de la possibilité la moins onéreuse pour créer des vidéos 3D. La vidéo est enregistrée à une vitesse de 6 à 15 km/h. environ. Lors de l'édition, l'objet vidéo créé est dupliqué, l'une des deux vidéos est lue avec un léger décalage. La direction du mouvement définit quelle vidéo correspond à la partie gauche et quelle vidéo correspond à la partie droite. Cette technique permet également de créer des images fixes en 3D.

Attention, distance minimale !

La position de l'objet le plus proche de l'objectif ou des objectifs est appelé point de distance focale minimale. Ce point ne peut pas se trouver à moins d'une certaine distance minimale et peut se calculer facilement à l'aide de la formule suivante :

Remarque : focale de l'objectif (par ex. 25 mm) x largeur de base stéréo (par ex. 65 mm) x 1,5* = point de distance focale minimale (2 437,5 mm ~ 2,44 m)

*1,5 est un facteur résultant de la coupe créée par l'objectif lors de l'enregistrement.
 **1 mm est ce qu'on appelle la déviation ou la « dimension spatiale ». Il ne s'agit également que d'une valeur repère approximative.

Exemples par rapport à des caméras 3D :

Panasonic HDC-SDT750 (largeur de base 12 mm) : le point de distance focale minimale est à 1,5 m environ.

Fuji REAL 3D W3 (largeur de base 75 mm) : le point de distance focale minimale est à 3 mètres.

Au cours de l'édition en 3D, ce point de distance focale minimale joue un rôle encore plus important.

Préparation d'enregistrements en 3D

Les vidéos 3D sont enregistrées et sauvegardées de manière différente par les différentes caméras, c'est-à-dire : selon le modèle de caméra ou la méthode d'enregistrement, les vidéos ou les photos sont disponibles dans différents formats.

Dans un fichier

De nombreuses caméras, en particulier les appareils photo, créent un seul fichier, comprenant l'image de gauche et l'image de droite.

- Faites glisser ces fichiers comme d'habitude hors du Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez tous les objets créés.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Side by Side (image gauche sur la gauche/droite) » pour le matériel avec demi largeur.

Remarque : si vous avez créé vous-même du matériel Side-by-Side, par exemple avec deux photos arrangées l'une à côté de l'autre dans un fichier photo, procédez comme décrit précédemment, sélectionnez simplement l'option Side-by-Side (image gauche sur la gauche/droite) pour le matériel de largeur complète.

Dans plusieurs fichiers

Certaines caméras 3D produisent un fichier pour le côté gauche et un fichier pour le côté droit. Si vous avez pris deux photos de deux perspectives différentes à l'aide d'un appareil photo courant, cette méthode fonctionne de la même manière.

- Dans le Media Pool, ouvrez le dossier comprenant les fichiers.
- Classez les fichiers dans un ordre croissant de préférence selon la date. Ainsi tous les fichiers sont classés à la suite par paires.

- Sélectionnez ensuite les fichiers puis faites-les glisser depuis le Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez enfin tous les nouveaux objets créés dans l'arrangement.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo 3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Paire Stereo 3D gauche/droite en premier ».

Remarque : afin de pouvoir charger des fichiers MVC dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous devez activer ce codec payant au préalable (voir page 319).

Configurer le mode de lecture pour la 3D

Pour la lecture de vidéos 3D, vous disposez de différentes techniques à utiliser sur votre ordinateur. Selon la technique utilisée, il est possible d'activer le mode de lecture correspondant dans MAGIX Vidéo deluxe 2013.



Dans la partie supérieure gauche de l'écran vidéo, sélectionnez le mode 3D avec lequel vous souhaitez travailler.

Voici une liste des techniques disponibles et des conditions requises correspondantes :

Mode 3D	Technique	Conditions requises
Affichage imbrication en lignes	Polariseur	<ul style="list-style-type: none"> • Lunettes à filtre polarisant • Moniteur spécifique, désigné en règle générale comme « moniteur 3D ».

Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche ou l'image droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.

Exportation mode obturateur	Mode obturateur	<ul style="list-style-type: none"> • nVidia 3D Vision Kit • Écran/vidéoprojecteur 120 Hz
Side-by-side Affichage	Side-by-side	<ul style="list-style-type: none"> • TV 3D

Remarque : vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche à gauche ou à droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.

Remarque : il est conseillé de n'activer ces trois modes que si l'image d'aperçu est affichée sur un moniteur séparé ou sur un téléviseur. Pour utiliser le mode obturateur, vous avez besoin d'une carte graphique compatible 3D.

Affichage anaglyphe

Images
anaglyphes en
couleur

- Lunettes rouge/cyan

Aligner les images et vidéos pour la 3D

Pour cela, l'affichage anaglyphe est recommandé : il peut être configuré dans l'écran vidéo (voir page 198). Seul ce mode permet d'aligner exactement les images.

Remarque : si vous souhaitez éditer du matériel vidéo en 3D, il est recommandé de réaliser au préalable une reconnaissance des scènes pour diviser la vidéo en scènes. Cela est nécessaire car le côté gauche et le côté droit de chaque scène doivent être positionnés séparément.

Ce que l'on appelle le punctum proximum d'accommodation correspond au point de l'image 3D le plus proche des objectifs. Il représente ainsi le « centre » de l'image 3D et doit être défini comme tel dans MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Pour cette tâche, vous disposez de l'option « Alignement » dans le Media Pool sous « Effets > Stereo3D ».



Superposez les deux objets exactement l'un sur l'autre de sorte que le punctum proximum d'accommodation se trouve exactement à la même position sur l'écran des deux côtés.

Il est cependant préférable dans un premier temps de vérifier si les automatismes pour l'alignement dans l'espace et la synchronisation temporelle vous livrent les résultats escomptés. Pour cela, cliquez sur le bouton « Automatique ».

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, procédez comme suit.

- Recherchez le punctum proximum d'accommodation dans l'image.
- Si les images présentent un décalage vertical, vous devez impérativement l'équilibrer à l'aide du curseur inférieur sous « Positionner dans l'espace ».
- Si les images présentent des différences au niveau de la rotation, vous devez les ajuster à l'aide du bouton rotatif.
- Essayez ensuite, à l'aide du curseur supérieur, de superposer exactement le punctum proximum d'accommodation des deux côtés.
- Effectuez un test en vous servant des lunettes 3D pour contrôler le résultat. Si l'image présente une profondeur spatiale excessive, tentez de réduire le décalage entre le côté gauche et le côté droit à l'aide des curseurs de l'option « Positionner dans l'espace ».

Transformer des travellings en vidéos 3D

Il est possible de transformer des travellings en vidéos 3D en dupliquant la vidéo et en ajoutant un décalage temporel. Pour cela, il suffit d'enregistrer le côté gauche ou le côté droit tandis que vous roulez le long d'une rue par exemple.

Lors de l'enregistrement, il est conseillé de se déplacer à une vitesse de 6 à 15 km/h qui dépend entre autres de la fréquence des images, de la distance focale et de l'écart entre les objets filmés. Si la vitesse est plus élevée, il est possible que l'impression d'espace soit trop importante et que les motifs filmés paraissent peu naturels et désagréables à regarder.

- Si la vidéo se trouve dans l'arrangement, il suffit de définir la profondeur stéréo de l'objet 2D sous « Effets > Stereo3D > Propriétés » dans le Media Pool.
- En fonction de la direction dans laquelle l'enregistrement a été réalisé, déplacez les curseurs vers la gauche ou vers la droite.
- Contrôlez le résultat en affichage anaglyphe à l'aide des lunettes 3D (rouge/cyan).
- L'effet non naturel peut être corrigé en tournant le curseur dans la direction opposée.
- Si la profondeur spatiale est trop importante, diminuez légèrement la valeur du paramètre.

Remarque : vous pouvez superposer non seulement des travellings mais également du matériel 2D à l'aide de cette technique.

Toutes les fonctions peuvent être utilisées pour éditer une vidéo 3D, comme pour une vidéo 2D.

Créer un titre pour les vidéos 3D

Les objets titres Xara3D (voir page 119) disposent d'un paramètre 3D réel automatique et peuvent ainsi être utilisés sans problème dans l'arrangement.

Exportation et gravure de vidéos 3D

Lors de l'exportation et de la gravure, aucune condition spéciale supplémentaire n'est requise. Seule la technique 3D souhaitée doit être définie.

Anaglyphe : cette technique est recommandée pour transférer très simplement vos vidéos, une fois leur montage terminé, ou pour les lire sur téléviseurs ordinaires ou encore sur vidéoprojecteurs. Les spectateurs doivent utiliser des lunettes 3D (rouge/cyan) pour pouvoir profiter du film en 3D.

Side-by-Side : vous créez des films en 3D pour un périphérique de lecture en 3D, sans devoir réaliser de compromis au niveau de la qualité. Et ce que vous souhaitez visionner votre vidéo en mode obturateur ou à l'aide d'un polariseur.

- Selon le lecteur utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une image la plus nette possible dans la partie gauche comme dans la partie droite de l'image.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

Remarque : lors de l'exportation au format Side-by-Side, prenez en compte que la résolution verticale est égale à la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) est basé sur une image partielle.

Côté gauche/droit uniquement : cette configuration ne permet pas d'exporter en 3D, uniquement d'exporter un côté de votre vidéo 3D.

Image lenticulaire : pour visionner du matériel 3D sans lunettes 3D. Le matériel est affiché en alternance, de sorte que l'on a l'impression que l'image vacille.

Superposées : cette option d'exportation est similaire à l'option « Side-by-Side ». Seulement, les deux images ne sont pas exportées l'une à côté de l'autre mais l'une au-dessus de l'autre.

- Selon le périphérique de lecture utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une résolution la plus haute possible pour l'image du haut comme pour l'image du bas.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

Remarque : lors de l'exportation en un format superposé, veuillez noter que la résolution verticale résulte de la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) se réfère à une demi-image !

Exporter des fichiers/charger un film sur Internet

Tous les fichiers exportés sont accessibles en passant par le menu « Fichier > Exporter un film » ou « Fichier > Internet ». En fonction du format d'exportation sélectionné et de la cible, il est possible de sélectionner dans la boîte de dialogue d'exportation la technique 3D que vous souhaitez utiliser.

Pour obtenir facilement une vidéo au format Windows Media Video 3D, cliquez simplement sur « Exporter » et sélectionnez « Film 3D » dans la boîte de dialogue.

Graver

Lorsque vous gravez un disque Blu-ray ou un DVD, vous devez dans un premier temps ouvrir les paramètres de l'encodeur dans la boîte de dialogue de gravure et y définir la technique 3D désirée. Vous pouvez ensuite graver le disque comme d'habitude.

Assistants et fonctions spéciales

Ce chapitre présente certaines fonctions spéciales particulièrement utiles.

Utiliser des modèles de films (version Plus/Premium)

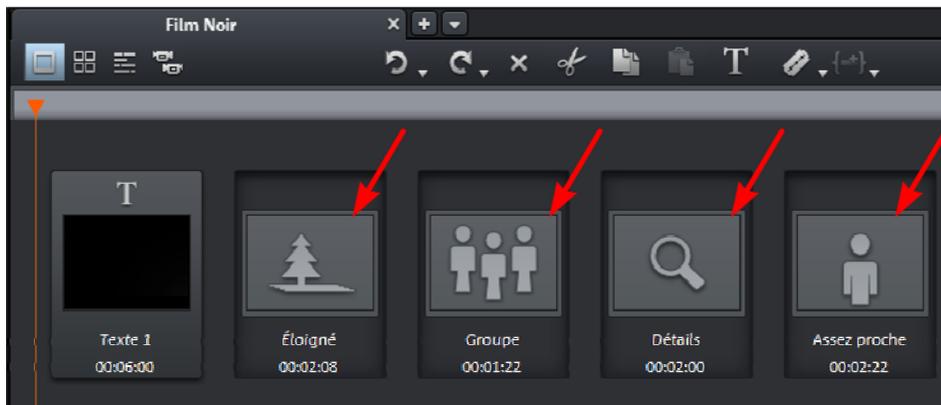
Utilisez les modèles de films pour créer une histoire entière en quelques clics seulement.

Vous pouvez accéder aux modèles de films soit dans la boîte de dialogue de démarrage soit dans le programme > Media Pool > Modèles de films. Double-cliquez sur un modèle pour l'ouvrir en mode Storyboard.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

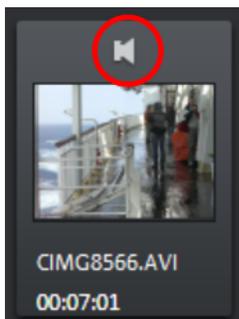
Insertion de vos propres contenus

Vous pouvez insérer vos propres contenus partout où vous voyez des objets fictifs (illustrés par une flèche). Faites simplement glisser la vidéo de votre choix depuis le Media Pool sur l'objet fictif à remplacer. Les noms des objets fictifs vous renseignent sur le type de contenus à y insérer (« Groupe » par exemple).



Si votre vidéo est trop longue pour remplacer l'objet fictif, une section verte apparaît dans la mini-Timeline sous l'écran vidéo. Vous pouvez la sélectionner avec la souris et la déplacer de sorte que la portion souhaitée de la vidéo apparaisse exactement dans l'objet fictif. Si une vidéo insérée est trop courte, elle sera refusée par MAGIX Vidéo deluxe 2013.

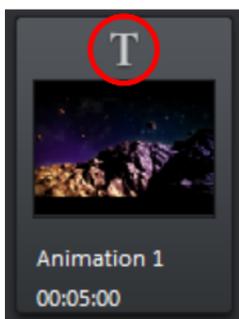
Pistes audio du matériel inséré



Les modèles de films disposent de leur propre bande son. La piste son du matériel inséré est, quant à elle, désactivée (muette). Vous pouvez cependant la réactiver en cliquant sur le symbole de haut-parleur dans l'image d'aperçu.

Un curseur de volume apparaît alors, grâce auquel vous pouvez régler le son d'origine du film inséré.

Créer des titres personnalisés



Afin d'éditer un titre fourni avec le modèle de film, cliquez sur le symbole T dans l'image d'aperçu.

L'éditeur de titres (voir page 115) apparaît alors dans l'écran vidéo. Vous pourrez alors y saisir votre propre texte.

Poursuivre l'utilisation de modèles de films

La gravure (voir page 233) et l'exportation (voir page 250) des modèles contenant votre matériel a lieu comme pour tous les autres projets, et ce qu'il s'agisse d'un modèle fourni ou que vous l'ayez créé vous-même. Dans l'interface « Graver », vous trouverez des modèles de menus adaptés spécialement aux modèles de films dans la catégorie « Modèles de films » (voir page 235).

Rendu de l'aperçu

MAGIX Vidéo deluxe 2013 peut procéder à un rendu préalable de passages précis du film. Ceci est utile lorsqu'une lecture fluide n'est pas possible en raison des effets et des transitions utilisés. L'avantage par rapport à l'option « Rassembler audio et vidéo » du menu « Éditer » est que tous les objets de l'arrangement sont conservés. La vidéo sur laquelle le rendu préalable a eu lieu est seulement lue en arrière-plan lorsque le marqueur de lecture atteint la position correspondante.



Le rendu d'aperçu est disponible dans le mode Timeline et dans le mode multicam.

Remarque concernant le mode multicam : le rendu d'aperçu est fait avec les pistes sources, pas les pistes cibles.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 offre deux possibilités :

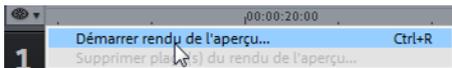
- le programme est capable de rechercher automatiquement tous les passages pour lesquels le rendu doit être effectué ;
- vous pouvez également spécifier manuellement pour quelle plage le rendu préalable doit avoir lieu.

Remarque : vous pouvez configurer le format dans lequel vous faites un rendu d'aperçu dans « Fichier > Paramètres > Rendu d'aperçu » (voir page 67)

Rendu automatique de l'aperçu

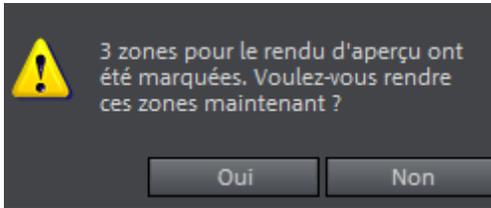
Lors du rendu automatique de l'aperçu, vous n'avez pas à vous occuper de quelles sections peuvent être concernées. MAGIX Vidéo deluxe 2013 analyse les performances de votre ordinateur et définit ainsi les sections pour lesquelles le rendu de l'aperçu doit avoir lieu.

Pour procéder à un rendu automatique de l'aperçu, veuillez procéder ainsi :



1^{re} étape : cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu dans la barre d'outils inférieure.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 analyse alors pour quelles sections le rendu préalable doit avoir lieu. Une boîte de dialogue apparaît et affiche les sections trouvées.



De plus, ces sections sont mises en avant dans la Timeline de MAGIX Vidéo deluxe 2013 par une barre rouge.

2^e étape : dans la boîte de dialogue, cliquez sur « Oui » pour démarrer la procédure de rendu de l'aperçu. Si vous cliquez sur « Non », vous pouvez procéder au rendu de l'aperçu ultérieurement.

Une fois le rendu terminé, la barre dans la Timeline s'affiche en vert. Dès que vous modifiez une section pour laquelle le rendu préalable a déjà eu lieu, elle est de nouveau colorée en rouge et doit être actualisée (voir page 207).

Rendu manuel de l'aperçu

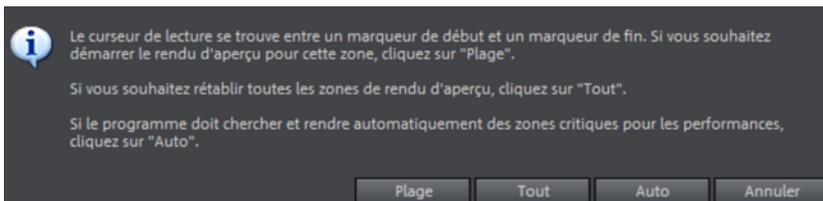
Lors du rendu manuel de l'aperçu, vous devez commencer par identifier la section qui pose problème.



1^{re} étape : placez un marqueur d'entrée et de sortie sur la section pour laquelle vous souhaitez procéder au rendu.

2^e étape : cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu.

La boîte de dialogue de rendu de l'aperçu s'ouvre alors.



3^e étape : sélectionnez « Plage ».

La plage définie au préalable va alors être résumée.



Une fois le rendu terminé, une ligne verte apparaît dans la Timeline : elle indique que cette section a subi une procédure de rendu.

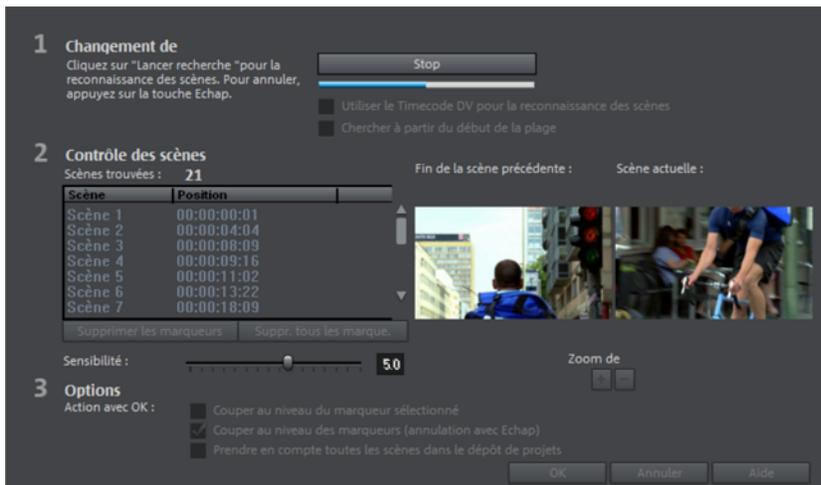
Comme avec le rendu automatique, la section est conservée tant que les objets qui s'y trouvent ne sont ni déplacés ni édités. Si c'est le cas, la ligne verte devient rouge et la section peut être actualisée.

Actualiser le rendu de l'aperçu

Le rendu de l'aperçu fonctionne tant qu'aucune modification n'a lieu dans la section qui a subi un rendu préalable. Vous pouvez reconnaître une section pour laquelle le rendu préalable a eu lieu grâce à une barre verte dans la Timeline. Dès qu'un objet est édité dans la section concernée, la barre se colore en rouge. Vous pouvez alors l'actualiser à tout moment.

1. Pour cela, déplacez le marqueur de lecture sur la section à actualiser.
2. Cliquez sur le bouton de rendu de l'aperçu.
3. Dans la boîte de dialogue de rendu, choisissez « Plage » afin d'actualiser uniquement la section dans laquelle le marqueur de lecture se trouve. Si vous sélectionnez « Tout », l'opération aura lieu pour toutes les sections qui n'ont pas encore subi de rendu préalable (colorées en rouge).

Reconnaissance des scènes



Vous pouvez accéder à la fonction de reconnaissance automatique des scènes en passant par le menu « Effets » ; il s'agit d'un éditeur avec lequel vous pouvez lire chaque vidéo et rechercher des changements de mouvement ou de couleur particuliers.

Remarque : dans le jargon vidéo, on parle de paramètres ou de « shots » (morceaux de vidéos).

Les marqueurs temporels créés automatiquement par les périphériques vidéo numériques, c'est-à-dire les moments où l'appareil a été mis sous tension ou éteint, sont également détectés en tant que scènes.

- Sélectionnez tout d'abord « Début » dans la section « Changement de scènes ». La recherche d'éventuels changements de scènes commence. Cela peut prendre un certain temps pour des vidéos plus longues, mais l'analyse du film doit être réalisée une fois uniquement pour chaque enregistrement. Les résultats sont sauvegardés avec le fichier vidéo.
Si vous procédez de nouveau à une reconnaissance des scènes avec la même vidéo, les changements de scènes détectés sont immédiatement affichés. Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de la répartition des scènes, vous pouvez répéter l'opération et apporter des corrections facilement.
- Vous pouvez vérifier chacune des transitions de scènes dans la liste de la boîte de dialogue. Chaque marqueur de scène peut être sélectionné ou supprimé. Sélectionnez dans la liste une des transitions détectées et vérifiez s'il s'agit bien d'un changement de scène à l'aide des images d'aperçu.

Astuce : ceci est par exemple utile lorsqu'une lumière de flash a été filmée dans une scène. Une modification soudaine de la luminosité est alors visible dans le film bien qu'il s'agisse d'une seule et même scène.

L'aperçu de la reconnaissance des scènes affiche toujours la fin de la scène précédente et le début de la suivante. Si seule la luminosité diffère entre les images, la scène détectée est une erreur. Dans ce cas, sélectionnez « Supprimer marqueur de scène ».

Les boutons de zoom +/- permettent d'agrandir dans l'arrangeur l'emplacement où la scène sélectionnée débute, voire où la scène précédente finit.

Le curseur « Sensibilité » permet de régler la sensibilité de la reconnaissance des scènes de manière à ce qu'un nombre plus ou moins important de changement de scènes soit trouvé, selon la configuration.

Avec la fonction « Action avec OK », vous pouvez déterminer si le film doit être coupé à la transition de scène sélectionnée ou à toutes les transitions, et si les scènes détectées doivent être enregistrées en tant que prises (Takes).

Itinéraires de voyage animés

Les itinéraires animés vous permettent de créer rapidement des cartes avec des trajets animés. Vous pouvez créer des itinéraires de voyage animés en passant par le menu « Éditer > Assistant > Itinéraires animés » ou par le menu « Media Pool > Import > Outils MAGIX > Itinéraire... ».

Si vous avez importé des photos avec des informations de lieu (GPS Geotag) dans votre film, vous pouvez créer un itinéraire. Il sera ajouté entre les images avec des effets de fondu.

- Placez l'image de départ et l'image de la destination directement côte à côte dans le film et sélectionnez la première image.
- Démarrez l'itinéraire animé. Les lieux sont placés automatiquement sur la carte.
- Cliquez ensuite sur « Animation », enregistrez l'itinéraire en vidéo et fermez ensuite l'animation d'itinéraire. L'itinéraire est inséré automatiquement entre les deux photos et finalisé avec des effets de fondu.

Si vous n'avez pas d'images avec informations de lieu, l'animation d'itinéraire démarre sans lieux prédéfinis. Marquez les endroits souhaités vous-même sur la carte pour exporter ensuite cet itinéraire.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Interface du module de création d'itinéraires animés



- 1 **Carte** : le matériel cartographique du site openstreetmap.com est affiché.
- 2 **Lieux indiqués** : tous les lieux que vous recherchez ou que vous marquez vous-même sur la carte sont affichés dans la liste et représentés par une épingle sur la carte.
- 3 **Portion de carte + zoom** : les flèches vous permettent de vous déplacer sur la carte. Le zoom permet d'agrandir la portion actuelle (+) afin de visualiser plus de détails ou de dézoomer (-) pour un meilleur aperçu général.
- 4 **Afficher les lignes** : si deux emplacements au moins sont marqués sur le plan, cette fonction apparaît et permet de relier les lieux. Vous pouvez définir la couleur et l'épaisseur des lignes.
- 5 **Animation** : vous pouvez animer votre itinéraire et l'enregistrer en tant que vidéo au format WMV.
- 6 **Enregistrer image** : vous pouvez enregistrer l'extrait actuel de la carte en tant qu'image au format PNG, BMP, JPG ou TIFF.

Placer des lieux sur la carte

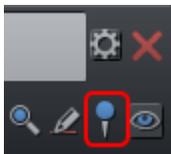
Vous avez plusieurs possibilités pour spécifier des lieux sur la carte et créer ainsi un itinéraire.

Remarque : selon le nombre de lieux que vous sélectionnez et selon l'endroit où ils se trouvent, la portion de carte s'adapte. Si vous souhaitez obtenir plus de détails sur un lieu précis, il suffit de zoomer en utilisant la touche « + » du pavé numérique de votre clavier ou la molette de la souris en affichage détaillé.

Chercher et sélectionner des lieux automatiquement

1. Sous « Lieux », cliquez sur le bouton + afin de créer une nouvelle entrée. Celle-ci apparaît colorée en bleu dans la liste des lieux déjà existants.
2. Saisissez le nom du lieu souhaité et pressez la touche Entrée. Le lieu est alors affiché sur la carte. Un marqueur supplémentaire est placé pour le début et la fin de l'itinéraire.

Remarque : si la recherche livre plusieurs résultats, une liste avec tous les lieux possibles s'ouvre. Un clic sur le lieu souhaité confirme ce dernier.



Si vous souhaitez doter d'un marqueur spécifique des étapes intermédiaires importantes sur l'itinéraire, cliquez sur le symbole de marqueur dans les propriétés (roue dentée) du lieu.

Placer manuellement un lieu

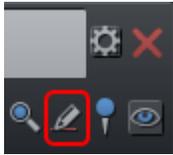
1. Cliquez sur la carte pour déplacer la portion de carte et maintenez le bouton de la souris enfoncé afin que le lieu souhaité soit visible.



2. Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton afin d'activer la saisie manuelle de lieux ou utilisez le raccourci clavier « M ».

3. Cliquez sur le lieu de destination sur la carte. Une entrée est créée dans la liste.

Renommer les lieux



Dans les propriétés (roue dentée) d'un lieu, vous pouvez renommer celui-ci sans le modifier sur la carte.

Chercher de nouveau un lieu



Si un lieu est incorrect, vous pouvez rechercher ici un nouveau lieu et la position du marqueur s'adapte automatiquement.

Entrez le nouveau nom dans le champ de saisie et cliquez sur la loupe ou pressez la touche Entrée.

Importer un fichier GPX



Si vous avez créé un itinéraire à l'aide d'un périphérique GPS et l'avez sauvegardé au format GPX, vous pouvez l'importer ici afin d'afficher l'itinéraire sur la carte.

Remarque : selon l'étendue de l'itinéraire, l'importation et l'affichage peuvent prendre un certain temps.

Ajuster & supprimer des lieux

Ajuster l'ordre des lieux

L'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est alors ajusté sur la carte. Ceci est particulièrement visible lorsque vous avez activé la ligne (voir page 213) afin de mieux illustrer l'itinéraire.

Ajuster la position du lieu

Vous pouvez ajuster les lieux d'un itinéraire en sélectionnant le marqueur de lieu dans la carte à l'aide de la souris (en maintenant le bouton enfoncé) puis en le déplaçant à

la nouvelle position. Le marqueur est alors déplacé, l'itinéraire est ajusté et le nouveau nom du lieu est modifié automatiquement dans la liste.



Remarque : si le marqueur de lieu n'est pas affiché, activez-le dans les propriétés (roue dentée) du lieu en cliquant sur l'icône du marqueur.

Masquer un lieu



Cliquez sur l'œil sous les propriétés (roue dentée) d'un lieu. Le lieu reste dans la liste mais il est masqué sur la carte ainsi que dans l'itinéraire. En cliquant à nouveau sur cet œil, le lieu sera affiché à nouveau.

Supprimer un lieu de la liste



Afin de supprimer un lieu de la liste et de l'itinéraire, cliquez sur ce bouton situé après le lieu.

Enregistrer & charger un itinéraire

Vous pouvez sauvegarder la liste entière de vos lieux sélectionnés afin de pouvoir la recharger ultérieurement sans avoir à rechercher et à sélectionner de nouveau tous les lieux.

Sauvegarder la liste



- Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + S.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez l'emplacement de sauvegarde et le nom pour la liste de lieux.
- Cliquez sur « Sauvegarder » afin d'enregistrer la liste et de fermer la boîte de dialogue.

Ouvrir la liste



- Pour ouvrir une liste de lieux enregistrée, cliquez sur ce bouton sous « Lieux » ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + O.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, naviguez jusqu'à l'emplacement de sauvegarde et sélectionnez la liste de lieux.
- Cliquez sur « Ouvrir » pour fermer la boîte de dialogue et la liste comportant les lieux souhaités va apparaître.

Ajuster la portion de carte



Ces boutons permettent de déplacer la portion de la carte vers le haut (nord), la droite (est), le bas (sud) ou la gauche (ouest).

Les touches fléchées de votre clavier permettent d'accéder aux mêmes fonctions.

Un clic sur le point entre les flèches déplace la portion de sorte que le lieu sélectionné soit placé au milieu.



Zoomez (+) ou dézoomez (-) dans/hors de la carte. Les touches « + » et « - » de votre clavier ou la molette de la souris vous permettent aussi d'utiliser le zoom.



Si vous souhaitez afficher tous les lieux sélectionnés et réaliser un zoom avant dans la carte aussi grand que possible, cliquez sur ce bouton et la portion de carte s'actualise automatiquement.



Si vous souhaitez afficher l'itinéraire sans les marqueurs de lieux, cliquez ici pour masquer les épingles. En cliquant à nouveau, elles s'afficheront.

Afficher les lignes (relier les lieux)

Si vous sélectionnez au moins deux lieux, la fonction « Afficher les lignes » apparaît au-dessus de la carte. Ainsi, vous pouvez relier les lieux présents sur la carte à l'aide d'une ligne pour mieux illustrer l'itinéraire.



Cliquez sur cette icône pour afficher une ligne entre les différents lieux. Les fonctions de transparence, d'épaisseur et de couleur des lignes sont disponibles sur la droite.

Astuce : l'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est ajusté sur la carte et la nouvelle ligne apparaît.

Masquer la ligne : pour masquer la ligne, cliquez une nouvelle fois sur le bouton sous « Lignes ».



Épaisseur et transparence des lignes : utilisez ces curseurs pour modifier la transparence (curseur gauche) et l'épaisseur des lignes (curseur droit).

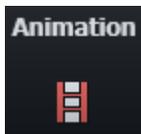


Couleur de ligne : définissez la couleur souhaitée en utilisant le curseur et la palette de couleurs.

Astuce : vous pouvez également créer une ligne animée dans la section « Animation » (voir page 214) et l'enregistrer en tant que vidéo.

Animation

Lorsque deux lieux ou plus sont sélectionnés, la fonction « Animation » s'affiche.



Cette fonction vous permet de créer des itinéraires animés et de les enregistrer comme films au format WMV afin de les intégrer à un film de vacances ou de les envoyer par exemple.

Défiler dans la carte : si vous activez la fonction « Défiler dans la carte », celle-ci s'anime et se déplace d'un lieu à l'autre lorsque vous lancez l'animation.

Animer les lignes : la ligne de liaison démarre au premier lieu, se termine au dernier lieu sélectionné et apparaît étape par étape. Elle est aussi rapide qu'un objet animé.

Animation douce : l'animation débute plus lentement, puis accélère et ralentit à nouveau à l'approche d'un nouveau lieu.

Animer un objet : vous pouvez sélectionner un objet qui doit se déplacer sur votre itinéraire, une voiture ou un avion par exemple.

Durée en secondes : vous pouvez ajuster la durée de l'animation selon la longueur de l'itinéraire. Entrez les secondes dans le champ de saisie puis testez à l'aide de l'aperçu si l'animation se déroule comme vous le souhaitez.



Aperçu : avant d'enregistrer une animation en tant que vidéo, testez si l'animation se déroule comme vous le souhaitez en cliquant sur Lecture.



Cliquez sur ce bouton pour enregistrer l'animation en tant que vidéo WMV. Veuillez tout d'abord indiquer l'emplacement de sauvegarde et le nom de la vidéo.

Remarque : ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de la vidéo. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

Masquer : cliquez sur « Quitter » pour fermer l'interface d'animation.

Créer une image à partir de la carte

Vous avez la possibilité de créer une image à partir d'une portion de carte (y compris avec ses lieux) afin de l'imprimer par exemple.

1^{re} étape : zoomez dans la carte jusqu'à ce que vous puissiez visualiser les détails souhaités.



2^e étape : cliquez sur ce bouton (raccourci clavier « Ctrl + E ») et indiquez dans la boîte de dialogue qui apparaît alors un emplacement de sauvegarde ainsi que le nom de l'image. Sélectionnez également le format de fichier souhaité pour l'image.

Remarque : ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de l'image. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

3^e étape : cliquez sur « Enregistrer » afin de créer l'image et de fermer la boîte de dialogue.



Si besoin, vous avez la possibilité de masquer la liste de lieux sur la gauche de la fenêtre afin d'obtenir une vue plus étendue de la carte.

Un clic supplémentaire sur ce symbole en forme d'œil permet d'afficher à nouveau la liste des lieux.

Raccourcis clavier

Marquage manuel de lieux	M
Zoom avant dans la carte	Touche + du pavé numérique
Zoom arrière de la carte	Touche - du pavé numérique
Enregistrer la liste de lieux	Ctrl + S
Charger la liste de lieux	Ctrl + O
Sauvegarder une portion de carte (avec marquages de lieux également) en tant qu'image	Ctrl + E
Déplacer la portion de carte vers le nord (vers le haut)	Flèche vers le haut
Déplacer la portion de carte vers l'est (vers la droite)	Flèche droite
Déplacer la portion de carte vers le sud (vers le bas)	Flèche vers le bas
Déplacer la portion de carte vers l'ouest (vers la gauche)	Flèche gauche
Annuler l'exportation vidéo	Echap

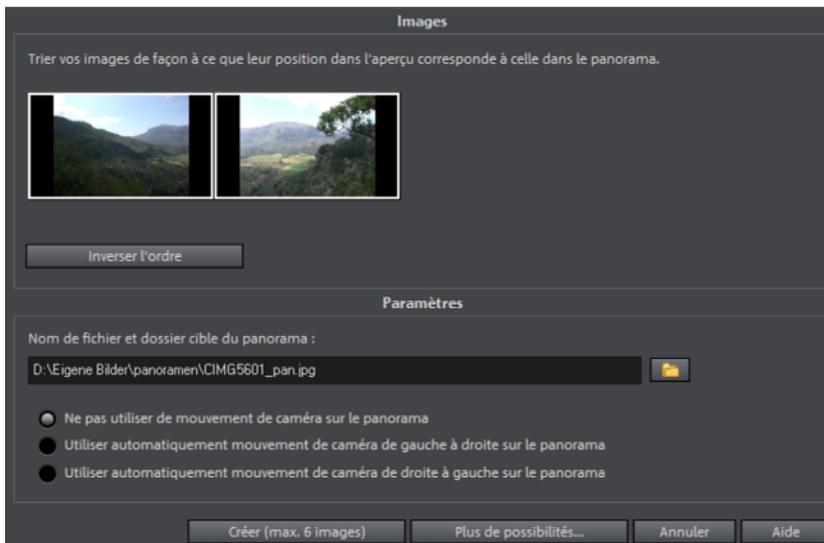
Créer une image panoramique

Cette fonction spéciale est disponible pour les photos sélectionnées sous « Effets > Effets d'objets vidéo > Créer une image panoramique ». Vous pouvez ainsi assembler plusieurs images pour former une image panoramique. Ou bien laissez libre cours à votre fantaisie pour assembler comme bon vous semble ce que vous voulez.

Astuce : si possible, optimisez d'abord vos photos afin que les raccords ne soient pas visibles dans l'image panoramique finale.

Sélectionner des images pour la photo panoramique

Chargez toutes les images requises dans le film en suivant la méthode habituelle. Cliquez sur les images l'une après l'autre à partir desquelles vous souhaitez créer un panorama, en maintenant la touche Maj enfoncée. Choisissez l'option « Créer une image panoramique » dans le menu contextuel ou dans le menu Effets (voir page 280) > Effets d'objet vidéo.



Inverser l'ordre des photos pour l'image panoramique

Il arrive parfois que des photos soient chargées dans un ordre incorrect ou que vous ayez créé les photos du futur panorama de la droite vers la gauche. Si vous n'avez pas remis les photos dans le bon ordre au préalable, cliquez sur le bouton « Inverser l'ordre ».

Calcul de l'image panoramique

Cliquez sur « Créer » et l'image panoramique va être calculée. Cela peut durer un certain temps en fonction de la résolution et du nombre de photos d'origine. Les

photos d'origine sont remplacées dans le diaporama par l'image panoramique créée. Vos fichiers d'origine sont conservés sur le disque dur.

Remarque : vous pouvez créer une image panoramique à partir de 6 photos maximum. Cliquez sur « Plus de possibilités » pour en savoir plus sur la mise à niveau.

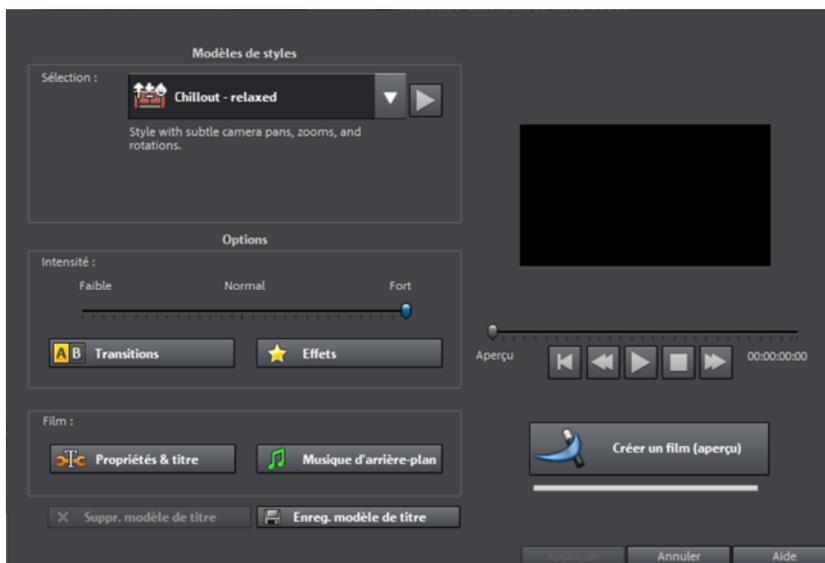


Créer un panorama avec 2 images.

Slideshow Maker

Slideshow Maker est la solution idéale pour convertir automatiquement des images fixes en images animées et pour les agrémenter d'effets tels qu'une musique de fond par exemple.

- Ouvrez Slideshow Maker en passant par le menu « Éditer > Assistants ».



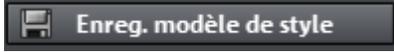
Modèles de style

Sélectionnez ici un modèle qui vous convient.



Ce bouton permet de lire un exemple de diaporama avec le modèle de style sélectionné.

Enregistrer/Supprimer les modèles de styles



Les modèles que vous avez créés sont affichés dans la liste des modèles fournis.



Si vous le souhaitez, vous pouvez les supprimer.

Intensité

Cette commande permet de régler la part des objets vidéo et images qui sera affectée par les effets. Avec « Normal », il s'agira d'une part équilibrée, et avec « Faible » ou « Fort », les effets seront respectivement réduits ou intensifiés.

Transitions

Les divers curseurs permettent de configurer la proportion de chaque type de transitions.

« 3D » / « Autres » : Les transitions ou les effets de chaque catégorie peuvent être activés et désactivés séparément à l'aide de l'icône de la liste. Via la touche fléchée, sous l'écran d'aperçu, il est possible de visionner un aperçu.

Durée des transitions : définissez ici la durée des transitions en secondes.

Les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D : si cette option est activée, les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D.

Transitions aléatoires : les curseurs sont placés sur des valeurs aléatoires.

Effets

Utilisez les curseurs pour configurer les parties de chaque type d'effets. Sous « Détails », vous pouvez activer et désactiver les effets ou les transitions de chaque catégorie.

Traiter les formats d'image spécifiques de manière intelligente : il est possible d'éditer les images panoramiques et les photos au format Portrait « de manière intelligente ». Si ces options sont sélectionnées, les photos panoramiques et les photos au format Portrait sont dotées d'effets spéciaux conçus tout spécialement pour ces formats. Vous pouvez également activer ou désactiver ces effets dans l'affichage détaillé.

Si l'option est sélectionnée, les mêmes effets que ceux de toutes les autres images sont utilisés pour ces images.

Effets aléatoires : les curseurs qui contrôlent les effets sont configurés sur un principe de fonctionnement aléatoire.

Les transitions ou les effets de chaque catégorie peuvent être activés et désactivés séparément à l'aide de l'icône de la liste. Via la touche fléchée, sous l'écran d'aperçu, il est possible de visionner un aperçu.

Propriétés & titres

Durée du film

Durée prévue du film : il s'agit d'une estimation de la durée du film obtenue après utilisation de Slideshow Maker.

Musique disponible : il s'agit de la durée totale de la musique actuellement sélectionnée. Sous Musique de fond (voir page 221), vous pouvez paramétrer précisément quels morceaux de musique doivent être utilisés.

Ajuster la durée du film à la musique : le programme tente d'ajuster la durée des objets photo à la musique de fond. Si le film est trop court, la musique est coupée. S'il est trop long, la musique est répétée.

Ajuster la durée de la musique au film : les objets photo sont affichés conformément à la durée configurée ici, le film créé est accompagné de musique. La musique en trop à la fin du film est tout simplement coupée.

Intégrer des objets vidéo

Éditer les vidéos : si cette option est activée, les vidéos sont automatiquement dotées d'effets et de transitions.

Durée : définissez ici si la durée d'origine des vidéos doit être conservée ou plutôt raccourcie.

Générique de début et de fin

Entrez ici les textes que vous souhaitez utiliser dans vos génériques de début et de fin.

Texte personnalisé : saisissez ici le texte souhaité pour les génériques de début ou de fin, qui sera ensuite ajouté par Slideshow Maker.

Utiliser fichier : vous avez la possibilité d'indiquer un modèle de titre, un fichier vidéo ou un fichier image qui seront ensuite utilisés en tant que tels.

Remarque : les titres créés avec Slideshow Maker peuvent bien sûr être post-édités à tout moment.

Grouper des enregistrements reliés

Si cette option est activée, le programme tente de détecter les résultats qui vont ensemble grâce aux dates de création des fichiers, puis de séparer visuellement les différents groupes. Lors de la détection des différents groupes de résultats, la période de tous les résultats sert de base pour obtenir une séparation correcte.

Commencer le groupe avec fondu au noir Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats.

Commencer le groupe avec titre fondu au noir Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. De plus, pendant ce temps, un titre comportant des indications temporelles (ex. : 1^{er}/2^em/3^em jour) s'affiche si les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Commencer le groupe avec titre sous l'image Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. Un titre doté d'informations temporelles est inséré après le fondu au noir, 1^{er}/2^e/3^e jour par exemple, lorsque les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

Musique d'arrière-plan

Déterminez ici si et quels morceaux de musique doivent être utilisés en tant que musique de fond.

Utiliser une musique de fond : cette commande insère une musique de fond.

Charger un/des fichier(s) : une boîte de dialogue de sélection de fichiers s'ouvre, dans laquelle vous pouvez naviguer jusqu'à un dossier contenant des morceaux de musique pour sélectionner le fichier (ou plusieurs fichiers) souhaité(s).

Supprimer : les morceaux de musique sélectionnés sont supprimés de la liste et ne seront plus utilisés.

Insertion aléatoire : MAGIX Vidéo deluxe 2013 choisit de manière aléatoire des morceaux de musique dans le dossier « Importation > Mes médias > Musique de diaporama » du Media Pool.

Pré-écouter : le morceau de musique sélectionné peut être pré-écouté avec ce bouton.

Rapport de volume : ce curseur permet de régler le rapport de volume entre le son d'origine et la musique de fond.

Astuce : les morceaux de musique situés sur la cinquième piste sont listés parmi les morceaux destinés à être utilisés en tant que musique de fond et utilisés.

Ajustement du montage musical (version (Plus/Premium))

Derrière l'option « Assistant de reconnaissance du rythme » du menu contextuel d'objets audio se cache la possibilité d'analyser le tempo et le rythme d'objets audio. C'est très utile pour synchroniser des séquences d'images d'une vidéo avec de la musique.

- Pour cela, chargez une chanson adéquate dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 et sélectionnez « Assistant de reconnaissance du rythme » dans son menu contextuel.
- La boîte de dialogue « Module de remixage MAGIX » s'ouvre. Cet outil permet d'analyser le rythme de la chanson.

Étape 3 : définir le début de la mesure et le style de mesure

Les clics du métronome correspondent-ils au début des mesures ?
Si ce n'est pas le cas, on peut rectifier le métronome en tapant une fois au début d'une mesure.

Déplacer d'un quart vers l'arrière : Aucun 1 2 3 Type de : 4/4 ▼

Battre sur « un »

Résultat du tempo : 123.340 BPM

Volume métronome : [Slider] Muet

<< Retour Continuer >> Annuler Aide <<

Ici, vous pouvez vérifier et corriger la correspondance entre les clics du métronome et les débuts des battements de la musique.

Il est conseillé de cliquer avec la souris au début d'une mesure (bouton « Battement 1 ») ou d'appuyer sur la touche T. Avant de commencer à battre la mesure, il convient de marquer le rythme avec le pied tout d'abord afin de se mettre dans le rythme. Suite à cela, il est plus facile de battre la mesure avec précision. Après quelques secondes, le métronome réagit à ce que vous saisissez. Il est également possible de rectifier le début de la mesure en choisissant un paramètre dans « Déplacement d'un quart en arrière ».

La touche 0 vous permet en outre de battre le début de chaque mesure pendant la lecture. Vous avez ainsi la possibilité de corriger efficacement des mesures entières.

Masquer les conseils

- Suivez les instructions de l'assistant pour définir le rythme du morceau de musique sélectionné.
- Lors de la dernière étape, vous avez trois possibilités pour utiliser les informations obtenues :
 - « Créer des objets de remix » découpe votre objet audio en objets distincts (chacun dure une mesure).
 - « Adapter le tempo » ajuste soit le tempo de l'objet analysé au tempo de l'arrangement, soit l'inverse.
 - « Enregistrer uniquement les informations de tempo & de rythme » sauvegarde uniquement les informations obtenues. Cette option est surtout importante pour l'adaptation du montage musical décrit ci-après.

Remarque : en passant par le menu Éditer > Adaptation du montage musical, vous pouvez également laisser MAGIX Vidéo deluxe 2013 configurer automatiquement tous les objets vidéo de la première piste par rapport au rythme de l'objet audio analysé.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible dans la version Plus/Premium.

Les conditions d'application de l'assistant de reconnaissance de tempo :

- le morceau doit avoir une durée supérieure à 15 secondes.
- Le morceau doit contenir une musique « rythmique » (dansable).
- Le morceau doit être au format stéréo.

Préparation

Avant d'ouvrir l'assistant de reconnaissance de tempo, le marqueur de début (S) doit être placé dans l'arrangeur à la position où doit débiter la détection. Lorsque le morceau contient une longue intro ne comprenant pas de rythme, mais uniquement un son doux synthétique par exemple, le marqueur de début devrait être placé après l'intro.

En règle générale, l'assistant de reconnaissance de tempo ne devrait s'utiliser que pour des musiques rythmiques.

De plus, il vaudrait mieux placer le marqueur de début juste avant un battement de noire ou, encore mieux, avant le premier temps d'une mesure.

Lorsque le marqueur de début se trouve avant l'objet audio, l'objet sera contrôlé dans son ensemble.

Si vous souhaitez abrégé la détection, il suffit de raccourcir l'objet à l'aide des poignées au bout de l'objet.

Vérification de la détection automatique du tempo

La chanson doit remplir les trois conditions suivantes pour pouvoir être correctement analysée :

- Elle doit faire plus de 15 secondes.
- Elle doit comporter une musique « rythmée » (sur laquelle on peut danser).
- Elle doit être disponible dans un format stéréo.

L'analyse se fait en quatre étapes :

Étape 1 : vérification du marqueur de début

Étape 2 : détection du tempo

Étape 3 : définition des débuts de mesure

Étape 4 : utilisation de la détection du tempo et des mesures

Étape 1 : vérification du marqueur de début

Avant de lancer l'analyse, placez le marqueur de début à la position du projet à laquelle le matériel rythmique commence. Ici, par exemple, après l'intro. Si l'assistant ne parvient pas à détecter des informations rythmiques, dans un premier temps, il demande si le marqueur de début se trouve après l'intro. Vous pouvez le déplacer à une position appropriée dans la boîte de dialogue.

Si le début du morceau de musique ne contient pas de structure rythmique, le programme vous demande si vous souhaitez déplacer le marqueur de début.

Étape 2 : vérification de la détection automatique du tempo

Le Remix Agent commence ensuite l'analyse du matériel audio et tente de déterminer le tempo. L'objet est lu et vous entendez un clic de métronome régulier tandis que des barres de temps vertes numérotées apparaissent dans l'affichage sinusoïdal.

À gauche, sous l'affichage sinusoïdal, vous avez un affichage qui indique le tempo trouvé en BPM. Au centre, un petit module de navigation est à votre disposition pour faciliter la navigation. Le curseur sert de commande de position. Pour contrôler le volume du métronome, un autre curseur se trouve sur la droite, ainsi qu'un bouton « Mute » servant à couper le son.

La détection automatique du tempo ne réussit pas toujours d'emblée. Si les clics du métronome ne retentissent pas au rythme de la musique, cliquez sur le bouton « Non » dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, vous accéderez ensuite à la saisie manuelle du tempo.

Pour la correction du tempo du métronome et d'un éventuel décalage temporel apparaissant entre les clics de métronome, vous disposez du bouton « Tap tempo » et de la correction du tempo :

Correction du tempo : le Remix Agent vous propose différents tempos. Le tempo que le Remix Agent considère comme le plus probable est paramétré par défaut. Si le

tempo identifié ne convient pas, choisissez-en un autre qui convient dans la liste. Lors de la prochaine lecture de l'objet, les clics du métronome doivent être bien synchronisés.

Correction sur le temps/à contretemps : maintenant, il est encore possible que le tempo soit bon, mais que les battements soient décalés. Aidez-vous du bouton « Correction sur le temps/à contretemps », qui vous offre des alternatives afin de placer les battements de la mesure en fonction de la complexité du rythme. Essayez les alternatives jusqu'à ce que vous entendiez les clics du métronome tomber sur les temps.

Tap Tempo : outre la sélection du tempo, dans « Correction du tempo », vous pouvez utiliser le bouton « Tap Tempo » en suivant la mesure de la musique ou la **touche « T »** de votre clavier. Des lignes bleues supplémentaires apparaissent alors dans l'affichage sinusoïdal. Après au moins 4 clics sur le bouton, le Remix Agent tente de sélectionner le bon tempo dans la liste de la zone « Correction du tempo ». L'affichage à côté du bouton « Tap Tempo » indique la valeur actuelle. Cliquez sur « Tap Tempo » jusqu'à ce que le voyant rouge « Unlocked » (débloqué) se transforme en voyant vert « Locked » (bloqué).

Avec la **touche « O »**, vous pouvez placer les temps manuellement pendant la lecture. Les marqueurs environnants seront automatiquement supprimés de façon à ce que le tempo réglé soit strictement conservé.

Avec la souris, vous pouvez déplacer individuellement les marqueurs. Si vous maintenez en même temps la touche « Ctrl » enfoncée, tous les marqueurs suivants sont déplacés avec le marqueur actuel.

Si les clics du métronome coïncident avec les temps de la musique, vous pouvez passer à l'étape suivante.

Étape 3 : définir le début de la mesure et le style de mesure

Réglez d'abord le type de mesure. La mesure 4/4 est toujours pré-réglée. Corrigez maintenant le début de la mesure si nécessaire. Le premier temps de la mesure doit toujours coïncider avec le clic de métronome accentué ou avec la ligne rouge dans l'affichage sinusoïdal.

Vous pouvez réaliser la correction en une seule étape : si vous entendez le début de la mesure, cliquez sur le bouton « **Tap 1** » ou appuyez sur la **touche « T »** de votre clavier.

Sinon, vous pouvez également choisir directement dans la boîte de dialogue de combien de temps le premier temps doit être reculé.

En appuyant sur la **touche « O »**, vous pouvez également indiquer la position du début de la mesure (le premier temps) lors de la lecture. Cela vous donne un moyen efficace de corriger le début des mesures des sections longues.

Si les débuts de mesure du morceau tombent désormais bien, effectuez la dernière étape.

Étape 4 : appliquer

Dans cette dernière étape, vous appliquez les informations musicales au matériel audio.

Sur la base de ces informations, les coupes du matériel vidéo de la piste 1 sont corrigées.

Réglage manuel du tempo et de l'On-/Offbeat

Si le résultat est incorrect, on peut corriger l'assistant de reconnaissance de tempo en quelques clics de souris. Pour cela, il existe deux possibilités :

- tout d'abord, la liste « correction tempo » contient des valeurs BPM alternatives qui pourraient correspondre à la musique. Les valeurs des BPM ajustables sont détectées automatiquement, le nombre peut varier d'une musique à une autre.
- **Taper le rythme** : pour du matériel audio complexe, nous vous conseillons l'utilisation du mode d'entrée « tapping ». Pour cela, utilisez la touche T ou tapez sur le bouton « taper rythme » au rythme de la musique. Après avoir tapé le rythme plusieurs fois de suite, observez la couleur dans l'afficheur BPM. Lorsqu'elle est rouge, état «Unlocked», le battement du rythme ne correspond pas au rythme de la musique. Tapez le rythme jusqu'à ce qu'apparaisse l'état « Locked ». Peu après, vous entendrez si le résultat est correct avec le lancement du métronome.

Après, la correction Offbeat a lieu si nécessaire. Lorsque les battements des noires détectées sont légèrement décalées du rythme de la musique, vous pouvez choisir parmi plusieurs alternatives proposées dans le champ de listes de correction On/Offbeat.

Déterminer le début d'une mesure

Ensuite a lieu la correction du début de la mesure. Le battement sur le premier temps de la mesure doit toujours correspondre au son aigu du métronome ou à la ligne rouge dans l'affichage graphique des ondes. La correction peut se faire à l'aide d'un simple clic : lorsque vous reconnaîtrez le début de la mesure, cliquez avec la souris ou appuyez sur la touche T sur le premier temps de la mesure.

Si le marqueur de début a été placé juste avant le premier temps de la mesure, cette correction n'est pas nécessaire.

Remarque: Le métronome et les traits de visualisation dans l'affichage graphique des ondes ne réagissent qu'après un certain temps.

Utilisation de la détection de BPM et de tempo

Maintenant vous pouvez ajuster l'arrangement au morceau de musique (song) ou inversement, ou même éditer le song aux endroits rythmiques.

Sauvegarder uniquement information de tempo et de battement

Seules les données du fichier wave sont sauvegardées. Ceci est tout particulièrement utile lors d'une correction manuelle.

Une fois les données sauvegardées, les ajustements de tempo ou la création d'objets de remix ultérieurs ne seront plus nécessaires.

Ajuster tempo

Ajuster le tempo de l'objet au tempo de l'arrangement: La longueur de l'objet est ajustée à l'arrangement. Trois différentes procédures sont possibles : le timestretching, le resampling (« rééchantillonnage ») ou la quantification audio. Pour le timestretching, la tonalité du morceau reste inchangée mais la qualité de son peut diminuer. Le resampling modifie la hauteur du son (tout comme lorsqu'on modifie le tempo d'un tourne-disque) mais conserve largement la qualité sonore initiale. Lors de la quantification audio, le fichier audio prend en considération les ajustements de tempo comme si des objets de remix (voir ci-dessous) étaient créés et immédiatement assemblés en un nouveau fichier audio. Lorsque la reconnaissance est incertaine, le résultat peut montrer d'énormes fluctuations de tempo. Ici, il est particulièrement important de placer le marqueur de début de telle sorte à ce que le rythme soit vraiment reconnu. L'avantage de la quantification audio réside dans le fait que les fluctuations légères du tempo sont rééquilibrées au cours de la musique. Le premier temps des mesures de la musique correspond toujours aux premiers temps des mesures de l'arrangement, il n'y a donc pas de divergence au cours de l'arrangement.

Ajuster tempo de l'arrangement au tempo de l'objet : l'arrangement reprend la valeur du BPM trouvée, si le morceau est repris comme base pour une nouvelle composition, comme pour le remix par exemple, et si cette option est activée.

Créer objets de remix

Le morceau est découpé mesure après mesure en objets individuels. Ceci peut être utile pour :

- Positionner des vidéos aux limites de l'objet
- Remixer des morceaux en modifiant l'ordre des objets, en coupant ou doublant des mesures ou encore en ajoutant au morceau de nouveaux loops ou objets synth. Placez par exemple un rythme techno sous votre chanson préférée.
- Créer des loops à partir de morceaux complets qui peuvent être utilisés avec un autre matériel. Important : tous les objets de remix ne sont pas adaptés pour des loops et il vaut mieux utiliser du matériel simple tel que des batteries par exemple.

- Mixer deux morceaux : comme le beat et le tempo sont identiques, ils peuvent sans risque être superposés.

Vous pouvez faire appel à cette fonction ultérieurement par le menu contextuel de l'objet lorsque seules les données de tempo ont été sauvegardées.

Option de quantisation audio : ajuste le nouvel objet à la grille de l'arrangement.

Pour une musique faite « manuellement », des variations légères de tempo sont chose courante ; ceci provoque aussi des longueurs de mesures différentes. Pour ajuster malgré cette variation les objets à la grille de mesures fixe, le processeur de temps est automatiquement activé et le timestretching est appliqué sur les objets de manière à corriger ces différences de longueurs.

Utiliser le resampling pour de petites corrections : pour des corrections minimales, utilisez le resampling au lieu du timestretching. Par la suite, évitez de modifier le tempo maître, sinon vous risquez d'avoir des variations de tonalité.

Objets de remix en mode Loop : les nouveaux objets sont mis en mode loop. En rallongeant l'objet à l'aide de la poignée droite de l'objet, l'objet entier est encore rejoué.

Conversion par lot

Avec la conversion par lot il est possible de convertir des fichiers vidéo, des films, des objets ainsi que des projets entiers dans un autre format en une seule étape.

Ouverture de la conversion par lot

Vous pouvez procéder à la conversion par lot avec différents préréglages. Cependant, une présélection n'apparaît que lorsque vous avez chargé un film ou un projet.

Voici les différentes possibilités :

- La conversion par lot a été ouverte par le menu contextuel dans le Media Pool : les fichiers sélectionnés auparavant dans le Media Pool seront transférés dans la liste et peuvent être convertis au format de votre choix. Pour les projets qui contiennent plusieurs films, chaque film du projet sera considéré comme une commande à part.
- Un film vide est ouvert : une boîte de dialogue de conversion par lot s'ouvre également dans laquelle vous pouvez sélectionner et charger les fichiers vidéo qui doivent être convertis dans un autre format.
- Un film contenant du matériel vidéo et plus d'un objet sur la première piste est ouvert : une boîte de dialogue apparaît ensuite dans laquelle vous pouvez choisir les commandes qui doivent être appliquées par la conversion par lot :
 - **Toutes les scènes du film** : dans ce cas, le début de chaque objet se trouvant sur la première piste sera utilisé comme point de départ des fichiers vidéos à

exporter. Vous pouvez utiliser cette fonction par exemple pour exporter le début de chaque scène du film en tant que fichiers bitmap.

- **Plusieurs films** : le film en cours sera exporté en tant que vidéo entière. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter d'autres films à la liste des commandes.
- Plusieurs films contenant du matériel audio sont ouverts : chaque film en cours sera exporté en tant que vidéo entière. Cela est utile pour de gros projets contenant beaucoup de petits films, ainsi vous n'avez pas besoin d'exporter chaque film séparément.

Gestion

Ici vous pouvez enregistrer les paramètres en cours et les charger à nouveau. Ils contiennent aussi bien la liste des fichiers à exporter que les paramètres et noms d'exportation de chaque commande.

Attention ! La conversion par lots se rapporte immédiatement aux projets, films et objets qu'ils contiennent. Pensez à mettre à disposition le matériel source. Lors de la conversion d'objets seuls issus de films, vous devez vous assurer que le fichier vidéo ne soit pas modifié entre le moment où il est chargé et celui où la configuration sera chargée.

Demandes en attente pour conversion par lots

Ceci est la liste de tous les objets qui doivent être convertis dans un autre format défini. Chaque demande peut posséder ses propres paramètres.

Ajouter des fichiers (pas lors de la conversion d'objets uniques de films) : vous pouvez ajouter manuellement des fichiers, y compris des fichiers films et des projets.

Supprimer la sélection : suppression des entrées sélectionnées de la liste.

Dupliquer la sélection : si vous souhaitez exporter des commandes dans plusieurs formats, vous pouvez les sélectionner, les dupliquer et les doter de paramètres d'exportation personnels.

Paramètres de format des commandes de conversion sélectionnées

Vous pouvez ici paramétrer le format des commandes en cours ; plusieurs commandes peuvent recevoir les mêmes paramètres en même temps. Sélectionnez une ou plusieurs commandes dans la liste.

Remarque pour le paramétrage du format pour plusieurs commandes : si une des commandes a déjà des paramètres personnalisés, ces paramètres seront perdus lors du choix d'un autre format. Pour éviter cela, supprimez la sélection en appuyant sur Ctrl + clic.

Sélectionnez le format dans le menu déroulant. Le format par défaut est « Windows Media Video » (WMV).

Paramètres avancés : à cet endroit, vous ouvrez la boîte de dialogue des options avancées. Elle correspond à la boîte de dialogue de l'exportation normale d'un film.

Conseil : si vous définissez le même nom de fichier pour plusieurs commandes, ces fichiers seront numérotés de façon logique. Ainsi vous pouvez par exemple facilement convertir plusieurs films ayant un thème commun et simultanément vous assurer du bon ordre de l'ensemble.

Arrêter l'ordinateur après l'exportation

Cette option est particulièrement utile lorsque vous exportez un grand nombre de longs films dans un format de haute qualité qui prend du temps à charger. Vous pouvez laisser travailler l'ordinateur, il s'éteindra tout seul à la fin des opérations.

Démarrer la conversion par lot

Cliquez sur « Démarrer le traitement » pour lancer le processus. A la fin du processus de conversion, une liste de toutes les exportations apparaîtra dans une fenêtre avec un rapport.

Remarque : pendant le processus de conversion par lot, les messages qui apparaissent lors d'un processus d'importation vidéo normal dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 ne s'affichent pas. Le but est en effet de produire une conversion avec le moins de coupures possibles. Assurez-vous donc, avant d'entamer un long processus de conversion par lot, que les fichiers à convertir peuvent être chargés sans problème.

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Copier films et médias dans un répertoire / Copier projet et médias dans un répertoire

Cette option de menu vous permet de stocker un film entier créé avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 dans un dossier, avec tous les fichiers multimédias utilisés. Ceci est particulièrement utile lorsque vous voulez transférer ou archiver un arrangement, ou lorsque les fichiers se trouvent sur plusieurs supports de données (CD, DVD, etc.) et que vous devez changer de support pendant le chargement. En outre, tous les fichiers des effets utilisés sont enregistrés dans un dossier avec les autres fichiers.

Si vous choisissez l'option « **Copier le projet et les médias dans un dossier** », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et copiés dans le dossier sélectionné.

Remarque : MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose également le DV-Logging. Vous pouvez renoncer à la sauvegarde des fichiers DV AVI (parfois très volumineux) et audio dans la mesure où MAGIX Vidéo deluxe 2013 sauvegarde la position de ce matériel sur la bande DV et, à chaque chargement du projet, importe automatiquement les fichiers manquants directement depuis la bande DV.

Une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous devez indiquer le chemin d'accès du dossier et le nom sous lequel le film doit être enregistré.

Raccourci :

Copier le film et les médias dans le dossier	Maj + R
Copier le projet et les médias dans le dossier	Alt + S

Graver le film et les médias sur CD/DVD / graver le projet, le film et les médias sur CD/DVD

Ceci permet de graver le film ainsi que tous les fichiers associés sur un disque. Pour cela, votre ordinateur doit être équipé d'un graveur (et vous devez y insérer un disque vierge).

Si vous choisissez l'option « Graver le projet et les médias », tous les films du projet actuel sont rassemblés (avec les médias correspondants) et gravés sur disque.

Vous pouvez également graver des projets de grande taille sur un disque. Le projet peut alors être réparti en conséquence automatiquement sur plusieurs CD. Un programme de restauration (de backup ou sauvegarde) gravé sur le premier CD permet de recomposer et de lire tout la sauvegarde.

Restaurer le projet du (S)VCD/DVD vidéo

Cette commande de menu vous permet de reconstituer une sauvegarde d'un projet enregistré sur disque. Pour cela, il faut que le disque ait été au préalable gravé avec l'option « **Ajouter projet de sauvegarde** » (voir les options de la boîte de dialogue « Graver un disque »).

Vous pouvez choisir le ou les films du disque que vous souhaitez reconstituer en les sélectionnant dans la liste. De plus, précisez le dossier dans lequel le projet doit être sauvegardé. Dans ce dossier, un sous-dossier nommé Backupxx va être créé pour chaque sauvegarde reconstituée : tous les fichiers de projet y seront stockés depuis le disque. Tous les films reconstitués sont ensuite chargés dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 et pourront y être édités.

Si vous sélectionnez l'option « **Restaurer uniquement les fichiers image** », seuls les fichiers image d'origine contenus sur le disque seront restaurés.

Charger projet de sauvegarde

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Conseil : dans Fichier > Paramètres > Programme... vous pouvez paramétrer le nombre de fois qu'une sauvegarde doit être créée en allant dans l'onglet Système dans Sauvegarde automatique.

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Effacer certains fichiers

Cette option vous permet de sélectionner des fichiers à supprimer. Dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers, cochez les fichiers souhaités. Au cours de l'étape suivante, l'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers de votre sélection. Ainsi, vous pouvez supprimer un film dans son intégralité, fichiers média, d'aide, de projet et de sauvegarde compris. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Chercher et effacer les fichiers superflus

Choisissez cette option pour rechercher tout fichier inutile et libérer de la place sur votre disque dur. L'assistant de suppression recherche automatiquement les fichiers créés avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 qui ne sont désormais plus nécessaires. Avant la suppression définitive, vous recevez diverses informations, via des boîtes de dialogue, ainsi qu'une demande de confirmation.

Avancé

Dans Avancé vous pouvez définir quels fichiers et dossiers doivent être compris dans le processus d'assainissement.

Graver

Dans l'interface « Graver », créez tout d'abord un menu de sélection et gravez ensuite le projet entier, y compris tous les films et le menu de sélection, sur un seul disque.



Ce bouton permet d'accéder à l'interface de gravure.

Aperçu et édition

MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose deux modes différents pour l'édition du menu de disque.



Le mode Aperçu simule le fonctionnement d'un lecteur tel qu'un lecteur DVD ou Blu-ray par exemple.

Vous pouvez sélectionner un modèle de conception pour le menu entier et graver votre disque.

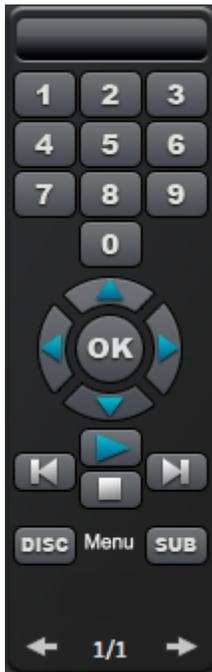


En mode Éditer, vous disposez de toutes les possibilités de création du menu de disque. Ici aussi, tous les modèles sont à votre disposition et vous pouvez les personnaliser facilement.

Télécommande

La télécommande virtuelle est une aide précieuse pour contrôler le comportement futur du disque.

Cette télécommande contrôle l'image d'aperçu de la même manière qu'une télécommande réelle contrôlerait une image sur un écran d'ordinateur ou un téléviseur lorsque vous insérez le CD ou DVD contenant votre projet dans votre lecteur. Vous pouvez désormais naviguer dans les menus avec les touches fléchées et la touche OK. Les boutons activés sont mis en avant.



Les touches du pavé numérique permettent de sélectionner une entrée de la page du menu. Toutes les entrées de menu sont dotées de chiffres correspondants. Dans un menu des chapitres, la lecture débute à partir d'un chapitre précis ; dans le menu des films, vous accédez au menu des chapitres correspondant (si disponible) ou la lecture du film démarre.

Touches de navigation : ces touches servent à naviguer dans le menu du disque à graver. Vous pouvez passer d'une entrée à une autre et confirmer avec OK. La télécommande fonctionne comme celle d'un véritable lecteur DVD/Blu-ray.

Avant/arrière : au cours de la lecture, vous pouvez « sauter » une scène pour passer directement à la précédente ou à la suivante. Dans le menu, cette commande vous permet de naviguer entre les pages de menu vers l'avant ou vers l'arrière.

Lecture : la lecture commence à partir de la première entrée de menu. Si des menus des chapitres sont disponibles (voir page 238), vous passez tout d'abord dans le menu des chapitres. Pressez alors encore une fois la touche Lecture et la lecture commence par la première scène du film.

La touche **Stop** interrompt la lecture.

Le bouton **Disque** permet d'accéder à la première page du menu des films.

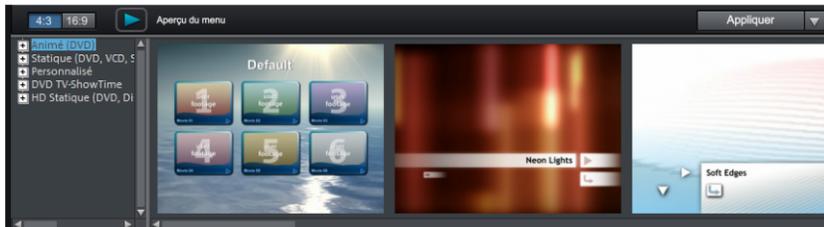
Menu inférieur permet de passer au menu des chapitres (s'il y en a un) du film actuellement sélectionné.

Menu

Le menu de sélection est gravé sur le disque et s'affiche lors de l'insertion de celui-ci dans votre lecteur. Comme pour un DVD ou un disque Blu-ray vendu dans le commerce, vous pouvez naviguer facilement entre vos films, à l'aide des images d'aperçu, ou accéder à des scènes précises à l'intérieur d'un film.

Modèles de conception

Les modèles de menus se trouvent dans la section inférieure.



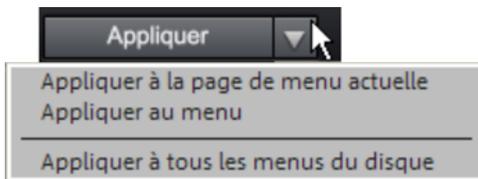
Vous voyez sur la gauche une arborescence de fichiers vous permettant de sélectionner divers types de modèles de menus. Au-dessus de celle-ci, vous devez tout d'abord configurer si des modèles au format 16:9 ou 4:3 doivent être utilisés.

- **Animé (DVD)** : ces modèles contiennent des vidéos d'arrière-plan et d'introduction ainsi que de la musique. Les éléments de commande sont affichés sous différents aspects. Les modèles ne peuvent être utilisés que pour les mini-DVD, les DVD et les disques AVCHD.
- **Statique (4:3 uniquement, DVD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan et des éléments de commande standard.
- **Personnalisé** : ces modèles s'adaptent à votre projet, c'est-à-dire que les films et les scènes que vous avez utilisés sont directement intégrés dans le menu.
- **HD statique (16:9 uniquement, DVD, Blu-ray, AVCHD, WMV-HD)** : ces modèles contiennent des images d'arrière-plan en haute définition particulièrement appropriées pour des appareils HD-TV.
- **Modèles de films (16:9 uniquement)** : vous trouvez ici des modèles de menus qui ont été conçus spécialement pour les modèles de films (voir page 203) du Media Pool.

Remarque : pour ces menus, les options « Menu des films » et « Menu des chapitres », présentes dans l'interface « Éditer » sous « Options de disque », doivent rester activées.

Une fois que vous avez sélectionné un type de modèle de menu, vous pouvez utiliser la barre de défilement horizontale pour visualiser l'intégralité des modèles proposés. Vous disposez de multiples possibilités pour l'utilisation des modèles :

- Si vous souhaitez appliquer un modèle complet à toutes les pages du menu, double-cliquez sur celui qui vous convient. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Vous pouvez également combiner des éléments de différents modèles. Pour cela, passez tout d'abord dans l'interface Éditer. Si vous souhaitez mélanger par exemple l'arrière-plan d'un modèle avec les propriétés du texte d'un autre, commencez par sélectionner d'un double-clic le modèle contenant l'arrière-plan souhaité. Ensuite, cliquez sur l'onglet « Police » et sélectionnez d'un double-clic un modèle contenant la police souhaitée.
- Vous pouvez utiliser la mise en page (ou des éléments de mise en page) aussi bien pour la page de menu actuelle (film ou scènes) que pour toutes les pages du menu.



Remarque : certains modèles de menus contiennent des vidéos d'introduction avec transition automatique vers la page de menu.

Éditer le menu du disque



Activez le bouton « Éditer » pour éditer chacun des éléments du menu et sa structure.

Éditer les éléments du menu

Déplacez les champs de texte et les éléments graphiques jusqu'à la position souhaitée, par glisser-déposer, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez modifier la taille en tirant les coins et les bords du cadre de positionnement.



Annuler : cette commande permet d'annuler les dernières modifications.



Restaurer : cette commande rétablit l'action annulée juste avant.



Définir les proportions d'affichage : définissez les proportions des pages des éléments du menu pour éviter toute déformations.



Grouper : les éléments du menu sont déplacés ou redimensionnés en groupe avec la description et le numéro.



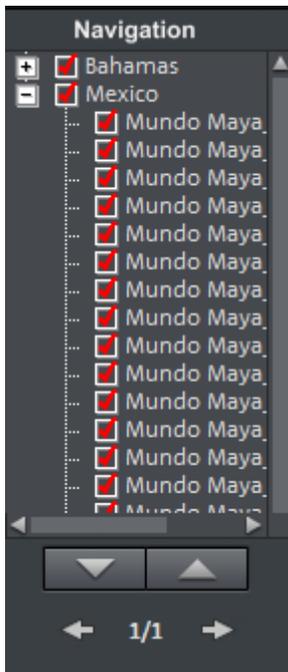
Afficher la zone d'affichage TV dans l'écran d'aperçu : cette option permet d'afficher les bordures d'écran du téléviseur (voir page 157) en tant que lignes dans l'écran d'aperçu.



Grille : ce bouton permet d'insérer une grille qui vous aide à placer le cadre de position au millimètre près. Grâce à la petite flèche située près du bouton, vous pouvez ouvrir une boîte de dialogue pour configurer exactement la grille.

Navigation

Le bouton « Navigation » en haut à gauche vous permet d'accéder à la structure du menu de sélection.



- Tous les films sont répertoriés en tant qu'entrées supérieures. Le niveau de menu correspondant est le **menu des films**.
- Toutes les scènes sont répertoriées au second niveau sur la droite. Le niveau de menu correspondant est le **menu des chapitres**.

Si vous décochez la case rouge, l'entrée correspondante est désactivée dans le menu des chapitres. Les scènes sont évidemment toujours affichées dans le film mais elles ne peuvent plus être sélectionnées directement dans le menu.

- Si vous cliquez sur l'entrée de film supérieure, vous ouvrez l'aperçu du menu des films et vous pouvez l'éditer.
- Si vous cliquez sur un des chapitres, vous ouvrez l'aperçu du menu des chapitres et vous pouvez l'éditer.

Options du disque

Activez et désactivez ici des éléments précis du menu ou le menu entier.

Remarque : pour fournir des modèles variés, chacun d'eux ne contient pas tous les éléments qui pourraient être désactivés.

Vidéo d'introduction : utilisez cet icône pour charger des vidéos à utiliser comme introduction pour les disques. Les formats suivants sont pris en charge : *.avi, *.mpg, *.mxv, *.vob. L'intro est jouée dès que le disque est inséré dans le lecteur. Le menu apparaît ensuite. Si vous cochez la case « Empêcher de passer l'introduction », la vidéo d'introduction sera lue en entier lors de l'insertion du disque et il ne sera pas possible de la sauter à l'aide de la télécommande.

Menu des films & menu des chapitres

Le menu du disque est composé de deux niveaux.

Menu des films : le niveau supérieur contient le menu des films qui n'est utilisé que lorsqu'un projet est composé de plusieurs films.

Menu des chapitres : il s'agit du niveau inférieur du menu du disque qui utilise les marqueurs de chapitres d'un film en tant qu'entrées de menu. Pour plus d'informations, référez-vous à la rubrique Marqueurs de chapitre (voir page 107).

Attention : le menu des chapitres peut contenir 99 entrées maximum. Si votre film contient davantage de chapitres, gravez-le sans menu de chapitrage ou segmentez le film en plusieurs parties.

Images d'aperçu : vous pouvez afficher ou masquer les images d'aperçu dans le menu de disque.

Numérotation : les numéros des entrées de menu peuvent être sélectionnés directement à l'aide de la télécommande, mais ils peuvent parfois être perçus comme dérangement. Cette option permet de les afficher ou de les masquer.

Cadres : vous pouvez doter les images d'aperçu de cadres. Si ceux-ci vous dérangent, cette option permet de les désactiver.

Création d'arrière-plans personnalisés pour menus

Vous pouvez éditer librement un arrière-plan de menu ou le créer entièrement.



En cliquant sur ce bouton, vous accédez à l'interface « Éditer » et l'arrière-plan de menu actuel est chargé comme s'il s'agissait d'un film.

Vous pouvez créer et modifier ici le film d'arrière-plan. Après l'enregistrement, le film d'arrière-plan est appliqué automatiquement en tant qu'arrière-plan de menu.

Astuce : si vous souhaitez créer un nouvel arrière-plan de menu, il suffit de supprimer tous les objets se trouvant dans le projet de menu et d'en charger des nouveaux.

Éditer la page

Uniquement dans la version Plus/Premium : si besoin est, vous pouvez également ajouter ou supprimer des pages de menu.



Ajout d'une nouvelle page de menu



Suppression de la page de menu actuelle

Arrière-plan : vous disposez ici de trois possibilités pour créer une image d'arrière-plan statique pour le menu.

- Soit vous définissez une « valeur de couleur » précise pour l'arrière-plan.
- Soit vous sélectionnez un fichier image sur votre disque dur.
- Ou bien vous sélectionnez une frame précise d'une vidéo qui se trouve dans le projet.

Menus de sélection animés

Il est possible de doter les menus de disque d'animations audiovisuelles. Si besoin, les vidéos d'arrière-plan sont lues en boucle tandis que le menu est affiché à l'écran. Il est également possible d'utiliser pour le menu une musique d'arrière-plan dans différents formats ou des images d'arrière-plan au choix.

Son/Musique : chargez ici un fichier audio et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu.

Vidéo : chargez ici un fichier vidéo ou graphique et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu. En plus des possibilités du graphique d'arrière-plan (voir ci-dessus), vous pouvez utiliser un extrait (une séquence) d'un diaporama chargé ou d'un autre fichier vidéo.

Options pour vidéos d'arrière-plan :

- **Créer des boutons de menu animés** : les images d'aperçu de chaque vidéo du menu des films sont affichées en tant que films en petit format. Les curseurs de l'option Séquence permettent de définir le point de départ et la durée de l'animation.
- **Utiliser la piste audio de la vidéo** : la piste audio de la vidéo d'arrière-plan est utilisée pour le menu.
- **Lire l'animation de menu en boucle** : le film d'arrière-plan (audio et/ou vidéo) est lu en boucle.
- **Définition de la durée d'affichage du menu** : vidéo/audio ou le média le plus long. Vous pouvez définir ici la durée de la vidéo d'arrière-plan. L'autre média sera alors diffusé en boucle.

Conception de boutons

MAGIX Vidéo deluxe 2013 permet d'éditer très simplement tous les boutons ainsi que les entrées de menu correspondantes.



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer les entrées que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les propriétés de l'entrée de menu (voir page 241) s'ouvre.



Édition dans MAGIX Photo Designer : ouvrez MAGIX Photo Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.



Appliquer à tous les objets : applique les propriétés du bouton sélectionné aux autres boutons.

Uniquement dans la version Plus/Premium : si besoin est, vous pouvez ajouter ou supprimer des entrées de menu, boutons compris.



Ajout d'une nouvelle entrée de menu (avec bouton)



Suppression de l'entrée de menu sélectionnée (avec bouton)

Astuce : si vous souhaitez désactiver des entrées de menu inutilisées, vous pouvez vous servir de la navigation (voir page 237).



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer celles que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les propriétés d'une entrée de menu (voir page 241) s'ouvre.

Remarque : le menu des chapitres est créé à l'aide des marqueurs de chapitre (voir page 107) et ceux-ci permettent de l'éditer en détail.



Édition dans MAGIX Photo Designer : ouvrez MAGIX Photo Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.

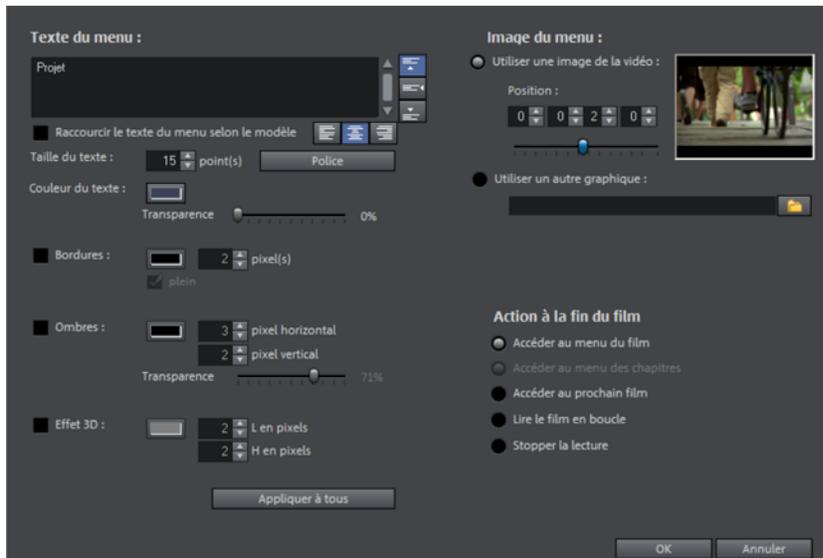
Accéder à la page reliée



Pour tester la cible d'une entrée de menu, choisissez-en une puis cliquez sur ce bouton.

Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu

Un double-clic sur une image d'aperçu ou une entrée de menu ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier l'entrée de menu ou sélectionner l'image d'aperçu.



Texte du menu

Vous pouvez entrer un texte correspondant à l'entrée de menu sélectionnée dans le champ de texte.



Vous pouvez ici définir l'alignement vertical du texte (vers le haut, centré ou vers le bas).



Vous pouvez ici définir l'alignement horizontal du texte (vers la gauche, centré ou vers la droite).

Taille des caractères : définissez ici la taille des caractères (en points).

Couleur du texte : vous pouvez définir ici la couleur de premier plan du texte.

Police : vous pouvez définir ici la police ainsi que le style (gras, italique, etc.) de votre texte.

Contour : dotez votre texte d'un cadre coloré. Choisissez la couleur dans la palette et définissez la taille des contours en pixels.

Ombres : paramétrez la taille et la couleur de l'ombre qui doit se trouver sous une police.

Effet 3D : si vous souhaitez que la police soit en 3D, vous pouvez définir ici la largeur, la hauteur et la couleur de l'effet 3D.

Appliquer à tous : tous les paramètres définis, excepté le texte, sont appliqués aux entrées du menu actuel.

Image du menu

Utiliser une frame de la vidéo : le curseur vous permet de définir quelle frame de la vidéo doit être utilisé en tant qu'image d'aperçu. Les champs de saisie numériques sont configurés de la manière suivante : Heures:Minutes:Secondes:Frames (images).

Utiliser un autre graphique : chargez ici vos propres images au format bitmap en tant qu'images de menu.

Remarque : il se peut qu'aucun emplacement ne soit prévu pour une image d'aperçu dans certains modèles de menu. Dans ce cas, toute modification du menu restera invisible.

Actions à la fin du film (uniquement les images d'aperçu dans le menu des films)

Vous pouvez définir ici l'action qui sera exécutée à la fin du film. Les possibilités suivantes sont disponibles :

- **Stopper la lecture** : cette option dépend du lecteur DVD utilisé. La plupart des lecteurs DVD affichent leur propre image de menu (ou image d'arrière-plan) après la lecture du film.
- **Accéder au menu des films/au menu des chapitres** : retour au dernier menu affiché

Astuce : si vous ne parvenez pas à sélectionner l'une des options, vérifiez quel mode de menu est activé.

- **Accéder au prochain film** : la lecture du film suivant démarre automatiquement.
- **Lire le film en boucle** : vous pouvez également graver vos films en boucle sur un disque. Cela signifie que le film est lu en boucle jusqu'à ce que vous accédiez à l'entrée de menu suivante à l'aide de la télécommande ou jusqu'à ce que vous stoppiez la lecture. Ainsi, vous transformez votre téléviseur en une sorte d'aquarium et vous pouvez laisser défiler un film en arrière-plan sans vous en soucier.

Attention : cette option fonctionne uniquement avec DVD, mini-DVD ou Blu-ray Discs™.

Éditer vos propres entrées de menu

Pour éditer des entrées de menus que vous avez créées, un autre affichage est disponible dans la boîte de dialogue. Vous pouvez y éditer tous les liens du menu. Ainsi, il est possible de relier une entrée de menu avec une action spécifique, avec une page de menu ou, à l'aide d'un « saut », à une scène précise de votre film.

Aucun lien : l'élément du menu ne peut pas être sélectionné et n'a aucune fonction, excepté celle d'afficher le texte du menu.

Lien vers une page dans le menu actuel : vous pouvez configurer un lien de sorte à ce qu'un clic sur ce dernier vous amène sur une page du menu de film ou du menu de chapitrage actuel.

Lien vers un autre menu : cette possibilité permet d'ouvrir un autre menu de film ou de chapitrage.

Lien vers le chapitre d'un film : si vous sélectionnez cette option, indiquez le film et le marqueur de chapitre à partir duquel la lecture doit débiter.

Remarque : pour les DVD, il est uniquement possible d'accéder à des chapitres à l'intérieur du film actuel.

Lien vers le début du film : le film défini va être lu à partir du début.

Assistant de gravure



Un clic sur « Graver » ouvre la boîte de dialogue de création d'un DVD, d'un disque Blu-ray, AVCHD ou d'un autre support de données vidéo, menu inclus.

Sous « Possibilités supplémentaires », des formats de disques supplémentaires sont à votre disposition.

	DVD	Blu-ray	AVCHD
Qualité	★★	★★★★	★★★★
Recomm. pour :	Téléviseur CRT	Téléviseur HD	Téléviseur HD
Médium :	DVD	Blu-ray	DVD/carte SD
Lecture sur :	Lecteur DVD	Lecteur Blu-ray	Lecteur Blu-ray
Temps de <i>en qualité optimale</i>	90 min.	110/144 min.	30 min.

Autres options

- WMV HD : Format de disque Haute Résolution pour PC.
- Mini DVD : Format de disque : CD/DVD haute résolution
- Multi-disque : Qualité d'image : haute résolution
- Sauvegarde : Durée du film en qualité optimale : 15 min. environ pour un CD ; environ 107 min. pour un DVD
- Lecture sur : PC équipé de Microsoft MediaPlayer 9 ou version suivante

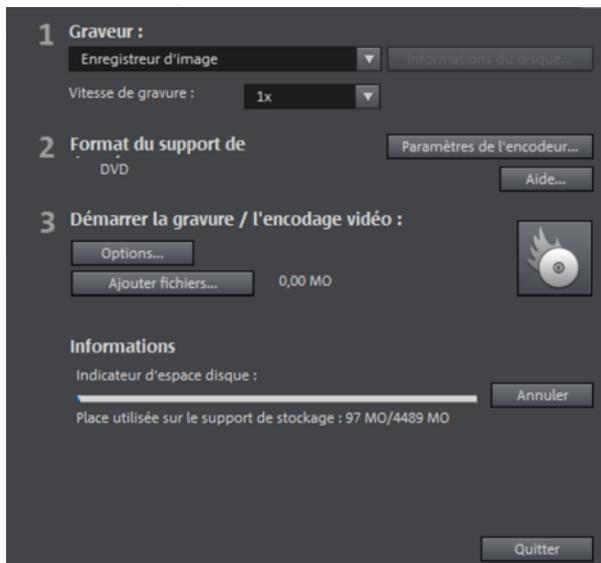
Choisissez quel type de disque vous souhaitez créer.

Procédez comme décrit ci-dessous pour graver un disque :

- **Configurer le graveur et la vitesse de gravure** : si vous avez installé plusieurs graveurs, vous pouvez en sélectionner un en passant par le menu de sélection.
- **Paramètres de l'encodeur** : en passant par « Encodeur », vous accédez à une boîte de dialogue de sélection dans laquelle vous pouvez définir les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG). En passant par « Avancé », vous atteignez la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez y procéder à des configurations de l'encodeur MPEG dans les moindres détails.
- **Démarrer l'encodage vidéo/la gravure** : le bouton « Démarrer la gravure » lance la gravure. Pour chaque gravure et chaque simulation, le projet est tout d'abord encodé. Veillez à ce que le fichier MPEG ne soit pas supprimé du disque dur après la gravure. Selon la durée du projet, la procédure de codage et de gravure peut durer un certain temps. Le temps requis est affiché dans la boîte de dialogue.

Boîte de dialogue de gravure

Vous pouvez choisir ici le graveur, le format du support de données et les paramètres de l'encodeur. Le format MPEG-2 est utilisé pour les DVD. Les disques Blu-ray utilisent également le format MPEG-2, toutefois avec des débits binaires plus élevés afin d'obtenir les hautes résolutions de la HD. Les disques AVCHD utilisent par contre le format codec bien plus complexe MPEG-4/H.264, expliqué en détails dans l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG-4 (voir page 329) » du manuel PDF ou de l'aide du programme (touche F1).



Options

Avec simulation préalable : si vous n'êtes pas certain de la vitesse de gravure choisie ou de l'espace mémoire requis sur le disque, vous pouvez procéder à un test de simulation avant la gravure proprement dite.

Activer la protection anti-perte de données dans la mémoire tampon : de nombreux graveurs prennent en charge les techniques destinées à empêcher la perte de données dans la mémoire tampon. Cette option permet d'activer cette protection et de graver à vitesse plus élevée, sans avoir à redouter la perte éventuelle du disque vierge.

Formater complètement les supports de données DVD/CD réinscriptibles : cette option permet de formater les supports de données réinscriptibles et ainsi de supprimer toutes les données qui y sont stockées.

Arrêter l'ordinateur après la gravure : activez cette option pour arrêter automatiquement l'ordinateur après l'encodage et la gravure. Vous pouvez ainsi lancer l'encodage et la gravure dans la soirée, sans avoir à attendre la fin du processus car l'ordinateur s'arrête tout seul.

Graver des vidéos DVD standard sur le même disque : cette option vous permet de graver sur un disque WMV-HD une vidéo WMV-HD mais également une vidéo DVD normale sur le même disque. Il est ainsi possible de lire vos disques WMV-HD dans un lecteur DVD classique. Pour plus de détails, référez-vous à la section Multidisque.

Activer la gestion de défauts du graveur : le graveur reconnaît les emplacements défectueux sur le disque ; ils sont alors marqués comme tels et aucun contenu n'est gravé à cet endroit.

Vérifier les données après la gravure : cette option vérifie et recherche les éventuelles erreurs sur le disque après la gravure.

Titre du CD/DVD : il s'agit du titre du CD/DVD tel qu'il s'affichera comme nom de support de données sur le PC. Il s'agit dans la plupart des cas du nom du projet de disque.

Paramètres de l'encodeur

Le bouton « Paramètres de l'encodeur... » ouvre une boîte de dialogue de sélection qui vous permet de configurer les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG).

Préréglages : accédez ici à des préréglages utiles selon le type de disque sélectionné. Voici quelques préréglages basés sur l'exemple d'un DVD :

DVD vidéo longue durée	DVD avec durée de lecture extra longue Le débit binaire est réduit aux dépens de la qualité de l'image.
DVD musique longue durée	DVD de longue durée spécialement pour la musique. Le débit binaire de la piste audio est configuré sur la qualité maximale.
DVD standard	DVD normal
DVD écran large	DVD normal au format 16:9

Remarque : parmi toutes les configurations, vous pouvez choisir entre NTSC (USA et Japon) et PAL (Europe).

Débit binaire : il définit l'espace mémoire nécessaire pour la vidéo, une fois le montage de celle-ci terminée. Plus le débit binaire est élevé, plus le fichier sera volumineux et plus la durée maximale que le CD peut contenir sera courte.

Ajuster le débit binaire : vous réalisez ici une estimation de la taille du fichier vidéo final en fonction du débit binaire paramétré. Si la vidéo ne passe pas sur le disque, le débit binaire est corrigé en fonction.

Qualité : définissez ici la qualité de l'encodage. Plus la qualité est élevée, plus la vidéo finale sera de bonne qualité mais l'encodage durera alors plus longtemps.

Smart Rendering : le Smart Rendering permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création de fichiers MPEG, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Filtre anti-entrelacement : il n'est recommandé d'activer cette option que pour une lecture sur écran TV ; les scintillements y sont réduits à de fines structures.

Calcul des effets vidéo sur le processeur graphique : pour accélérer l'exportation, vous pouvez réaliser le calcul des effets vidéo directement depuis la carte graphique. Ceci est actuellement valable pour la luminosité, la valeur gamma, le contraste, les couleurs, la saturation, les effets de taille d'image, de découpe, de position ainsi que divers fondus et effets mixtes. Veuillez noter que les plug-in d'effets externes par exemple ou les effets artistiques complexes doivent être calculés avec le microprocesseur et, pour cette raison, aucun avantage au niveau de la vitesse ne peut être obtenu par le biais de l'utilisation de cette fonction.

Remarque : cette fonction est optimisée tout spécialement pour les cartes graphiques NVIDIA. Dans certaines circonstances, vous pouvez bénéficier d'une vitesse plus élevée avec d'autres cartes graphiques lors du calcul des effets.

Mode 3D : si votre projet contient du matériel 3D édité avec Stereo3D, vous pouvez indiquer ici dans quel mode celui-ci doit être gravé sur le disque. La 3D est désactivée par défaut.

Pour rétablir les paramètres standard, veuillez utiliser le bouton « **Réinitialiser** ».

Le bouton « **Avancé** » permet d'ouvrir la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez régler ici tous les paramètres avancés de l'encodeur MPEG. Pour plus d'informations, veuillez lire les annexes « Paramètres de l'encodeur MPEG 1/2 » (voir page 340) et « Paramètres de l'encodeur MPEG 4 » (voir page 329) du manuel PDF ou de l'aide du programme.

Utiliser Quick Sync Video, OpenCL ou CUDA lors du rendu

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge les exportations AVCHD, l'encodage de disque AVCHD et Blu-ray (H.264) et l'utilisation de l'accélération du matériel. Grâce à cela, l'encodage est visiblement plus rapide.

Les technologies d'accélération du matériel suivantes sont prises en charge : Quick Sync Video (d'Intel), Open CL (d'AMD) et CUDA (de NVIDIA)

Remarque : informez-vous si besoin auprès du fabricant de votre carte graphique pour savoir quelle accélération matérielle votre carte graphique prend en charge. Assurez-vous que tous les pilotes nécessaires sont installés.

Si votre système prend en charge l'accélération du matériel, vous pouvez l'activer en passant par « Avancé... » > « Accélération de matériel ». Selon la technologie, l'activation se fait parfois automatiquement par le logiciel.

Espace mémoire

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
Disque Blu-ray (voir page 324)	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD (voir page 325)	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD 160 min./disque Blu-ray
Multidisque	CD/DVD	Oui	****	45 min./DVD 7 min./CD

* Pour certains lecteurs DVD, vous pouvez définir la durée d'affichage dans ce menu. Suivant la taille originale de l'image (taille de fichier des images), vous pourrez graver plus ou moins d'images sur un CD ou DVD vierge.

En particulier avec un encodeur MPEG-2, souvent utilisé sur DVD et mini-DVD (c'est-à-dire des CD-ROM gravés au format de données DVD), il est difficile d'estimer avec fiabilité l'espace mémoire requis. Si le débit binaire variable de l'encodeur MPEG-2 est activé, l'encodage diffère en fonction des mouvements dans l'image. L'espace mémoire requis est alors dépendant du matériel vidéo : un film d'action par exemple requiert beaucoup plus d'espace mémoire qu'un film documentaire.

S'il n'est pas possible de graver votre projet sur un seul CD vierge, il va falloir le diviser en plusieurs parties.

Pour plus d'informations sur la compression MPEG et les formats, référez-vous au chapitre Annexe : Vidéo et support de données (voir page 321) du manuel PDF.

Séries de tests avec des paramètres variables de l'encodeur

Si vous voulez savoir de combien d'espace mémoire vous avez besoin pour les différentes configurations de l'encodeur, vous devez exécuter certains tests avant de graver.

Afin de ne pas gaspiller de disque vierge lors de ces tests, activez le mode « Avec simulation préalable » dans les « Options... ».

Insérez ensuite un projet court (5 minutes par exemple) et simulez la gravure en plusieurs passages avec des paramètres différents.

Après chaque simulation, vous pouvez rechercher sur le disque dur le fichier créé pour voir sa taille.

Ensuite, calculez en fonction du résultat l'espace mémoire requis par le projet dans son intégralité. L'espace mémoire d'un projet de 5 minutes doit donc être multiplié par 20 pour estimer l'espace mémoire requis par un film de 100 minutes. De plus, prenez en compte un peu de mémoire tampon supplémentaire pour le menu de sélection (voir page 234).

Répartir le projet sur plusieurs supports de données

Automatique : si le disque dispose de moins d'espace mémoire que le projet n'en requiert, une requête apparaît avant la gravure et vous demande si le projet doit être réparti automatiquement sur plusieurs supports de données. Confirmez en cliquant sur « oui ». Le projet est alors divisé automatiquement en plusieurs projets distincts et ceux-ci sont gravés l'un après l'autre sur plusieurs supports de données. Cette procédure est la plus simple car tout se déroule de manière automatique et vous n'avez qu'à insérer vos disques vierges.

Manuel

Cas 1 : lorsque plusieurs films ne tiennent pas sur un seul support de données

Dans ce cas, retournez à l'interface Éditer et supprimez autant de films du projet que nécessaire pour que ceux qui restent tiennent sur un seul support de données. Vous pouvez ensuite charger et graver les autres films dans un nouveau projet.

Cas 2 : lorsqu'un film ne tient pas sur un seul support de données car il est trop long

Dans ce cas, vous devez segmenter le film en deux ou plusieurs parties qui seront ensuite gravées séparément sur les supports de données.

- Retournez à l'interface Éditer et placez le marqueur de lecture à l'endroit où vous souhaitez couper le film. Sélectionnez ensuite l'option « Couper > Diviser le film » dans le menu Éditer.
- Tous les passages situés après le marqueur de lecture sont supprimés du film trop long et sont rassemblés dans un nouveau film. Vous pouvez accéder aux deux films dans l'arrangeur en passant par le menu « Sélectionner film à éditer ». Sauvegardez les deux films séparément sur le disque dur (menu Fichier > Gérer les films > Exporter le fichier film) sous les noms « Partie 1 » et « Partie 2 » par exemple.
- Supprimez l'un des deux films (« Partie 2 » par exemple) du projet (Gérer les films > Supprimer le film (voir page 256)).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le premier film (« Partie 1 ») sur CD ou DVD.
- Créez un nouveau projet (bouton « Nouveau »), rendez-vous dans l'interface « Éditer » et chargez le deuxième film (« Partie 2 »).
- Rendez-vous dans l'interface de gravure et gravez le deuxième film sur CD ou DVD.

Exporter

Le bouton « Exporter » vous permet d'ouvrir l'assistant d'exportation et d'accéder ainsi aux possibilités d'exportation principales pour vos vidéos. Veuillez noter que vous exportez ici uniquement le film actuel. Les autres films du projet et le menu du disque ne sont pas pris en compte.

Exporter un film 3D

Cette option permet de convertir un film, avec tous ses objets, ses paramètres d'effets, ses transitions, ses textes, etc. en un fichier vidéo 3D et de l'enregistrer sur l'ordinateur.



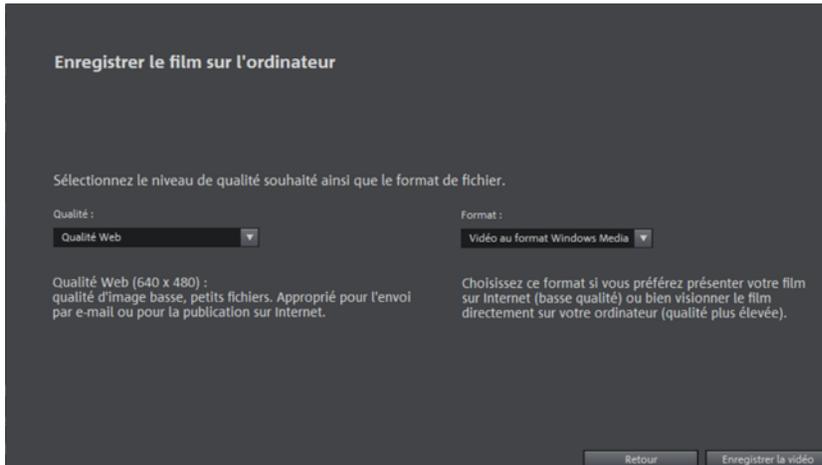
- Tout d'abord, une qualité apparaît dans la boîte de dialogue. Soyez conscient que la qualité HD n'est utile que lorsque vous avez utilisé du matériel en haute résolution dans le projet.
- Ensuite, choisissez une procédure 3D. Les vidéos anaglyphes sont très appropriées pour la lecture sur un téléviseur ou un écran habituels et peuvent être visionnées à l'aide de lunettes 3D (rouge/cyan). Les vidéos Side-by-Side livrent un résultat 3D nettement plus satisfaisant mais requièrent des écrans, téléviseurs et lecteurs spécifiques.
- Pour terminer, cliquez sur « Sauvegarder la vidéo ».

Remarque : en utilisant cette boîte de dialogue, vous exportez toujours des fichiers Windows Media Video 3D. En passant par le menu Fichier > Exporter le film, vous accédez à d'autres formats.

Vous trouverez de plus amples informations sur les vidéos en 3D dans le chapitre Stereo3D (voir page 194).

Exporter en tant que fichier vidéo

Cette option permet de convertir un film, avec tous ses objets, ses paramètres d'effets, ses transitions, ses textes, etc. en un fichier vidéo 3D et de l'enregistrer sur l'ordinateur.



Il vous suffit de sélectionner une qualité (qualité DVD par exemple) et un format de fichier (MPEG-4 par exemple) dans la boîte de dialogue. La boîte de dialogue vous informe directement sur les propriétés de votre sélection. Lorsque vous modifiez le format, sachez que MAGIX Vidéo deluxe 2013 ajuste également la qualité, si celle-ci n'est pas optimale pour le nouveau format.

Remarque : cette boîte de dialogue présente uniquement les formats les plus connus et les plus utilisés. Dans le menu « Fichier > Exporter le film », de nombreux formats de fichiers supplémentaires sont disponibles. Pour en savoir plus sur les différents formats, référez-vous au manuel PDF ou à l'aide du programme (touche F1).

Mettre en ligne

Cette option vous permet de charger votre film directement sur les plate-formes YouTube, Vimeo ou Facebook. YouTube est certainement le portail d'hébergement le plus célèbre pour toutes sortes de vidéos amateurs. Le site vidéo Vimeo prend de plus en plus d'importance et contient des films plus ambitieux. Facebook est une communauté Internet mondiale.

Communauté : choisissez ici la plate-forme que vous souhaitez utiliser : YouTube, Vimeo ou Facebook.

Titre : saisissez ici le titre de votre film.

Description : rédigez ici une courte description de votre film afin d'informer les autres membres de la Communauté sur votre création.

Mots-clés : saisissez des termes qui permettront de trouver votre vidéo sur le Web (en plus de la description).

Catégorie (YouTube® uniquement) : choisissez ici la catégorie dans laquelle votre film doit être accessible.

Envoyer : décidez ici si le film doit rester « privé », c'est-à-dire qu'il sera visible uniquement par vous et les personnes auxquelles vous autorisez l'accès, ou s'il doit être visible par tous, c'est-à-dire « public ».

Paramètres d'exportation : choisissez ici parmi différents paramètres de qualité ceux qui vous conviennent.

Ins Telekom Mediacenter stellen

Sind Sie Kunde bei der Telekom und nutzen Sie das Telekom Mediacenter, können Sie über diesen Export Ihre Filme direkt auf Ihren Onlinespeicher im Telekom Mediacenter laden.

Geben Sie dazu die Exporteinstellungen an und loggen Sie sich anschließend mit Ihren Telekom-Mediacenter-Zugangsdaten ein und folgen Sie den Anweisungen.

Charger sur Album en ligne MAGIX

Vous accédez directement à la boîte de dialogue de connexion de l'Album en ligne MAGIX. Vous pouvez y présenter des photos et des vidéos ou encore de la musique dans des albums en ligne personnalisés.



The screenshot shows the login interface for 'MAGIX Album en ligne'. At the top left is the MAGIX logo, and to its right is the text 'Album en ligne'. Below this is a light blue header bar. The main content area is a light blue rectangle containing a white login box. The box has the title 'MAGIX Album en ligne' and two input fields: 'Adresse e-mail :' and 'Mot de passe :'. Below the fields is a yellow 'Login' button. Underneath the button, there is red text that reads 'Vous avez oublié votre mot de passe ?' and a link 'Infos et connexion'. At the bottom of the page, there is a blue bar with a white 'annuler' button.

Remarque : si vous ne disposez pas encore d'un Album en ligne MAGIX, inscrivez-vous à ce service sous « Informations & inscription ».

Une fois connecté, définissez étape par étape la qualité souhaitée, l'emplacement de sauvegarde et le statut (visible seulement pour vous ou pour tous) et vous pouvez démarrer le transfert. Ensuite, le matériel sera disponible dans votre Album en ligne.

Exportation vers périphérique

Vous pouvez également exporter votre projet sur des périphériques portables d'Apple ou sur des téléphones portables avec système d'exploitation Android.

- Dans la boîte de dialogue d'exportation, cliquez sur « Exporter vers un périphérique portable ».

Sélectionnez ensuite votre périphérique dans la liste.

Remarque (uniquement pour les téléphones portables Android) : normalement, votre PC reconnaît votre périphérique comme « Périphérique de stockage de masse » lorsque vous le connectez. Si ça n'est pas le cas, vous devez modifier les paramètres de connexion du périphérique avant de le connecter au PC de manière à pouvoir sélectionner le bon type de connexion (« périphérique de stockage de masse » par exemple) lorsque vous connectez le périphérique au PC. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la documentation de votre périphérique.

Exporter en tant que lecteur de médias

Afin de visionner votre film dans une fenêtre de navigateur Internet ou pour l'insérer dans un site Web, vous pouvez l'exporter en tant que lecteur média compatible HTML.

Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

Menus

Certaines entrées de menu ne sont pas disponibles dans les écrans « Enregistrer » et « Graver ». La description du menu se réfère au menu complet tel qu'il existe dans l'écran « Éditer ».

Menu Fichier

Nouveau projet



Un nouveau projet MAGIX Vidéo deluxe 2013 est créé. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les paramètres pour un nouveau projet ou un nouveau film s'ouvre.

Raccourci clavier : Ctrl + N

Ouvrir



Cette option permet de charger un projet ou un fichier média. Lors du chargement d'un projet, veillez à ce que tous les fichiers médias lui appartenant soient disponibles.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 cherche les fichiers audio et vidéo dans les dossiers dans lesquels ils se trouvaient au moment de la sauvegarde.

Raccourci clavier : Ctrl + O

Enregistrer un projet



Le projet en cours est sauvegardé sous son nom actuel. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y spécifier un chemin d'accès et un nom.

Raccourci clavier : Ctrl + S

Enregistrer projet sous

Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez indiquer le chemin d'accès et le nom sous lequel le projet doit être enregistré.

Raccourci clavier : Maj + S

Gestion des films

Nouveau film

Cette option permet de créer un nouveau film pour vos enregistrements et fichiers importés. En règle générale, un film est déjà ouvert. Vous devez alors décider si le film doit être ajouté au projet actuel ou si vous souhaitez créer un nouveau projet.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + N

Supprimer un film

Cette option vous permet de supprimer un film d'un projet. Mais il reste toujours sur le disque dur et peut être chargé à tout moment.

Raccourci clavier : Ctrl + F4

Ajouter

En cliquant sur cette fonction, vous ajoutez un nouveau film au film déjà ouvert. Le nouveau film est enchaîné au premier dont il hérite automatiquement des paramètres.

Renommer le film

Vous pouvez entrer ici un nouveau nom pour votre film.

Importer

Cette option vous permet d'importer un film dans votre projet. Assurez-vous que tous les fichiers médias lui appartenant sont bien disponibles. MAGIX Vidéo deluxe 2013 cherche les sons et vidéos utilisés dans les dossiers dans lesquels vous vous trouviez lors de la sauvegarde du film.



Les onglets vous permettent de naviguer entre les films.

Exporter le fichier film

Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande de nommer le film à exporter. Vous pouvez ensuite l'importer dans d'autres projets.

Remarque : le fichier film (*.mvd) contient toutes les informations concernant les fichiers de médias, les coupes, les effets et les titres utilisés, mais pas le matériel sonore ni les images en soi. Ceux-ci se trouvent toujours dans les fichiers de médias enregistrés ou importés qui restent inchangés pendant toutes les procédures d'édition avec MAGIX Vidéo deluxe 2013. Pour sauvegarder un film entier dans un dossier précis, afin de poursuivre son édition sur un autre PC par exemple, utilisez la commande Copier le film et les médias dans le dossier.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + L

Exporter un film

Il est possible d'exporter un film sous différents formats vidéo en passant par le menu « Fichier > Exporter le film ». Les options proposées varient en fonction du format sélectionné.

Préréglages : vous trouvez ici une liste de paramètres typiques pour le format sélectionné et les applications les plus importantes.



L'option « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos propres paramètres ; l'option « **Supprimer** » vous permet de les supprimer de la liste.

Paramètres d'exportation : les paramètres généraux d'exportation, tels que la résolution, le rapport hauteur/largeur et la fréquence d'image peuvent être définis ici. Vous pouvez sélectionner les valeurs usuelles dans les listes ou définir les valeurs de votre choix en cliquant sur les touches « ... ». Les paramètres spécifiques pour le format vidéo sélectionné sont accessibles en passant par le bouton « **Avancé** ». Avec « **Fichier** », vous pouvez définir une autre cible que le dossier proposé par défaut (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Dossier" voir page 61) pour l'exportation de votre fichier. L'option « **Écraser le fichier existant sans demande de confirmation** » vous permet de réaliser plusieurs exportations vers un même fichier.

Autres : sous « Autres », il est également possible de configurer l'ordinateur pour qu'il s'éteigne automatiquement après les encodages nécessitant beaucoup de temps et de limiter l'exportation à la plage sélectionnée (entre les points d'entrée et de sortie).

Transférer après exportation : certaines formats proposent des options spéciales de transfert (ex. : V-AVU sur les caméscopes ou exportation WMV avec le transfert via Bluetooth sur les téléphones portables).

Vidéo au format AVI

Lors d'une exportation en tant que fichier vidéo AVI, il est possible, outre les dimensions et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI à créer, de déterminer et de configurer les codecs de compression pour l'audio (compression audio) et la vidéo (codec). Veuillez tenir compte des remarques générales sur les formats de vidéos AVI (voir page 322).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + A

Vidéo sous DV-AVI

Lors de l'exportation en tant que fichier vidéo DV-AVI-PAL (Europe) ou NTSC (USA).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + D

Vidéo au format MPEG Video

MPEG signifie « Motion Picture Experts Group » : il s'agit d'un groupe composé de nombreux experts dans le domaine du codage vidéo qui se réunit régulièrement pour développer des formats vidéo standard. Ils ont créé par exemple le format MPEG, format de compression très performant pour fichiers vidéo et audio.

Dans la mesure où il existe une grande variété de périphériques et de cas d'utilisation pour ce format, nous recommandons de sélectionner dans un premier temps un pré-réglage adéquat dans la liste.

Vous trouverez plus de détails quant aux paramètres de l'encodeur MPEG dans l'aide du programme, dans l'annexe « Paramètres de l'encodeur MPEG » (voir page 340).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + P

Vidéo au format MAGIX Vidéo

Exporte le projet en format MAGIX vidéo

MAGIX Vidéo deluxe 2013 utilise ce format pour l'enregistrement vidéo : il est optimisé pour le montage vidéo digital avec un matériel de haute qualité.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + M

Vidéo au format Quicktime Movie

Exportez le projet au format Quicktime Movie. Ce format permet une lecture en streaming des données audio ou vidéo sur Internet.

Remarque : pour les fichiers Quicktime (*.mov), la bibliothèque Quicktime doit être installée.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + Q

Vidéo non compressée

Lors de l'exportation en tant que fichier vidéo AVI non compressé, vous pouvez ajuster la taille et le taux de fréquence d'image de la vidéo AVI que vous souhaitez créer. La vidéo n'est cependant pas compressée une nouvelle fois à l'aide d'un codec.

Attention : les fichiers ainsi obtenus sont très volumineux !

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + U

Vidéo au format AVI Motion-JPEG

La commande ouvre la boîte de dialogue d'exportation pour les vidéos AVI au format MotionJPEG. Ce format est par exemple pris en charge par les cadres photo numériques.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + O

Vidéo en tant que séquence d'images individuelles

Cette option permet d'exporter la vidéo en tant que séquence d'images au format Bitmap. Cela signifie qu'un fichier graphique est créé pour chaque frame de la vidéo. Le nombre d'images peut être défini dans la boîte de dialogue d'exportation, sous « Fréquence d'image ».

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + E

Exportation Windows Media

Cette option permet d'exporter l'arrangement au format Windows Media. Il s'agit d'un format audio/vidéo universel de Microsoft. Les possibilités de configuration de la boîte de dialogue « **Avancé...** » sont donc d'autant plus complexes.

Configuration manuelle

Codec audio/vidéo : l'utilisation de différents codecs est possible selon la version de Windows Media (7,8,9) que vous utilisez. En cas de problèmes de compatibilité lors de la lecture, essayez un codec plus ancien avec un numéro de version inférieur.

Mode débit binaire : des débits binaires constants et variables sont possibles, mais, pour la plupart des périphériques et applications de streaming, un débit binaire constant est obligatoire. Avec les modes VBR 2Pass, la vidéo est compressée deux fois de suite afin de tirer profit au maximum de la bande passante pour les vidéos fortement compressées pour Internet.

Débit binaire/qualité/format audio : le débit binaire détermine de manière décisive la qualité de l'affichage de la vidéo et du son. Plus il est élevé, meilleures sont les vidéos, mais plus les fichiers sont volumineux et plus le temps d'encodage nécessaire est long. En cas de débits binaires variables, le débit binaire est adapté dynamiquement aux exigences du matériel graphique ou audio concerné. On peut donc spécifier soit un indice de qualité de 1 à 100 soit, pour l'encodage 2Pass, un débit binaire moyen ou maximal. Pour l'audio, le débit binaire est de plus déterminé par le format audio.

Importation : pour les cas d'utilisation les plus courants, excepté la lecture sur périphériques mobiles (où il est conseillé d'utiliser les paramètres par défaut), comme par exemple le streaming Internet, Microsoft fournit divers profils système parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous convient. Si Windows Media Encoder 9 (à télécharger gratuitement depuis le site de Microsoft) est déjà installé sur votre PC, vous pouvez également éditer les profils ou ajouter vos propres profils. Vous pouvez ensuite les charger avec l'option « **Importation** ».

Sous **Infos du clip**, vous pouvez ajouter le titre, le nom de l'auteur, des informations concernant le copyright et une description.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + V

Vidéo au format MPEG-4 Video

Remarque : pour pouvoir utiliser l'exportation de vidéos MPEG-4, vous devez activer cette fonction. L'activation peut être réalisée directement depuis le programme (menu Aide > Activer MPEG-4...).

MPEG-4 est actuellement le format vidéo disponible le plus avancé. Par rapport aux autres formats, il fournit des images de la meilleure qualité pour une taille de fichier identique.

Derrière MPEG-4 se cache un standard « académique » extrêmement complexe qui est exécuté et supporté très différemment par les diverses marques. Expliquer en détail toutes les différences et tous les paramètres dépasserait le cadre de la présente documentation. C'est pourquoi nous nous contentons de vous donner quelques références qui devraient vous aider, à l'aide du mode d'emploi de votre périphérique, à créer des fichiers MPEG-4 exécutables. Les utilisateurs ouverts à l'expérimentation trouveront les possibilités de réglage complètes du codec MPEG-4 dans les « Paramètres avancés... ».

Vidéo/audio : on trouve MPEG-4 et, en tant que version perfectionnée, AVC, mais ce dernier n'est jusqu'ici utilisé que dans peu de périphériques. Une vidéo MPEG4 peut être combinée avec un son AAC ou AMR, ce dernier le plus souvent pour les téléphones portables. La combinaison AVC/AAC se rencontre assez rarement (Apple iPod Vidéo), AVC avec AMR, par contre, pas du tout.

Multiplexer : vous trouvez ici ce que l'on appelle les formats standard et des options spéciales pour Apple iPod et Sony PSP. Le **format de sortie** utilisé est normalement MPEG-4, mais les téléphones portables utilisent le plus souvent 3GP.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + G

Accélération matérielle - CUDA, Quick Sync Video, Open CL

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge les exportations AVCHD, l'encodage de disque AVCHD et Blu-ray (H.264) et l'utilisation de l'accélération du matériel. Grâce à cela, l'encodage est visiblement plus rapide.

Les technologies d'accélération du matériel suivantes sont prises en charge : Quick Sync Video (d'Intel), Open CL (d'AMD) et CUDA (de NVIDIA)

Remarque : informez-vous si besoin auprès du fabricant de votre carte graphique pour savoir quelle accélération matérielle votre carte graphique prend en charge. Assurez-vous que tous les pilotes nécessaires sont installés.

Si votre système prend en charge l'accélération du matériel, vous pouvez l'activer en passant par « Avancé... » > « Accélération de matériel ». Selon la technologie, l'activation se fait parfois automatiquement par le logiciel.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 317) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium.

Audio au format MP3

MAGIX Vidéo deluxe 2013 fournit un encodeur MP3 optionnel pour des conversions particulièrement rapides avec un son de grande qualité dans le format audio très populaire MP3.

Attention : avant de pouvoir utiliser l'encodeur MP3, vous devez l'activer. L'activation est payante. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre Activation des fonctions supplémentaires dans le menu Aide.

Remarque : l'encodeur MP3 ne peut pas être utilisé comme codec pour la piste sonore d'AVI-Audio !

Mode de transfert

Ici, vous déterminez comment le fichier audio est envoyé au périphérique mobile. Pour cela, lisez Transfert des fichiers.

Options

Dans la section « Options », vous pouvez régler le format et la compression pour le fichier audio.

Débit binaire : la sélection du « débit binaire » détermine la force de la compression : plus le débit binaire est élevé, plus la qualité du fichier audio exporté est elle aussi élevée. Le débit binaire définit en outre la taille du fichier : plus le débit binaire est faible, plus le fichier est petit.

Mono/Stéréo/Surround 5.1 : de nombreux périphériques disposent d'un seul haut-parleur. Afin d'économiser de l'espace mémoire, vous pouvez aussi exporter en mono. Dans le mode Surround 5.1 (voir Mixer en mode surround), vous pouvez également exporter au format surround MP3.

Normalisation : cette fonction devrait toujours être activée. Elle garantit que la musique ne soit pas lue de façon trop forte, trop saturée ou trop basse.

Audio au format Wave

La piste son du film est exportée au format audio Wave (*.wav).
Raccourci clavier : Ctrl + Alt + W

Exportation comme transition...

Voir Créer des transitions Alpha personnalisées (voir page 101)

Trame unique sous BMP

Exportez l'image qui se trouve actuellement sur le marqueur de début et qui est montrée sur l'écran vidéo, comme une photo sous forme de fichier BMP.
Raccourci clavier : Ctrl + Alt + B

Image simple au format JPG

Exporte l'image positionnée au marqueur de début actuel et affichée sur l'écran vidéo comme fichier au format JPEG (*.jpg).

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + J

GIF animé

La vidéo sera exportée comme fichier animé GIF (également désigné par « ANiGIF »). Ce format est également pris en charge par de nombreux téléphones portables plus anciens.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + F

Enregistrement audio/images/vidéo



Une fenêtre de sélection s'ouvre et vous pouvez y choisir le type d'enregistrement voulu. Vous pouvez également y accéder à l'aide des boutons « Audio » ou « Enregistrement vidéo » du module de navigation.

Raccourci clavier : R

Importer piste(s) de CD audio

Vous pouvez facilement importer une piste de CD audio depuis le Media Pool par Glisser-Déposer, comme un fichier standard. Si cette méthode échoue, vous pouvez utiliser la commande du menu pour ouvrir le gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement. Pour en savoir plus, référez-vous à la section « Importer un CD audio » (voir page 161).

Numériser image

Sélectionner un scanner

L'interface Twain relie MAGIX Vidéo deluxe 2013 à quasiment tous les scanners ou appareils photo numériques actuels. Si vous numérisez avec une interface TWAIN pour la première fois, procédez comme suit :

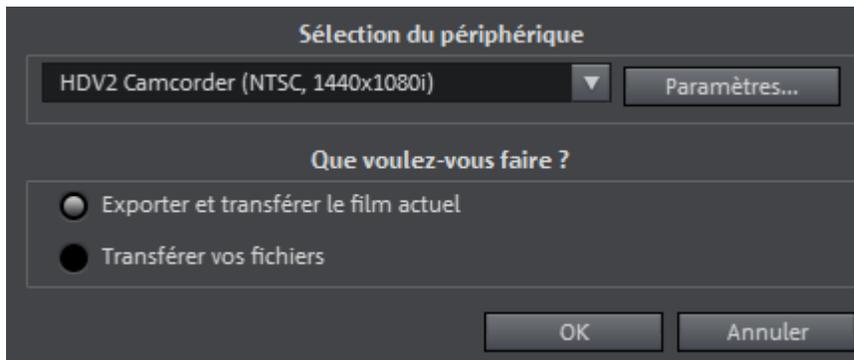
1. installez le logiciel Twain du périphérique ;
2. redémarrez l'ordinateur ;
3. démarrez MAGIX Vidéo deluxe 2013 ;
4. cliquez sur Fichier > Scanner Twain > Sélectionner la source, lorsque le scanner travaille avec un logiciel 32 bits ;
5. dans la boîte de dialogue, sélectionnez le périphérique avec lequel vous souhaitez travailler. L'exécution de cette étape n'est plus nécessaire par la suite, tant que vous utilisez le même périphérique.

Démarrer le scan

La fenêtre de scan du logiciel s'ouvre. Entrez la configuration concernant la résolution et la profondeur des couleurs. Lorsque le processus de scan est terminé, le logiciel Twain généralement se ferme de lui-même et le fichier image scanné est inséré automatiquement dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. Si la fenêtre Twain devait rester ouverte, vous pouvez scanner plusieurs images à la suite.

Exporter vers périphérique

Vous ouvrez cette boîte de dialogue via Fichier > Exporter vers le périphérique.



Vous pouvez ici transférer votre vidéo finalisée sur des périphériques externes. Pour ce faire, sélectionnez votre périphérique cible dans la liste.

Exportation vers périphériques portables

La plupart des périphériques nécessitent obligatoirement des paramètres de format (format de fichier, résolution, débit binaire, taux d'image, etc.) pour pouvoir lire une vidéo.

Le menu est subdivisé en différentes classes afin de vous faciliter la sélection de votre périphérique. Dans la partie supérieure de la liste de périphériques, les trois dernières sélections respectives sont sauvegardées comme favoris dans le cas où vous auriez plus d'un périphérique ou si vous voulez partager vos films avec vos amis.

Si votre périphérique figure dans la liste, vous n'avez pas besoin de vous soucier des paramètres de format : les paramètres nécessaires de la boîte de dialogue d'exportation (voir page 256) sont ajustés automatiquement en fonction du périphérique cible. Sélectionnez simplement votre périphérique, puis cliquez sur le bouton « OK » - Terminé !

Transfert DV/HDV

Pour le transfert numérique, sélectionnez le menu « Fichier » > « Transfert audio/vidéo », puis dans le menu des périphériques, sélectionnez **Caméscope**. Pour les caméras DV, sélectionnez le périphérique **Caméscope DV**, pour les caméscopes HDV, choisissez entre Caméscope **HDV1** et **Caméscope HDV2**.

Avec Paramètres, vous accédez à la boîte de dialogue des paramètres d'exportation respective (Exportation DV-AVI pour le caméscope DV, Exportation MPEG pour le caméscope HDV). Nous vous recommandons de conserver les paramètres déjà définis. Pour accéder aux Paramètres d'exportation DV (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Paramètres d'exportation DV" voir page 265), rendez-vous dans **Avancé...**

Connectez votre caméscope, activez-le et suivez les instructions de la boîte de dialogue.

Si vous souhaitez transférer sur DV un film déjà retouché, vous n'avez pas besoin d'effectuer un autre rendu. Sélectionnez l'option « Transférer un fichier », puis choisissez votre vidéo DV dans le dossier « Mes audios/vidéos ».

Astuce : les caméscopes numériques pouvant transférer en numérique via une connexion PC sont généralement plus chers. Vous pouvez considérablement réduire le coût d'achat en achetant un caméscope numérique sans cette option et faites-la activer par un spécialiste. Informez-vous au moment de l'achat !

Paramètres d'exportation DV

PAL/NTSC : PAL est utilisé en Europe ; aux États-Unis et au Japon on utilise NTSC. Normalement, vous n'avez pas besoin de modifier cette boîte de dialogue.

Rendre uniquement les scènes éditées : les fichiers originaux non édités sont simplement copiés en DV-AVI. Normalement, vous devez décompresser les données DV, ajouter des effets prédéfinis et les compresser de nouveau. Si aucun processus d'effet n'est en attente, cette étape peut être sautée. Cette option peut être activée en permanence.

Utiliser les références aux fichiers originaux : les fichiers originaux non édités sont directement rejoués, les effets rendus en temps réel. Utilisez cette option pour des films déjà prêts sans coupures ni effets, car l'édition d'effets en temps réel de données DV en résolution originale requiert de grandes performances de la part de l'ordinateur et risque de provoquer des erreurs à la lecture.

Lire après rendu : si vous souhaitez juste rendre votre film, sans le jouer, désactivez cette option. Vous pourrez alors exécuter votre film ultérieurement en sélectionnant l'option « Lire un fichier DV » dans la boîte de dialogue de lecture.

Mon périphérique ne se trouve pas dans la liste, que puis-je faire ?

Saisie manuelle

Si votre périphérique n'apparaît toujours pas dans la liste même après la mise à jour en ligne, vous pouvez aussi déterminer manuellement les paramètres d'exportation. Pas d'inquiétude : vous ne devez le faire qu'une seule fois, car ces réglages peuvent être sauvegardés en tant que paramètre prédéfini.

Lisez dans le **mode d'emploi de votre périphérique mobile** de quel format de fichier il a besoin. Si votre périphérique supporte plusieurs formats, vous pouvez expérimenter vous-même lequel des formats donne les meilleurs résultats.

Réglez le format de fichier en ouvrant le menu des périphériques cibles et en sélectionnant « **...Format** » > « **Vidéo** » > « **...Saisie manuelle** ». Si vous cliquez alors sur « Exportation », vous accédez à la boîte de dialogue d'exportation (voir page 256) du format de fichier sélectionné dans lequel vous pouvez régler tous les autres paramètres.

Pour les détails des paramètres, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique. Vous trouverez des explications sur les paramètres des formats de fichier à la section Aperçu des périphériques et sur les paramètres spéciaux des boîtes de dialogue d'exportation, à la section Menu Fichier>Exporter film.

Conseil : si les paramètres de format ne sont pas disponibles pour votre périphérique, vous pouvez tout d'abord essayer un autre périphérique de la même marque et, partant de là, procéder aux ajustements nécessaires.



Si vous trouvez des paramètres fonctionnant, nous vous conseillons de les sauvegarder comme paramètres prédéfinis pour toute utilisation ultérieure.

Transfert via Bluetooth

Attention ! La chronologie décrite ici correspond à celle de **Windows XP** avec **Service Pack 2** !

Selon le pilote Bluetooth et la version du système d'exploitation, les boîtes de dialogue peuvent avoir une configuration différente et/ou l'ordre (par ex. pour l'attribution du mot de passe) varier lors du transfert sur le portable. Mais, en règle générale, la procédure à suivre si l'on utilise d'autres pilotes est similaire. Pour cela, lisez l'Aide et/ou la section correspondante du manuel d'utilisation concernant le système d'exploitation et votre adaptateur Bluetooth.

Si vous ne possédez pas encore d'adaptateur Bluetooth, vous pouvez en commander un directement dans la MAGIX Boutique en ligne par le biais de l'assistant de tâches (Menu Tâches - Autres possibilités - Transfert sur périphériques mobiles via Bluetooth) !

- Si vous possédez un périphérique Bluetooth, vous pouvez exporter le film directement sur votre périphérique. Pour cela, votre appareil et votre PC doivent comporter une interface Bluetooth. Si votre système possède un périphérique Bluetooth, vous pouvez activer l'option « **Transmettre avec Bluetooth** ».
- Après la conversion du film dans le format souhaité, l'**Assistant pour le transfert de données** s'affiche.
- Lors de la première tentative de transfert de données sur votre périphérique via Bluetooth, vous devez régler votre appareil comme destinataire dans la boîte de dialogue, en cliquant sur le bouton « **Parcourir...** » puis en sélectionnant votre périphérique. Le nom que porte votre périphérique dans le réseau Bluetooth est déterminé dans le périphérique dans les paramètres Bluetooth. Pour cela, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre périphérique. Sélectionnez maintenant votre périphérique et confirmez avec « OK ».
- Saisissez maintenant un mot de passe quelconque que vous devrez confirmer ultérieurement dans le périphérique et, dans l'assistant, cliquez sur le bouton « Suivant ». Comme vous pouvez établir des connexions simultanément entre plusieurs périphériques Bluetooth dans une pièce, ce mot de passe sert non seulement à identifier une connexion précise, mais il a aussi des fonctions de sécurité.

Selon le pilote de périphérique Bluetooth, l'ordre peut également être inversé, c'est-à-dire, que l'on vous demande tout d'abord un mot de passe sur le périphérique et que vous devez ensuite le confirmer sur l'ordinateur. Important : utilisez le même mot de passe dans les deux cas.

- Il est possible que l'on vous redemande d'indiquer le nom du fichier et le chemin d'accès du film. Dans ce cas, il est conseillé, lors de l'exportation du fichier,

d'utiliser un dossier qui se retrouve facilement (par ex. « Mes documents\Mes vidéos »).

- Cliquez maintenant sur le bouton « Parcourir... », allez sur le dossier défini et sélectionnez votre fichier vidéo par un double clic. Dans l'assistant, cliquez ensuite sur le bouton « Suivant ».
- Le cas échéant, vous devez alors activer la réception de données sur le périphérique et, éventuellement, saisir de nouveau le mot de passe. La transmission de la vidéo commence ensuite immédiatement.
- Une fois la transmission achevée, s'affiche maintenant sur votre périphérique le symbole pour les données reçues et/ou un nouveau message. Lisez à ce sujet la section correspondante du manuel d'utilisation de votre périphérique pour savoir comment vous pouvez sauvegarder et lire la vidéo.

Attention ! Il est conseillé de n'activer la réception de données via Bluetooth sur votre périphérique que si vous avez vraiment besoin de cette fonction, par ex. pour le transfert de fichiers. Une fois que vous avez terminé le processus de transmission, vous devriez désactiver Bluetooth, car un Bluetooth activé en permanence peut représenter un danger pour la sécurité !

Graver un CD/DVD

Compiler les fichiers manuellement

Ouvre le programme de gravure MAGIX Speed burnR pour graver des vidéos ou d'autres fichiers sur CD/DVD. Vous pouvez sélectionner les fichiers depuis l'explorateur MAGIX Speed burnR par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : Ctrl + B

Copier directement un CD/DVD

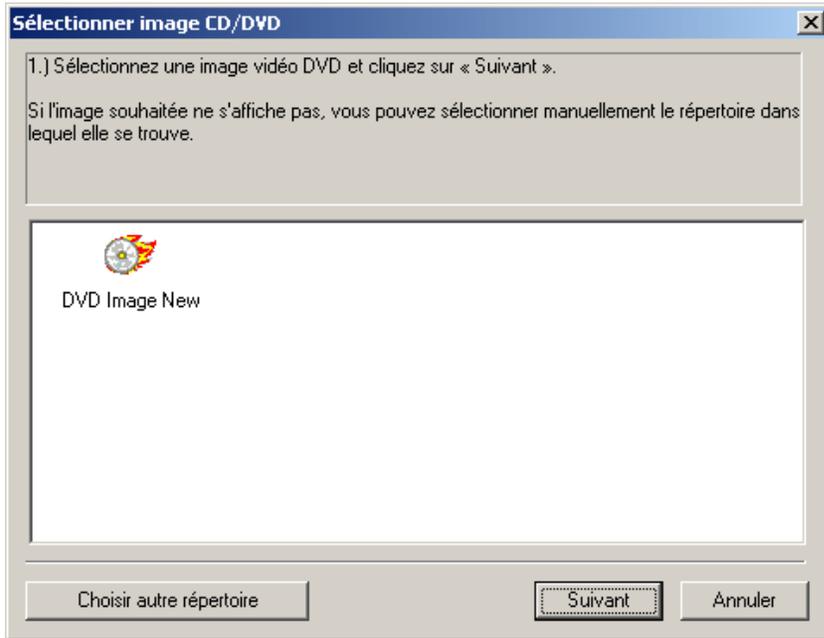
La boîte de dialogue vous offre plusieurs possibilités pour créer une copie :

- **Copie** : vous pouvez directement copier un CD ou un DVD non protégé contre la copie.
- **Shrink** : vous pouvez compresser un DVD à la taille d'un DVD DVD±R/RW simple couche normal. Pour cela, tous les fichiers du DVD original doivent se trouver sur le disque dur.
- **Copie analogique** : vous pouvez copier votre vidéo sur un disque par enregistrement analogique.

Pour de plus amples informations, référez-vous à la section correspondante du chapitre dédié à l'interface « Enregistrer » (voir page 68).

Graver une copie du (S)VCD / DVD déjà créé

Tous les fichiers, menus et fichiers vidéo encodés, nécessaires à la gravure d'un CD/DVD, sont enregistrés provisoirement sur le disque dur. Ils ne sont pas automatiquement supprimés après la gravure du disque. À l'aide de la fonction « Graver une copie du (S)VCD / DVD déjà créé », vous pouvez utiliser les images, pour la gravure de disques, sans devoir encoder à nouveau les fichiers.



Sélectionnez l'image souhaitée dans la boîte de dialogue. Tous les fichiers nécessaires sont transmis à mxcdr, l'outil de gravure MAGIX.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation de mxcdr, référez-vous à la rubrique d'Aide de ce programme.

Internet

L'accès rapide à Services en ligne MAGIX. Apprenez-en plus sur les services, gérez vos données d'identification, téléchargez des fichiers de médias depuis votre Album en ligne etc.

Album en ligne MAGIX/Catooh

Remarque : pour plus d'informations concernant Services en ligne MAGIX, consultez le chapitre « Partage ».

Gestion des données d'accès

Vous pouvez sauvegarder ici votre nom d'utilisateur (adresse e-mail) et vos mots de passe correspondants afin de pouvoir accéder à vos Services en ligne sans avoir à entrer vos données d'identification à chaque connexion.

Ces informations sont valables pour tous mes Services en ligne : si cette option est activée, les données d'identification saisies seront utilisées pour tous les Services en ligne. Désactivez cette option si vous possédez des données de connexion différentes pour chacun des Services en ligne, sélectionnez ensuite sous « Sélectionner un Service : » celui auquel vous souhaitez accéder et entrez vos données d'accès.

Copie de sauvegarde

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section Copies de sauvegarde (voir page 230) du chapitre « Gestion des projets vidéo ».

Charger restauration de film

Cette option permet de charger la sauvegarde automatique d'un projet. Ces sauvegardes automatiques portent l'extension de fichier MV_ (soulignement). Utilisez cette option en cas d'urgence, par exemple lorsque vous avez sauvegardé par erreur lors de l'édition et que vous voulez retourner à la version précédente du film.

Raccourci clavier: Ctrl + Maj + O

Assistant de suppression

Cet assistant permet de supprimer du disque dur des projets ainsi que tous les fichiers médias qu'ils contiennent. Utilisez cette fonction pour libérer de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

Attention : si vous avez utilisé les fichiers du film que vous souhaitez supprimer également dans d'autres projets (par exemple : votre propre bande annonce, des musiques, etc.), vous devez faire tout d'abord des copies de sauvegarde de ces fichiers.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Y

Pour obtenir des informations détaillées, veuillez lire la section Assistant de suppression (voir page 232) du chapitre « Gestion des projets vidéo ».

Paramètres

Paramètres du film

Ouvre les paramètres du film pour le film actuellement sélectionné.

Programme...



Ouverture des paramètres du programme (voir page 59)

Raccourci clavier : Y

Raccourcis clavier...

Cette option de menu ouvre une boîte de dialogue pour l'édition des raccourcis clavier (voir page 314). Vous pouvez ainsi personnaliser MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + U

Rendu de l'aperçu

Cette entrée de menu ouvre la boîte de dialogue des pré-configurations du rendu de l'aperçu (voir page 67).

Raccourci clavier : Alt + R

Langue

Vous pouvez ici sélectionner la langue de MAGIX Vidéo deluxe 2013. De manière standard, la langue affichée est celle dans laquelle vous avez effectué l'installation du logiciel.

Redéfinir par défaut les paramètres du programme

Avec cette fonction, tous les paramètres du programme, que vous avez définis dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, sont réinitialisés.

Ajouter objet

Colle le matériel copié (scène ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier : Ctrl + V

Dupliquer des objets

Cette commande permet de dupliquer tous les objets sélectionnés. Les copies apparaissent alors avec un léger décalage par rapport aux objets d'origine et peuvent être replacées à la position correcte par Glisser-Déposer.

Raccourci clavier : D

Suppression d'objets



Supprime la scène sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier : Suppr.

Sélectionner tous les objets

Sélectionne tous les objets du montage.

Raccourci clavier : Ctrl + A

Enregistrer objets comme prises

Les objets sélectionnés sont enregistrés dans le répertoire des prises. Pour en savoir plus sur l'utilisation des prises, veuillez consulter le chapitre « Sauvegarder les objets séparément » dans le manuel électronique (PDF).

Raccourci : Ctrl + F

Couper

Vous pouvez accéder aux fonctions de montage via la barre d'outils. La dernière fonction sélectionnée est toujours affichée dans la barre sous forme de bouton.

Couper scène



Cette commande coupe un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture. Deux objets indépendants sont créés.

Raccourci clavier : T

Supprimer le début de la scène



Cette commande coupe la scène à la position du marqueur de lecture et supprime en même temps tout le matériel situé avant ce dernier.

Raccourci clavier : Z

Supprimer la fin de la scène



Cette commande coupe la scène à la position du marqueur de lecture et supprime en même temps tout le matériel situé après ce dernier.

Raccourci clavier : U

Supprimer la scène



Si vous souhaitez couper une scène d'une vidéo ultérieurement, cette option permet de déplacer automatiquement vers l'avant tous les objets, titres et fondus, de toutes les pistes, situés après la scène à supprimer afin d'éviter des « trous » dans le film.

Les objets se trouvant sur d'autres pistes qui sont en contact avec la scène sélectionnée sont ignorés lors du déplacement automatique, ils restent à leur position initiale.

Raccourci clavier : Ctrl + Suppr

Segmenter un film



Cette commande permet de couper le film à la position du marqueur de lecture et d'obtenir ainsi deux films indépendants.

À ce moment-là, dans l'arrangeur, seule la partie se trouvant avant le marqueur de lecture reste. La partie suivante est supprimée de l'arrangeur actuel et ajoutée en tant que nouveau film. Vous pouvez accéder à ce film depuis le menu « Fenêtre ».

Raccourci clavier : Alt + Y

Adaptation musicale des coupures

Si votre musique de fond a été éditée par l'assistant de reconnaissance de tempo, cette option permet d'adapter automatiquement vos coupures au tempo. Toutes les coupures nettes (sans objet de transition) sont positionnées sur le battement des noires de la mesure.

Raccourci clavier : Ctrl + Shift + M

Plage

MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose, en plus des fonctions d'édition basées sur les objets, d'autres fonctions de montage « basées sur une bande ». Celles-ci se réfèrent

toujours à l'arrangement entier, de la première à la dernière piste et à la plage entre les marqueurs de début et de fin.

Couper la plage

La plage entre les points d'entrée et de sortie est coupée hors de l'arrangement actuel et déposée de côté dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement par exemple.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + X

Copier la plage

La plage entre les points d'entrée et de sortie est copiée depuis l'arrangement actuel dans le presse-papiers. Elle pourra ainsi être réinsérée à un autre emplacement.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + C

Supprimer

La plage entre les points d'entrée et de sortie sera supprimée de l'arrangement actuel et ne sera pas déposée dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Alt + Suppr

Insérer la plage

Le contenu du presse-papiers est collé dans l'arrangement actuel à la position du point d'entrée.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + V

Extraire

La plage entre les points d'entrée et de sortie est conservée, tout ce qui se trouve avant et après est supprimé. Utilisez cette option si vous souhaitez par exemple extraire seulement une partie d'un arrangement et poursuivre son édition.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + P

Ajouter une plage vide

Une plage vide d'une durée correspondante à l'espace entre les points d'entrée et de sortie est insérée dans la première piste. Les objets qui suivent cette plage sont décalés.

Raccourci clavier : C

Grouper



Tous les objets sélectionnés sont attribués à un groupe que l'on peut ensuite sélectionner en un clic et éditer simultanément.

Raccourci clavier : Ctrl + L

Dégrouper



Cette commande divise un groupe d'objets en objets indépendants.

Raccourci clavier : Ctrl + M

Assistants de création

SlideShow Maker

Ouvre SlideShow Maker (voir page 218)

Raccourci clavier : Ctrl + M

Soundtrack Maker

Cette commande ouvre MAGIX Soundtrack Maker (voir page 192)

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + S

Création d'itinéraires animés

Cette entrée du menu ouvre le programme séparé Création d'itinéraires animés. Ce dernier permet de créer facilement des itinéraires animés à l'aide de plans en ligne.

Remarque : afin d'utiliser des données de plan toujours actuelles, le Création d'itinéraires animés recherche les données actuelles sur Internet. Une connexion à Internet est donc requise.

Mixer audio

Cette option permet de rassembler tous les objets audio dans un seul fichier audio. Le document sonore occupera une seule piste du montage et n'affectera guère la RAM, mais occupera environ 10 Mo (en stéréo) du disque dur. Vous aurez ainsi davantage de contrôle sur l'arrangeur et gagnerez de l'espace pour des objets supplémentaires.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 normalise automatiquement le fichier audio, autrement dit la partie la plus élevée en volume de l'objet d'onde audio correspond au chiffre le plus élevé de la résolution 16 bits. Cela garantit la même qualité sonore, même si vous répétez la procédure de mixage ou si vous combinez continuellement le fichier de mix avec d'autres objets audio Wave.

La fonction de mixage est très utile si vous souhaitez continuer à utiliser l'objet mixé. Pour le fichier final AVI ou WAV (ou tout autre fichier multimédia), conçu pour graver

un CD ou pour être utilisé sur d'autres PC, utilisez les options du sous-menu « Exporter montage » à partir du menu Fichier plutôt que la fonction de mixage.

Raccourci clavier : Maj + D

Rassembler audio et vidéo

En plus de la fonction « Mixage audio » (voir ci-dessus), tous les objets vidéo, y compris les effets, les fondus et les coupes, sont rassemblés dans un seul fichier vidéo MAGIX (voir page 258). Si votre ordinateur atteint les limites de ses performances, vous pouvez ainsi libérer rapidement des réserves pour des éditions supplémentaires.

Raccourci clavier : Maj + M

Démarrer rendu de l'aperçu...

Lance le Rendu de l'aperçu.

Raccourci clavier : Ctrl + R

Supprimer plage(s) du rendu de l'aperçu

Supprimer toutes les plages du rendu de l'aperçu. Si plusieurs plages ont été définies et que le curseur de lecture se trouve sur l'un d'eux, il vous sera demandé si vous souhaitez supprimer cette « plage » ou « Toutes » les plages.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Marqueur

Placer un marqueur de projet

Cette fonction permet de placer un marqueur de projet à la position actuelle de lecture. Vous trouverez de plus amples informations sur les marqueurs de projet dans le chapitre « Marqueurs » sous « Placer un marqueur de projet » (voir page 106).

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée

Supprimer un marqueur de projet

Le marqueur de projet (voir page 106) sélectionné est supprimé. Les marqueurs de projet peuvent être supprimés ou renommés via le menu contextuel.

Placer un marqueur de chapitre



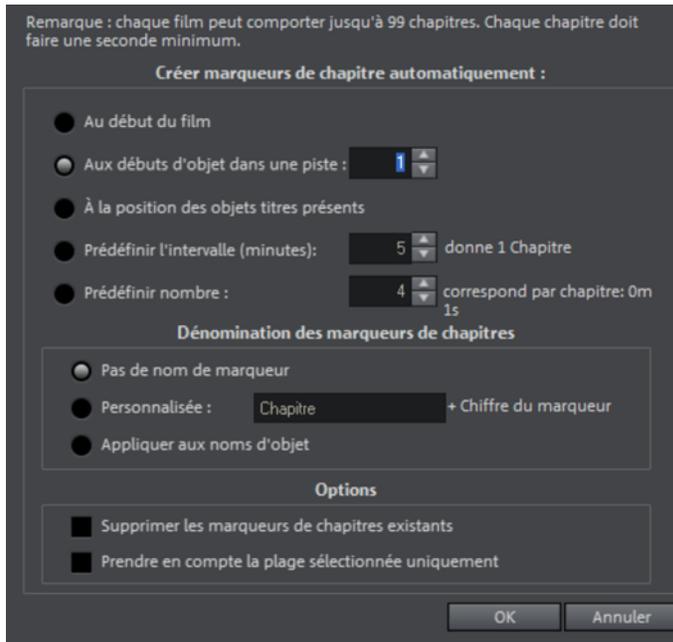
Cette commande crée un marqueur de chapitre à la position du marqueur de lecture. Une entrée de chapitre est alors créée dans le menu du disque si vous gravez le film sur disque.

Vous pouvez renommer votre marqueur de chapitre en ouvrant son menu contextuel d'un clic droit puis en sélectionnant « Renommer ». Ce nouveau nom apparaît alors également dans le menu des chapitres (voir page 234).

Raccourci clavier : Maj + Entrée

Placer automatiquement les marqueurs de chapitres

Cette option permet de positionner automatiquement des marqueurs de chapitres dans l'arrangement en fonction de certaines règles, ce qui formera la structure des chapitres dans le menu d'un film gravé sur disque. C'est très utile lorsqu'un disque doit être gravé immédiatement après un enregistrement.



Vous disposez de différentes options pour générer automatiquement des chapitres :

Au début du film : le film ne contient alors qu'un chapitre.

Aux débuts des objets de la piste... : chaque objet d'une piste représente un chapitre, la piste 1 est préconfigurée.

À la position des objets titres existants : les sous-titres insérés par exemple en tant que titres de transition définissent la position des marqueurs de chapitres.

Prédéfinir un intervalle (minutes)/prédéfinir un nombre : si les divisions des chapitres n'ont pas de rapport avec leur contenu et ne servent qu'à naviguer plus rapidement, vous pouvez en insérer à des intervalles prédéfinis ou définir un nombre de marqueurs de chapitres au choix.

Pour la **dénomination des marqueurs de chapitres**, vous pouvez leur attribuer des noms personnalisés numérotés en continu ou utiliser le nom ou le texte des objets textes.

En option : les marqueurs de chapitres existants peuvent être supprimés et le placement automatique de nouveaux marqueurs peut être limité à la plage située entre les marqueurs de début et de fin.

Raccourci clavier : Alt + Maj + Entrée

Supprimer marqueur de chapitres / Supprimer tous les marqueurs de chapitres

Cette commande permet de supprimer un/tous les marqueur(s) de chapitres. Les entrées des chapitres sont également supprimées du menu du disque lorsque vous gravez le film sur un disque.

Raccourci clavier : Ctrl + Entrée / Alt + Ctrl + Entrée

Marqueur > Définir le début / la fin de la plage

Permet de définir un début et une fin de plage à l'emplacement du marqueur de lecture.

Raccourci clavier : I/O

Marqueur > Aller au début / à la fin de la plage

Permet de positionner le marqueur de lecture au début ou à la fin de la plage.

Raccourci clavier : Maj + I / Maj + O

Marqueur > Rétablir plage sélectionnée

Supprimer le début de la plage ainsi que la fin.

Déplacer l'affichage

Cette commande vous permet de déplacer simultanément des extraits visibles et le marqueur de début sur la réglette des mesures. Vous pouvez aller et venir rapidement entre les différents marqueurs (marqueurs de sauts, de chapitre, de scènes, de publicité, etc.) et les bords des objets.

Raccourci clavier : Voir mes raccourcis clavier, section Affichage de l'arrangeur (voir page 308).

Multicam

Cette commande permet de basculer en Mode Multicam (voir page 110).

Pistes audio en mode Silence (Multicam)

Pour éviter la superposition de pistes audio multicam jouées simultanément, vous pouvez mettre plusieurs pistes en mode muet.

Raccourci clavier : Alt + Maj + M

Menu Effets

Paramètres d'effets du film

Cette option ouvre les paramètres d'effets du film (voir page 156). Les paramètres qui s'y trouvent valent pour le film entier.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + H

Effets d'objets vidéo

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Stabilisation de l'image

La boîte de dialogue de stabilisation de l'image vous permet de corriger des vidéos tremblotantes. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stabilisation de l'image » (voir page 154).

Raccourci clavier : Ctrl + L

Éditer dans MAGIX Photo Designer

Les fichiers graphiques (BPM ou JPEG) peuvent être édités dans des programmes externes. Le fichier image sélectionné est chargé automatiquement et utilisé à la place de l'ancien fichier. MAGIX Vidéo deluxe 2013 livre à cet effet un puissant programme d'édition « MAGIX Photo Designer ».

Enregistrer des photos avec effets

Cette option permet d'enregistrer des photos et d'y insérer les effets d'objets utilisés dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 (Media Pool par exemple).

Créer panorama...

Ouvrez la boîte de dialogue pour créer un panorama. Classez au préalable vos photos dans le bon ordre et harmonisez la luminosité et les couleurs, afin d'obtenir de meilleurs résultats. Assurez-vous que les photos soient harmonieusement ajustées entre elles.

Effets vidéo

Vous trouvez ici les effets pour objets vidéo et photo à configurer librement. Les effets peuvent être configurés uniquement après qu'un objet a été sélectionné dans la boîte

de dialogue de l'effet correspondant. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » sous « Effets vidéo dans le Media Pool ». (voir page 121)

Modèles d'effets vidéo

Vous trouverez ici des modèles que vous pouvez faire glisser sur vos objets vidéo en maintenant la touche de souris enfoncée, ainsi que des effets de mixage vidéo avec lesquels vous pouvez rapidement réaliser des effets Bluebox.

Effets de mouvement

Vous trouverez à cet endroit les effets de mouvement dont vous pouvez vous servir pour animer vos images avec des zooms ou des travellings. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets » > section « Effets de mouvement dans le Media Pool » (voir page 130).

Modèles d'effets de déplacement

Vous trouverez ici des modèles pour les effets de mouvement. Vous pouvez les charger dans l'arrangement en effectuant un double-clic dessus dans le Media Pool ou par simple glisser-déposer, toujours depuis le Media Pool.

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 194).

Édition de l'arrière-plan

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière-plan à la scène ou la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ou les scènes ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

Réinitialiser l'arrière-plan

Annule la configuration pour le Design d'arrière-plan (voir page 281).

Utiliser comme arrière-plan

Définit la photo ou vidéo sélectionnée comme arrière-plan.

Charger les effets vidéo

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Alt + Maj + O

Enregistrer les effets vidéo

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets actuelle de chacun des objets.

Raccourci clavier : Alt + Maj + S

Réinitialiser effets vidéo

Cette option vous permet de désactiver tous les effets en cours d'utilisation. Le projet est alors restauré tel qu'il était avant l'utilisation des effets.

Raccourci clavier : Alt + Maj + H

Copier des effets vidéo

Les paramètres d'effets d'un objet peuvent être copiés dans le presse-papiers afin de pouvoir les insérer (voir page 282) ultérieurement dans d'autres objets.

Raccourci clavier : -

Insérer des effets vidéo

Vous pouvez insérer des effets vidéo d'autres objets dans l'objet sélectionné. Pour cela, les paramètres doivent être copiés (voir page 282) au préalable dans le presse-papiers.

Raccourci clavier : Maj + -

Appliquer les effets vidéo à tous les objets

Les paramètres d'effets actuels sont appliqués à toutes les scènes et les photos du film.

Appliquer les effets vidéo à tous les objets qui suivent

Cette option permet d'appliquer les paramètres d'effets actuels à toutes les scènes et aux photos du film qui se trouvent après l'objet sélectionné.

Effets d'objets audio

Normaliser

La fonction « Normaliser » augmente le volume d'un objet audio à son niveau maximal sans surmodulation du matériel. Pour cela, le pic de signal le plus élevé dans le matériel audio est recherché et le volume de l'objet est augmenté jusqu'à ce que le pic corresponde exactement à 0 dB (contrôle maximal du volume).

Raccourci clavier : Alt + N

Réduction du volume

Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Effets audio » et la section « Réduction du volume » (voir page 181).

Raccourci clavier : Alt + L

Définir le volume

Cette fonction, accessible via le menu Effets ou le menu contextuel, contrôle le volume sonore des objets individuels, de la même façon que les poignées dans l'arrangeur.

Nettoyage audio

Cette commande ouvre la boîte de dialogue « Nettoyage audio » (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Nettoyage audio" voir page 166).

Raccourci clavier : Alt + A

Écho/Réverbération

Voir la section Effets audio > Réverbération/Écho.

Raccourci clavier : Maj + H

Timestretching/Rééchantillonnage

Pour en savoir plus, référez-vous au thème Timestretching/Rééchantillonnage (voir page 173).

Raccourci clavier : Ctrl + Q

Effets audio

Cette option ouvre les différents effets du dossier des effets audio dans le Media Pool.

Modèles d'effets audio

Avec cette option, vous ouvrez les modèles d'effets audio dans le Media Pool.

Charger des effets audio

Cette commande permet de charger une combinaison d'effets sauvegardée pour l'objet actuellement sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, la combinaison d'effets peut être utilisée sur chacun d'entre eux.

Raccourci clavier : Ctrl + +

Sauvegarder des effets audio

Cette commande permet de sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet.

Raccourci clavier : Maj + +

Rétablir les effets audio

Cette option vous permet de désactiver complètement tous les effets en cours d'utilisation si vous vous êtes perdu parmi les nombreuses possibilités dont vous

disposez.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + +

Assistant de reconnaissance des mesures

Pour de plus amples informations, référez-vous au paragraphe Module de remixage (voir page 222) dans le chapitre « Audio ».

Raccourci clavier : Alt + Maj + K

Édition Wave externe

La piste audio est chargée dans l'éditeur audio MAGIX Music Editor inclus dans le logiciel.

Courbe du volume

Il s'agit de l'effet de courbe d'objet le plus important : le volume. Vous le trouverez également dans le Media Pool sous « Effets > Effets audio > Généralités » (voir page 136), où vous pouvez également l'animer.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + V

Effets Titres

Éditeur de titres



Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Charger un modèle de titre

Cette commande permet de charger un effet de titre sauvegardé au préalable pour l'objet actuel.

Raccourci clavier : Alt + Maj + T

Enregistrer un modèle de titre

Vous pouvez sauvegarder séparément la combinaison d'effets dans sa configuration actuelle pour chaque objet titre et l'utiliser ultérieurement sur d'autres objets titres.

Raccourci clavier : Alt + T

Éléments de design

Incrustation d'images multiples : vous trouverez ici différents préréglages pour l'incrustation des images.

Collages : les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

Surfaces de couleurs : servez-vous des différentes surfaces de couleurs en guise de motifs d'arrière-plan. D'une part, des images-tests professionnelles sont disponibles pour calibrer votre système. D'autre part, il est possible d'utiliser des arrière-plans colorés par exemple pour mettre au point vos propres transitions de couleurs ou en tant que fonds pour vos textes. Le modèle de conception « Personnalisé » permet d'accéder à une boîte de dialogue de sélection de couleur, dans laquelle vous pouvez configurer librement la couleur souhaitée.

Arrière-plans : arrière-plans photo et vidéo statiques ou animés. Les arrière-plans vidéos peuvent être lus en boucle, ce qui signifie que vous pouvez les prolonger à volonté en les dupliquant.

Objets images : vous trouverez ici différents objets images tels que des barres noires, des bulles de BD, etc.

Intros/Outros : vous trouverez ici différents modèles de génériques de début et de fin pour toutes les occasions.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Éléments de design dans le Media Pool » du chapitre « Effets » (voir page 137).

Bibliothèque d'effets

Ces entrées de menu permettent de commander les dossiers correspondants avec le Media Pool (voir page 22, voir page 45).

Menu Fenêtre

Agencement des fenêtres

Standard

Cette option fait passer la configuration multi-écran (voir en dessous) à la configuration standard pour un seul écran.

Multi-écran avec écran d'aperçu agrandi

Cette option peut être utilisé lorsque plusieurs écrans sont branchés à l'ordinateur. Elle agrandit l'écran d'aperçu de manière à ce qu'il occupe tout l'écran d'ordinateur. Les autres éléments sont montrés sur un deuxième écran.

Réinitialiser la disposition de la fenêtre

Si vous avez déplacé les fenêtres de MAGIX Vidéo deluxe 2013 selon vos besoins, cette commande vous permet de rétablir la disposition des fenêtres par défaut.

Raccourci clavier : F9

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 96).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») » (voir page 96).

Raccourci clavier : Maj + N

Table de mixage



Cette option ouvre ou ferme la table de mixage en temps réel. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Table de mixage » (voir page 183).

Raccourci clavier : M

Rack d'effets Audio Master

Permet d'ouvrir ou fermer le Rack d'effets Audio Master.

Raccourci clavier : B

Mastering Suite

Ouvrez ici la Mastering Suite (voir page 176).

Écran programme

Cette option permet d'ouvrir et de fermer la fenêtre vidéo. Ceci supprime la présentation standard pour faire apparaître le Mediapool sous forme d'une fenêtre qui peut être déplacée, agrandie ou réduite librement.

Raccourci clavier : Maj + V

Media Pool visible...

Cette option permet d'afficher ou de masquer le Media Pool.

Raccourci clavier : Ctrl + P

Projet

Permet d'afficher ou de masquer l'arrangeur.

Activer la fenêtre suivante

Cette option active la fenêtre suivante pour pouvoir commander MAGIX Vidéo deluxe 2013 plus facilement grâce aux raccourcis clavier.

Vue d'ensemble du film

Cette option vous permet d'afficher une vue d'ensemble de l'intégralité du film à l'écran. Cette option est idéale pour les films longs et complexes. Dans ce mode, vous gardez en effet un œil sur l'ensemble de votre film. Ainsi, vous pouvez repérer facilement certains objets, les agrandir directement dans l'écran vidéo ou déplacer des extraits dans l'arrangeur.

Raccourci clavier : Maj + A

Optimiser l'affichage du film



Le niveau de zoom est défini sur 100 %, de sorte que tous les objets et le film entier soient visibles.

En outre, les marqueurs de plage sont placés tout au début et tout à la fin, de sorte que le film entier peut être exécuté.

Raccourci clavier : Ctrl + F

Zoom horizontal

Vous disposez ici de toute une série de fonctions pour modifier l'extrait visible de l'axe de temps.

Zoom vertical

Vous pouvez modifier ici le nombre de pistes visibles simultanément. Plus le nombre de pistes est élevé, plus la taille de l'affichage est petit.

Supprimer tous les films du projet

Fermeture de tous les films ouverts.

Menu « Partage »

Ici vous trouverez de nombreuses façons de publier facilement et rapidement vos données sur Internet à partir du logiciel. De plus, ceci vous permet de transférer vos données vers d'autres programmes pour des travaux d'édition plus poussés, dans le cas où vous auriez installé ces derniers.

Youtube / Vimeo / Facebook

Ceci est la liaison directe aux communautés telles YouTube, Vimeo ou Facebook.

Youtube®/Facebook®

Cette commande charge le film actuel sur le portail sélectionné ou dans la communauté choisie. Précisez les renseignements demandés sur la vidéo dans les champs prévus à cet effet afin que les fonctions de recherche de ces portails Web soient en mesure de retrouver votre vidéo.

MAGIX Vidéo deluxe 2013 utilise également pour cela en partie le format H.264 (composante du codec MPEG-4). Dans la mesure où Flash prend directement ce format en charge et que la plupart des portails et communautés l'utilisent également, il n'est pas nécessaire de procéder de nouveau au rendering du film sur les différents serveurs de stockage. Les pertes de qualité sont ainsi exclues.

Lors du chargement d'une vidéo HD, on utilise le format HD 720p.

Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool

Charge les médias sélectionnés dans le Media Pool directement dans le portail ou la communauté sélectionnés.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 317) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium.

Album en ligne MAGIX

Ici, vous avez accès aux options qui permettent de télécharger des médias ou votre film en entier dans votre Album en ligne MAGIX.

Sauvegarder sur CD ou DVD

Cette option ouvre MAGIX Speed burnR pour graver le projet ou certaines données directement sur un CD ou un DVD.

Autres options

Les autres options du menu « Partager » dépendent des logiciels qui sont installés sur votre ordinateur. Vous pouvez par exemple, éditer des photos avec MAGIX Web Designer, MAGIX Photo & Graphic Designer ou Xara Designer Pro et améliorer les pistes audio avec MAGIX Audio Cleaning Lab.

Menu Aide

Aide

Cette fonction est disponible dans presque toutes les fenêtres du programme et ouvre le module d'aide du logiciel, avec des entrées thématiques. Utilisez cette commande pour accéder à la rubrique Aide dans n'importe quelle fonction de MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Raccourci clavier : F1

Aide contextuelle



Le curseur de la souris se transforme ici en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez sur une commande au choix de l'interface principale : l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre.

Raccourci clavier : Alt + F1

Manuel d'utilisation (PDF)

Ouvre le manuel d'utilisation au format PDF Il contient, tout comme l'Aide que vous pouvez ouvrir avec la touche F1 de votre clavier, toutes les astuces et les choses à savoir sur le logiciel.

Afficher les infobulles

Les infobulles sont des petites fenêtres informatives qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur de la souris reste quelques temps sur un bouton. Elles vous informent sur la commande ainsi désignée. Cette option peut être activée et désactivée.

magix.info

Vous avez une question, un problème avec votre programme MAGIX ou vous cherchez des conseils et astuces sur le thème du multimédia : vous avez frappé à la bonne porte ! Indiquez votre question dans le champ et cliquez sur « Poser une question » : le navigateur Internet s'ouvre et affiche la page de magix.info.

Vous pouvez également présenter vos propres vidéos sur magix.info.

Vidéos tutorielles en ligne

MAGIX Vidéo deluxe 2013 propose, sur le site Web MAGIX, de nombreuses vidéos tutorielles qui expliquent l'utilisation de nombreuses fonctions.

Remarque : une connexion Internet est nécessaire.

Ateliers

Des ateliers et des conseils pour le travail sur MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Remarque : une connexion Internet est nécessaire.

S'inscrire en ligne

Cette option ouvre la page d'inscription en ligne de MAGIX sur laquelle vous pouvez vous inscrire en tant qu'utilisateur MAGIX.

Une fois inscrit, vous avez accès au site Web d'assistance MAGIX qui propose diverses mises à jour de programmes et des programmes d'aide à télécharger (uniquement pour utilisateurs MAGIX inscrits).

Le formulaire d'inscription fourni (accessible en passant par le menu Démarrer sous MAGIX Vidéo deluxe 2013 > Service et assistance > Inscription) vous permet de vous inscrire également par courrier ou par fax. Il vous suffit de l'imprimer, de le remplir et de l'envoyer.

Raccourci clavier : F12

Mise à jour en ligne

Cette option ouvre la page d'accueil de MAGIX pour rechercher des mises à jour du logiciel. Vous y trouverez la version du programme la plus récente.

Télécharger des plug-ins d'effets vidéo

Cette commande permet de télécharger des plug-ins d'effets vidéo (voir page 144).

À propos de MAGIX Vidéo deluxe 2013

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Vidéo deluxe 2013 apparaissent ici.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Objets vidéo

Affichage sinusoïdal et audio

Vous trouvez ici diverses options pour l'édition de la piste audio. Celle-ci se trouvent presque toutes dans le menu « Effets » > « Effets objet audio », excepté les options suivantes.

Restaurer/supprimer l'objet audio

Grâce à cette option, vous pouvez supprimer ou restaurer un objet audio pour rendre l'affichage plus clair. Le matériel audio lui-même reste intact dans tous les cas.

Aligner les autres objets audio sur cette piste

Avec cette option, les objets de la piste actuelle servent de point d'accrochage et d'alignement pour les autres objets.

Reconnaissance des scènes

Ouvre la reconnaissance automatique de scènes pour « couper » des vidéos plus longues en plusieurs scènes et placer ces dernières dans un dossier de prises. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre « Reconnaissance automatique des scènes ».

Raccourci clavier : Maj + Z

Stabilisation de l'image

La boîte de dialogue de stabilisation de l'image vous permet de corriger des vidéos tremblotantes. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stabilisation de l'image » (voir page 154).

Raccourci clavier : Ctrl + L

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 96).

Raccourci clavier : N

Trimmer objet

Cette commande affiche ou masque la fenêtre du Trimmer. Elle sert à ajuster avec précision la position de l'objet vidéo & image sélectionné et de ses poignées. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre « Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») » (voir page 96).

Raccourci clavier : Maj + N

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Créer une image fixe

MAGIX Vidéo deluxe 2013 génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de début.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 154).

Interpolation pour matériel source entrelacé

Sélectionnez cette option pour supprimer les artefacts d'une image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, de telles structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant des mouvements.

Filtre anti-scintillement

Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

Compensation du rognage des bords

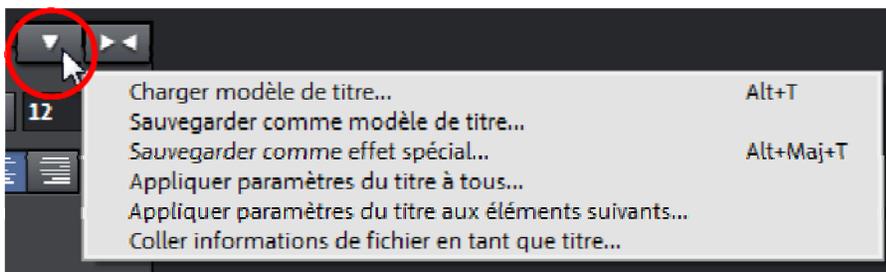
Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des « Paramètres d'effet du film » (voir page 157) (menu « Effets ») seront utilisées.

Design de l'arrière-plan

Ces options permettent de concevoir l'arrière plan de l'image grâce à un simple éditeur. Vous pouvez utiliser une couleur de votre choix mais également une image ou un fichier vidéo.

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Copier/coller/couper/supprimer des objets

Ces options sont celles du menu « Édition ».

Enregistrer objets comme prises

Les objets sélectionnés sont enregistrés dans le répertoire des prises. Pour en savoir plus sur l'utilisation des prises, veuillez consulter le chapitre « Sauvegarder les objets ».

séparément » dans le manuel électronique (PDF).

Raccourci : Ctrl + F

Insérer la date en tant que titre

Vous pouvez ajouter une heure et une date au matériel graphique dans MAGIX Vidéo deluxe 2013. Pour cela, sélectionnez l'option « Insérer la date en tant que titre » dans le menu contextuel de l'objet vidéo.

S'il s'agit d'un fichier DV-AVI (c'est-à-dire d'un enregistrement numérique en provenance d'un caméscope par exemple), la date d'enregistrement du passage sélectionné est utilisée. S'il s'agit d'un autre type de fichier, c'est la date de création du fichier qui est prise en compte. Ouvrez ensuite l'éditeur de titres pour modifier les paramètres.

Vous trouverez en outre l'option « Afficher la durée de lecture » dans le menu contextuel de l'écran d'aperçu. Ainsi, vous obtenez un Timecode pour vous orienter et celui-ci ne sera pas pris en compte sur le disque lors de la gravure.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe 2013 définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe 2013 procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si

L'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Objets image

Modifier la durée d'affichage de la photo

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez entrer la durée exacte d'affichage des photos sélectionnées. Vous pouvez également sélectionner plusieurs photos afin de modifier en même temps leur durée d'affichage.

Éditer dans Foto Designer

Charge l'image dans le logiciel d'édition photo MAGIX Xtreme Photo Designer afin que vous puissiez l'éditer.

Enregistrer des photos avec des effets

Cette option permet d'enregistrer les photos avec des effets de MAGIX Vidéo deluxe 2013 dans un nouveau fichier image.

Créer panorama...

Ouvrez la boîte de dialogue pour créer un panorama. Classez au préalable vos photos dans le bon ordre et harmonisez la luminosité et les couleurs, afin d'obtenir de meilleurs résultats. Assurez-vous que les photos soient harmonieusement ajustées entre elles.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 154).

Ajuster automatiquement à la taille plein écran

Cette fonction garantit que les images n'auront pas de bordure noire dans le cas où le format n'est pas exactement adapté.

Exportation vers Album en ligne MAGIX

Connectez-vous au service Album en ligne MAGIX et chargez en quelques clics vos images et votre musique dans votre album afin de les présenter sur Internet et de les partager à tout moment avec vos amis et vos proches. Un assistant vous accompagne étape par étape lors du chargement de vos photos. Ensuite, vous pourrez actualiser et accéder à votre Album en ligne MAGIX.

Exportation vers Tirage en ligne MAGIX

Avec Tirage en ligne MAGIX, commandez en un clic des tirages papier de haute qualité ou des cadeaux photos de vos photos numériques et faites-vous livrer le tout à domicile.

Transitions

Trimmer-recoupe

Affiche ou masque la fenêtre « Découpe ». Vous pouvez modifier la position des objets vidéo ou image sélectionnés ainsi que ses poignées et ajuster les propriétés des enchaînements (Type de fondu, durée). Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Ajustement détaillé de vidéos (« Recouper ») (voir page 96).

Raccourci clavier : N

Paramètres...

Une boîte de dialogue s'ouvre et affiche les paramètres de la transition concernée. Selon la transition choisie, différents paramètres sont disponibles.

Objets audio

Les options du menu contextuel pour les objets audio sont dans le menu « Effets » > « Effets audio » ou menu « Éditer », avec les exceptions suivantes.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Courbes d'effets audio

Divers effets d'objets, que vous pouvez automatiser grâce à une courbe, sont accessibles ici.

Afficher courbes de piste

La dernière courbe sélectionnée est appliquée à l'objet et peut être éditée. Lorsqu'une courbe est utilisée, la configuration correspondante définie dans la table de mixage n'est pas prise en compte.

Remarque : les courbes de piste d'objets audio peuvent être animées de la même manière que les effets vidéo. Pour plus d'informations, consultez le chapitre « Animer des objets » (voir page 147).

Réinitialiser les courbes de piste

Cette fonction permet de rétablir la configuration par défaut de toutes les courbes de piste. Une fois réinitialisée, la piste prend de nouveau en compte les paramètres définis dans la table de mixage

Attention ! Avant d'utiliser cette fonction, vérifiez bien que vous n'aurez plus besoin d'aucune des courbes de piste.

Exportation vers Album en ligne MAGIX

Connectez-vous au service Album en ligne MAGIX et chargez en quelques clics vos images et votre musique dans votre album afin de les présenter sur Internet et de les partager à tout moment avec vos amis et vos proches. Un assistant vous accompagne étape par étape lors du chargement de vos photos. Ensuite, vous pourrez actualiser et accéder à votre Album en ligne MAGIX.

Aligner les autres objets audio sur cette piste

Avec cette option, les objets de la piste actuelle servent de point d'accrochage et d'alignement pour les autres objets.

Objets texte

Éditeur de titres

T Cette commande ouvre l'éditeur de titres pour l'objet-titre, l'objet-photo ou l'objet-vidéo sélectionné.

Raccourci clavier : Ctrl + T

Désactiver tous les effets

Cette fonction désactive tous les effets appliqués au texte.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.
- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Charger les modèles de titres

Une boîte de dialogue permettant de charger un modèle de titre s'ouvre.

Sauvegarder comme modèle de titre

Vous pouvez enregistrer ici vos propres créations de titres en tant que modèles. Il est ensuite pratique de réutiliser ces modèles grâce à la fonction « Charger modèle de titre ».

Sauvegarder comme effets spéciaux

Cette fonction enregistre le titre avec tous les objets qui ont été groupés (voir page 275) à l'objet-titre. Ainsi, vous pouvez créer des modèles de titres contenant tous les objets superposés nécessaires par exemple.

Convertir en titre 3D

L'objet-titre sera transformé en un objet MAGIX 3D Maker et une version aux fonctions restreintes de MAGIX 3D Maker s'ouvre.

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 154).

Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les marges des images sont rognées pendant la lecture à la télé. Les valeurs des « Paramètres d'effet du film » (voir page 157) (menu « Effets ») seront utilisées.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe 2013 définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous

devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe 2013 procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Objets MAGIX 3D Maker

Éditer les paramètres...

Une fenêtre de la version restreinte de MAGIX 3D Maker s'ouvre et vous permet d'éditer l'objet sélectionné.

Éditer les points d'accrochage

Les objets, bords d'objets, marqueurs ou encore le curseur de lecture « sautent » automatiquement sur des « positions clés », dès que vous les approchez assez de ceux-ci à l'aide de votre souris. Cette procédure est appelée « Accrochage ». Ainsi les objets peuvent être positionnés exactement, également lorsque le projet est visible de manière globale (avec un faible zoom). Vous avez encore la possibilité d'ajouter un point d'accrochage supplémentaire par objet pour définir au sein de l'objet des endroits précis auxquels d'autres objets peuvent venir s'accrocher. C'est utile lorsque vous souhaitez insérer un titre par exemple à un emplacement précis d'un objet vidéo.

- Pour placer un point d'accrochage, sélectionnez un objet et positionnez le marqueur de lecture à l'endroit souhaité.

- Avec l'option « placer un point d'accrochage », que vous trouverez dans le menu « Éditer > Éditer points d'accrochage », un point d'accrochage sera défini. La commande « Effacer un point d'accrochage » le supprime. Dès que vous sélectionnez l'option « Placer un point d'accrochage » à un autre emplacement, celui-ci va être automatiquement déplacé.
- « Supprimer tous les points d'accrochage » permet de supprimer les points d'accrochage dans tous les objets d'un film.

Raccourci clavier pour « Placer un point d'accrochage » : Ctrl + P

Créer une image fixe

MAGIX Vidéo deluxe 2013 génère une image fixe de l'objet à la position du marqueur de début.

Animation

Ces fonctions vous permettent de déplacer des segments de la scène de sorte à donner l'impression d'une vue panoramique. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Animation !

Coupure

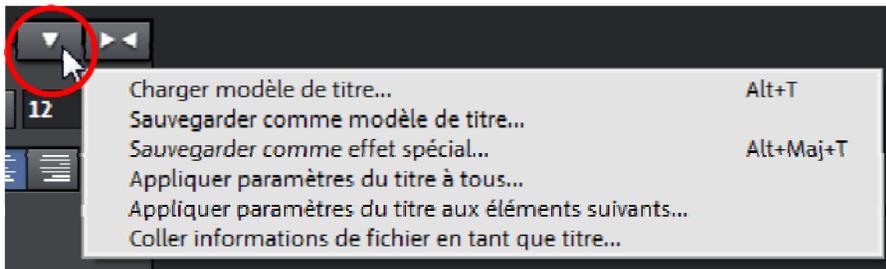
Place des objets vidéo dans un endroit particulier de l'écran. Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Effets vidéo !

Accrocher à la position de l'image dans la vidéo

Cette procédure permet que l'objet vidéo, image ou texte (3D) actuel suive le mouvement d'un autre objet vidéo. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Objets magnétiques » (voir page 154).

Effets vidéo

Les entrées de ce sous-menu sont accessibles directement dans le Media Pool.



Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, sa résolution etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plan d'un objet dans l'arrangement. En fonction du type d'objet, les éléments affichés varient.

Informations générales

Ici vous pouvez modifier le nom de l'objet sélectionné ainsi que ses couleurs d'avant et d'arrière-plan ou encore ses proportions lorsqu'il n'est pas sélectionné. D'autre part, outre d'autres informations, vous pouvez également voir quel fichier correspond à l'objet sélectionné.

Calcul d'image intermédiaire

Entrelacement/désentrelacement (uniquement pour les objets vidéo)

L'onglet « Entrelacement/Désentrelacement » sert à définir le mode d'entrelacement du matériel vidéo.

Propriétés d'entrelacement : normalement, MAGIX Vidéo deluxe 2013 définit automatiquement des paramètres adéquats. Si le matériel vidéo est défectueux, vous devez cependant modifier ces paramètres. Si le film exporté saute lorsque vous le lisez sur un téléviseur, si des scintillements se produisent ou si les effets ne vous plaisent pas, vous pouvez inverser la séquence des demi-images du matériel source.

Options de désentrelacement : normalement, vous n'avez pas besoin de modifier le paramètre **Traitement entrelacé automatique**. Les trames sont alors traitées séparément et passées par l'encodeur au moment de l'exportation. Si nécessaire, MAGIX Vidéo deluxe 2013 procédera à un désentrelacement de haute qualité. Si l'option « Aucun entrelacement » est définie, le logiciel part du principe que le matériel source contient des images complètes.

Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre « Entrelacement ».

Interpoler les images intermédiaires : activez cette fonction pour créer des mouvements plus souples lors de la lecture, c'est-à-dire pour maintenir la fluidité de l'image.

Tempo/hauteur tonale (seulement pour objets audio)

Si une valeur de tempo est déjà présente, le tempo peut ici être doublé ou divisé par deux. Déterminer le tempo avec l'assistant de reconnaissance du tempo et des mesures.

Métadonnées (seulement lorsque des métadonnées sont présentes dans l'objet) :

Il vous est montré ici comment ouvrir les propriétés d'objets d'images ou de vidéos AVCHD avec métadonnées. Ainsi, vous obtenez diverses informations supplémentaires relatives à l'objet.

Timeline

Marqueur > Rétablir plage sélectionnée

Supprimer le début de la plage ainsi que la fin.

Problèmes & solutions

Fichier non chargé

Si vous ne parvenez pas à charger des fichiers, cela peut être dû au fait que le format n'est pas pris en charge par MAGIX Vidéo deluxe 2013 ou bien que le codec correspondant doit être activé. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe « Formats d'importation » (voir page 14).

En ce qui concerne les fichiers AVI, il est possible que le codec nécessaire ne soit pas du tout installé. Référez-vous dans ce cas au paragraphe « Indications générales concernant les vidéos AVI » (voir page 322) dans l'annexe « Vidéo numérique et support de données ».

Lecture tremblante

Si l'image à l'écran est tremblante en lecture, ne vous inquiétez pas : le produit fini sera parfait et sa lecture fluide. N'oubliez pas que MAGIX Vidéo deluxe 2013 calcule tous les effets en temps réel. Vous voyez donc immédiatement l'influence de chaque effet sur votre séquence vidéo. Mais de nombreux effets peuvent causer des difficultés même aux ordinateurs les plus modernes. Dans ce cas, une lecture fluide ne sera plus possible. Le résultat sans tremblements n'apparaîtra qu'après rendu et exportation sur DVD. C'est pourquoi, montez d'abord le film sans effets. La prévisualisation est alors fluide et vous pouvez travailler rapidement et tranquillement. A la fin, vous pouvez ajouter des effets à votre film pour lui donner une touche finale à la Hollywood.

Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo

Problème : la lecture saute, le métronome craque, surcharge CPU... (sur ordinateurs plus anciens.)

Aide : dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser en lecture audio le pilote Wave au lieu de Direct Sound (raccourci clavier : touche p, fenêtre des paramètres de lecture)

Problème : le métronome ne fonctionne pas et les traits ne sont pas dessinés sur la représentation graphique des ondes.

Cause possible : le matériel ne contient pas de rythme ou le morceau comprend un passage sans rythme (par exemple uniquement du chant ou des plages de synthétiseur).

Aide : à l'aide des marqueurs de début et de fin de l'objet, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

2ème cause possible. Le battement était imparfait ou vous avez inséré une mauvaise valeur BPM.

Aide : essayez les boutons de correction du tempo ou tapez le rythme jusqu'à l'affichage de « locked ».

Problème : le métronome n'est pas très précis ou saute, les traits dans l'affichage graphique des ondes sont irréguliers et fins.

Aide : à l'aide des marqueurs de début et de fin, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

Problème : la correction offbeat échoue.

Aide : le marqueur de début devrait être placé juste avant un battement d'une noire (encore mieux avant le battement du premier temps de la mesure).

Problème : le métronome bat subitement sur l'offbeat en plein milieu du morceau (ou vice versa...)

Cause : certains morceaux sont composés de manière à ce que des passages individuels soient décalés d'une croche. La musique techno utilise souvent cet effet de style et insère des breaks d'une durée de 7 croches.

Aide : lorsque le morceau doit être divisé en mesures individuelles, l'assistant de reconnaissance de tempo doit être utilisé plusieurs fois de suite de manière individuelle pour les passages avant et après le décalage.

Problèmes lors de l'activation

Problème : le code saisi est incorrect (activation téléphonique).

Veillez d'abord vérifier votre saisie : le code est incorrect dans la plupart des cas. Si vous avez entré le code correctement, vous pouvez obtenir le numéro de téléphone de notre service téléphonique. Nos collaborateurs sont à votre disposition.

Problème : le site Web MAGIX ne s'ouvre pas.

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

Problème : le formulaire de commande par courrier/par fax ne s'ouvre pas.

Vérifiez qu'un programme de traitement de texte compatible soit installé et activé sur votre ordinateur (MS Word par exemple).

Problème : vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation.

Vérifiez que votre boîte électronique n'est pas pleine.

- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam (courrier indésirable).

Problème : vous avez installé MAGIX Vidéo deluxe 2013 sur un nouvel ordinateur, ajouté un nouveau disque dur à votre ordinateur (carte son, carte mémoire, etc.) ou vous l'avez installé plusieurs fois sur le même PC. Votre code d'activation n'est plus accepté.

Si vous avez activé votre programme à de multiples reprises et que vous ne parvenez pas à l'activer une nouvelle fois, veuillez contacter le service clientèle MAGIX (voir page 10).

Raccourcis clavier

Astuce : sous Windows, le raccourci clavier Alt + Maj modifie la configuration du clavier. Ceux qui travaillent beaucoup avec des raccourcis clavier modifient souvent la configuration de leur clavier sans le vouloir, de sorte que les touches ne correspondent plus aux caractères qui y figurent. Afin d'empêcher cela, vous pouvez décocher la case « Basculer entre les langues d'entrée » et « Changer la disposition du clavier » sous « Paramètres système > Options régionales et linguistiques » > onglet « Langues > Détails > Clavier > Modifier la combinaison de touches ».

Fonctions de lecture

Lecture / arrêt	Barre d'espace
Augmenter graduellement la vitesse de lecture	L
	Maj + L
Stopper la lecture	K
Réduire graduellement la vitesse jusqu'à	J
inverser le sens de lecture	Maj + J
Accélérer la vitesse de lecture	Maj + touche fléchée gauche
Réduire la vitesse de lecture ou marche arrière	Maj + touche fléchée droite
accélérée	
Arrêt (le marqueur de lecture s'arrête à sa	K
position actuelle)	
Reprise de la lecture à partir du marqueur	En arrière
Marqueur de lecture au début	Orig
Marqueur de lecture à la fin	Fin
1 frame en arrière	Touche fléchée gauche
1 frame en avant	Touche fléchée droite
5 frames en arrière	Ctrl + touche fléchée gauche
5 frames en avant	Ctrl + touche fléchée droite
Placer un marqueur de projet	Ctrl + Entrée
Lecture du début à la fin de la plage	#
Lecture de la frame actuelle	+

Écran

Écran du programme

Autre résolution	Alt + G
Ajuster l'écran vidéo aux paramètres du film	Ctrl + G
Ajuster l'écran vidéo à la vidéo sélectionnée	Ctrl + Maj + G
Afficher/masquer la durée de lecture	Alt + I
Arrière-plan transparent pour l'affichage du	Ctrl + Alt + I
temps	
Affichage anaglyphe	Ctrl + .

Affichage en lignes Standard (2D)	Alt + .
Affichage Side-by-Side	. Maj + .

Écran source

Image comparative : objet sélectionné sans effets	Alt + Maj + ,
Image comparative : objet sélectionné	Alt + ,
Image comparative : objet précédent l'objet sélectionné	,
Image comparative : objet suivant l'objet sélectionné	Ctrl + Maj + ,
Image comparative : sélectionner un objet	Ctrl + ,
Supprimer l'image comparative	Maj + ,

Affichage de l'arrangeur

Agrandir l'extrait	Ctrl + Flèche haut
Réduire l'extrait	Ctrl + Flèche bas
Lecture du film en plein écran	Alt + Entrée
Vue d'ensemble du film	Maj + A
Optimiser l'affichage	Maj + B
Zoom 1 frame / 5 frames	Ctrl + 1 / 2
Zoom 1 s / 5 s / 1 min / 10 min	Ctrl + 3 / 4 / 5 / 6
Zoom entre les marqueurs de plage rouges	Ctrl + 7
Film complet	Ctrl + 8
Alterner entre modes Timeline, Storyboard et Vue d'ensemble des scènes	Alt + <

Déplacer l'affichage

Accéder au bord de l'objet suivant	Alt + W
Accéder au bord de l'objet précédent	Alt + Q
Accéder au début du film	Orig
Accéder à la fin du film	Fin
Accéder au début de la plage	Ctrl + Orig
Accéder à la fin de la plage	Ctrl + Fin
Page vers la droite/gauche	Page suivante/précédente
Unité de grille vers la droite/gauche	Ctrl + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur de projet suivant/précédent	Ctrl + Maj + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur de scène suivant/précédent	Maj + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur de chapitre suivant/précédent	Alt + Page suivante/précédente
Accéder au marqueur précédent/suivant	Q/W

Accéder à la plage vide suivante	>
Accéder à la plage vide précédente	Maj + >
Accéder à l'objet sélectionné	Maj + W
suivant/précédent	Maj + Q
Accéder à l'objet suivant/précédent	Ctrl + W
	Ctrl + Q

Module de navigation dans le Media Pool

Placer un début de plage	I
Placer une fin de plage	O
Accéder au marqueur de début	Maj + I
Accéder au marqueur de fin	Maj + O
Sélectionner la plage sur l'espace vide	X
Lecture entre marqueur de début et marqueur de fin	#

Modes souris

Mode souris pour objets uniques	6
Mode souris Toutes les pistes	7
Mode souris Une piste	8
Mode courbe	9
Mode d'étirement d'objet	0
Pré-écoute des objets audio	Alt + 6
Aide contextuelle	Alt + F1

Menu Fichier

Nouveau projet	Ctrl + N
Ouvrir projet	Ctrl + O
Enregistrer un projet	Ctrl + S
Enregistrer projet sous...	Maj + S
Dépôt de projets > Nettoyer le dépôt de projets	Alt + Maj + X
Enregistrement audio/images/vidéo...	R
Importer liste de montage (EDL)...	Ctrl + D
Exporter vers périphérique...	H
Conversion par lot...	S
Graver CD/DVD > Compiler les fichiers manuellement...	Ctrl + B
Assistant de suppression	Ctrl + Maj + Y
Exporter vers périphérique	H
Charger projet de sauvegarde	Ctrl + Maj + O

Quitter

Alt + F4

Gérer les films

Nouveau

Ctrl + Alt + N

Supprimer du projet

Ctrl + F4

Exporter

Ctrl + Alt + L

Exporter le film

Exporter au format AVI

Ctrl + Alt + A

Exporter au format DV-AVI

Ctrl + Alt + D

Exporter au format vidéo MPEG

Ctrl + Alt + P

Vidéo au format MAGIX Vidéo

Ctrl + Alt + M

Vidéo au format Quicktime Movie

Ctrl + Alt + Q

Vidéo non compressée

Ctrl + Alt + U

Vidéo au format Motion-JPEG-AVI

Ctrl + Alt + O

Vidéo en tant que séquence d'images individuelles

Ctrl + Alt + E

Exportation Windows Media

Ctrl + Alt + V

Vidéo au format MPEG-4 Vidéo

Ctrl + Alt + G

Audio au format Wave

Ctrl + Alt + W

Exportation en tant que fondu

Ctrl + Alt + T

Frame simple au format BMP

Ctrl + Alt + B

Frame simple au format JPEG

Ctrl + Alt + J

GIF animé

Ctrl + Alt + F

Exporter les informations du film en tant que liste de montage EDL

Alt + D

Copie de sauvegarde

Copier le projet et les médias dans le dossier

Alt + S

Copier le film et les médias dans le dossier

Maj + R

Paramètres

Film

E

Programme

Y

Raccourcis clavier

Ctrl + Maj + U

Rendu de l'aperçu

Alt + R

Menu « Éditer »

Annuler	Ctrl + Z
Restaurer	Ctrl + Y
Couper des objets	Ctrl + X
Copier des objets	Ctrl + C
Coller des objets	Ctrl + V
Dupliquer des objets	D
Supprimer des objets	Suppr
Sélectionner tous les objets	Ctrl + A
Enregistrer un groupe d'objets	Ctrl + Alt + Maj + F

Couper

Couper la scène	T
Supprimer le début de la scène	Z
Supprimer la fin de la scène	U
Supprimer la scène	Ctrl + Suppr
Segmenter un film	Alt + Y
Adaptation du montage musical	Ctrl + Maj + M

Éditer une zone

Couper une zone	Maj + Suppr ; Alt + X
Copier la zone	Alt + C
Supprimer la zone	Alt + Suppr
Insérer la zone	Alt + V
Extraire la zone	Maj + X
Insérer un espace vide dans la zone sélectionnée	C

Grouper	G
Dégrouper	Maj + G

Assistants

Slideshow Maker	Ctrl + M
Soundtrack Maker	Ctrl + Maj + S

Mixage audio final	Maj + D
Mixage audio et vidéo final	Maj + M
Démarrer le rendu de l'aperçu	Ctrl + R
Définir un point d'accrochage	Ctrl + P

Marqueurs

Placer un marqueur de projet	Ctrl + Entrée
Placer un marqueur de chapitre	Maj + Entrée
Placer automatiquement les marqueurs de chapitres	Alt + Maj + Entrée

Supprimer un marqueur de chapitre	Ctrl + Maj + Entrée
Supprimer tous les marqueurs de chapitre	Ctrl + Alt + Entrée
Placer un début de sélection	I
Placer une fin de sélection	O
Accéder au début de la sélection	Maj + I
Accéder à la fin de la sélection	Maj + O
Sélectionner la zone sur l'espace vide	X

Déplacer l'affichage

Recherche de vides	Voir « Déplacer l'affichage » (voir page 308)
Mettre des pistes audio en mode muet	Ctrl + Maj + C Alt + Maj + M

Menu Effets

Paramètres d'effets du film	Ctrl + Maj + H
-----------------------------	----------------

Effets d'objets vidéo

Reconnaissance des scènes	Maj + Z
Stabilisation de l'image	Ctrl + L
Éditer avec MAGIX Photo Designer	Alt + Maj + D

Effets vidéo

Luminosité/Contraste	Alt + Maj + H
Couleurs	Alt + Maj + F
Correction des couleurs	Alt + Maj + C
Netteté	Ctrl + Alt + S
Plug-in d'effet vidéo	Ctrl + Maj + P
Effets de mixage vidéo	Ctrl + Alt + X

Charger les effets vidéo	Ctrl + -
Sauvegarder les effets vidéo	Alt + -
Réinitialiser les effets vidéo	Ctrl + Alt + -
Copier les effets vidéo	-
Insérer les effets vidéo	Maj + -

Effets de mouvement

Position/Taille	Alt + Maj + I
Extrait	Alt + Maj + P
Travelling/Zoom	Ctrl + Alt + Z
Rotation/Refllet	Alt + Maj + R

Effets d'objets audio

Normaliser	Alt + N
Réduction du volume	Alt + L

Nettoyage audio	Alt + A
Écho/Réverbération	Maj + H
Timestretching/Rééchantillonnage	Ctrl + Maj + Q
Charger les effets audio	Ctrl + +
Sauvegarder les effets audio	Maj + +
Rétablir les effets audio	Ctrl + Alt + +
Assistant de reconnaissance des mesures	Alt + Maj + K
Édition Wave externe	Alt + Z
Courbe du volume	Ctrl + Maj + V

Effets de titre

Éditeur de titres...	Ctrl + T
Charger des effets de titre...	Alt + T
Enregistrer des effets de titre	Ctrl + Maj + T

Bibliothèques d'effets

Effets audio et vidéo	Alt + Maj + E
Effets de transition	Ctrl + Maj + B
Effets de titre	Alt + Maj + L

Menu Fenêtre

Trimmer-recoupe	N
Trimmer objet	Maj + N
Table de mixage	M
Rack d'effets audio master	B
Écran vidéo	Maj + V
Media Pool	Maj + P
Réinitialiser la disposition de la fenêtre	F9
Paramètres d'affichage	Alt + Maj + V
Accéder à la fenêtre suivante	TAB
Vue d'ensemble du film	Maj + A
Optimiser l'affichage du film	Ctrl + F
Zoom horizontal/vertical	Voir Affichage de l'arrangeur (voir page 308)

Menu Aide

Aide	F1
Aide contextuelle	Alt + F1
Afficher les infobulles	Ctrl + Maj + F1
À propos de MAGIX Vidéo deluxe 2013	Alt + Maj + F1

Édition des raccourcis clavier

Ouvrez la boîte de dialogue de configuration des raccourcis clavier en passant par le menu Fichier > Paramètres > Raccourcis clavier.

Vous pouvez y définir les raccourcis clavier pour toutes les fonctions et tous les menus de MAGIX Vidéo deluxe 2013. Il est ainsi possible d'adapter les fonctions attribuées aux raccourcis selon vos besoins ou encore de modifier ou compléter des raccourcis.

Les paramètres sont sauvegardés lorsque vous quittez le programme afin de pouvoir les réutiliser au prochain démarrage.

L'affichage de l'arborescence complète des menus de MAGIX Vidéo deluxe 2013 est le principal élément de cette boîte de dialogue.

Ajouter des raccourcis clavier

Pour ajouter un raccourci clavier, veuillez procéder comme suit :

- Recherchez l'option de menu souhaitée et sélectionnez-la d'un simple clic. Sous « Option actuelle de menu », l'attribution actuelle est affichée.
- Cliquez dans le champ de saisie « Nouveau raccourci clavier ».
- Ensuite, pressez les touches souhaitées pour le raccourci clavier. Vous pouvez utiliser les touches que vous voulez en combinaison avec Maj, Alt et Ctrl.
- Cliquez maintenant sur « Attribuer un raccourci clavier ». Un message vous avertit si le raccourci est déjà attribué.

Attention : veuillez ne pas utiliser la barre d'espace, les touches Echap ou Inser (O dans le pavé numérique) car les fonctions de ces touches dans MAGIX Vidéo deluxe 2013 font partie du programme et ne peuvent pas être modifiées.

Liste des raccourcis clavier

Réinitialiser : réactivez ici les raccourcis clavier préconfigurés.

Charger : chargez et activez ici des raccourcis clavier enregistrés précédemment.

Astuce : des pré-réglages supplémentaires sont fournis dans MAGIX Vidéo deluxe 2013, pour tous ceux qui ont travaillé avec d'autres logiciels jusqu'à présent. Ces pré-réglages facilitent énormément la prise en main de MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Si vous avez utilisé MAGIX Vidéo Pro Edition et que vous souhaitez poursuivre l'utilisation des raccourcis clavier que vous y avez configurés, chargez tout simplement le fichier Video_Pro_X.ssc.

ATTENTION : les paramètres actuels sont écrasés lors du chargement. Enregistrez vos raccourcis clavier actuels auparavant si vous souhaitez les conserver.

Sauvegarder : vous pouvez sauvegarder les raccourcis clavier actuels en leur attribuant un nom de fichier.

Lister : cette commande vous permet d'ouvrir une fenêtre qui contient une liste complète actuelle des raccourcis clavier. En cliquant sur « Copier », vous pouvez copier cette liste dans le presse-papiers de Windows afin de l'éditer ou de l'imprimer avec un éditeur de texte.

Navigateur intégré

Le navigateur intégré propose de nombreuses fonctionnalités pour la collecte de matériel utilisable dans le projet. Tous les types de médias sont mélangés : images, vidéos, son ou du simple texte. Vous pouvez les intégrer parfaitement dans le film actuel grâce au navigateur intégré.

Remarque : l'utilisation du navigateur intégré requiert une connexion Internet.

Ouverture du navigateur



Vous pouvez ouvrir le navigateur intégré en cliquant sur le boutons « Outils MAGIX > Médias Internet » dans le Media Pool (Vue « Importation »).

Navigation



Page précédente : retourne vers la page précédente.



Page suivante : bascule dans la page suivante.



Annuler : le chargement de la page sélectionnée est annulé.



Actualiser : la page Internet actuelle est chargée à nouveau.



Page d'accueil : vous retournez à la page d'accueil.

Vous pouvez entrer une adresse Internet dans la barre de navigation, par exemple <http://www.magix.com>. En cliquant sur Entrée, la recherche de la page démarre.

Chargement de médias Internet

Les boutons décrits ici servent à la collecte et le chargement de médias directement depuis Internet dans le film actuel. Vous trouverez les fonctions correspondantes dans le menu contextuel du navigateur.



Sauvegarder le texte sélectionné : le texte sélectionné va être sauvegardé. Vous pouvez ensuite l'éditer dans le film grâce à l'éditeur de titre.



Démarrer l'enregistrement de l'écran : ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement, afin de démarrer l'enregistrement de l'écran.



Télécharger images choisies : les images sélectionnées sont enregistrées sur votre ordinateur.



Enregistrer la photo de la page Web actuelle : la page Internet chargée est enregistrée comme fichier image.



Démarrer l'enregistrement audio : la boîte de dialogue de l'enregistrement audio s'ouvre.

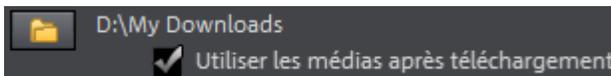
Remarque : pour réaliser des enregistrements depuis Internet, la sortie sonore doit être source d'enregistrement.

Utiliser les médias après téléchargement

Cette option permet de charger dans le film en cours les médias directement après qu'ils ont été téléchargés.

Définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet.

Pour définir un lieu d'enregistrement pour les médias Internet, cliquez simplement sur le symbole du dossier et naviguez jusqu'au dossier souhaité. Confirmez ensuite avec « OK ».



Activation de codecs

En cas de besoin, vous avez la possibilité d'activer un encodeur/décodeur pour différents formats de fichiers. Les boîtes de dialogue d'activation correspondantes s'affichent automatiquement lorsque le codec est nécessaire pour la première fois, lors de la gravure d'un DVD par exemple pour lequel le codec MPEG-2 est requis.

À quoi sert l'activation ?

L'importation (décodage) et l'exportation (encodage) de certains formats audio et vidéo nécessitent un codec adapté, qui permet d'importer et de lire ces formats. Dès que vous avez besoin d'un décodeur ou d'un encodeur spécifique, MAGIX Vidéo deluxe 2013 vous avertit et vous demande si vous souhaitez l'activer. En règle générale, l'intégration de décodeurs et d'encodeurs d'autres fabricants est payante. Pour cette raison, ces codecs sont intégrés dans les programmes MAGIX à l'aide d'une activation supplémentaire qui, selon leur utilité et leur diffusion, peut être gratuite ou payante, en cas de codecs très spécifiques et rares par exemple. Ainsi, MAGIX est en mesure, aujourd'hui comme à l'avenir, de vous proposer un rapport qualité/prix optimal pour votre logiciel.

Activation gratuite (MPEG-2, MPEG-4, Dolby Digital 2.0 & 5.1)

Pour pouvoir utiliser les formats MPEG-2, MPEG-4, l'importation DolbyDigital Stereo (voir page 187) et DolbyDigital 5.1, vous devez activer les codecs gratuits correspondant aux formats cités.

L'activation peut se faire directement sur Internet, par poste, télécopie ou par téléphone. La manière la plus rapide et la plus simple de commander un code d'activation est l'activation sur Internet. La mise à disposition du code d'activation se fait en quelques minutes par e-mail. La mise à disposition du code d'activation par poste ou télécopie se fait en quelques jours.

Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). MAGIX Vidéo deluxe 2013 va alors télécharger le codec requis.

Remarque : une vérification de vos informations d'inscription a lieu lors de l'activation de codecs. L'activation de codecs ne fonctionne que si votre version du programme a déjà été enregistrée à votre nom. Si vous n'avez pas encore enregistré MAGIX Vidéo deluxe 2013, vous en avez l'occasion à tout moment.

Si votre PC n'est pas connecté à Internet, les possibilités suivantes sont disponibles pour l'activation :

Commander le code d'activation dans le Service Center

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

Commander le code d'activation par téléphone

Vous trouverez ici un numéro de téléphone et les informations nécessaires pour procéder à l'activation par téléphone.

Commander le code d'activation par courrier/fax

Après avoir cliqué sur « Commander par courrier/par fax » (champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci attribue automatiquement votre code d'activation personnel à votre PC. Ensuite, cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par courrier ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de fax indiqué. Votre code d'activation vous sera envoyé sous quelques jours par courrier ou par fax (ou bien en option à une adresse e-mail que vous indiquez).

Entrer le code d'activation

Après avoir reçu votre code d'activation personnel, veuillez lancer de nouveau les fonctions d'exportation et d'importation afin de faire réapparaître la boîte de dialogue d'activation pour le format concerné. Vous pouvez y saisir le code d'activation.

Activation payante du codec MVC

L'activation du codec MVC, qui permet de charger certaines vidéos Stereo3D (voir page 194), est payante.

L'activation est payante et peut être réalisée directement en ligne ou par la poste ou par fax. Le moyen le plus simple et le plus rapide d'obtenir un code d'activation est de le commander en ligne. Vous recevez votre code d'activation en quelques minutes seulement, par e-mail. L'envoi par la poste ou par fax prend quelques jours.

Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). Une fois ouvert, enregistrez tout d'abord MAGIX Vidéo deluxe 2013 (si vous ne l'avez pas encore fait). Puis vous serez dirigé vers un site Web dans lequel vous pourrez commander l'activation correspondante.

Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, vous pouvez utiliser ces différentes possibilités pour l'activation :

Commander le code d'activation dans le Service Center MAGIX

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

Commander le code d'activation par la poste ou par fax

Après avoir cliqué sur « Commander par poste/télécopie » (champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci commande automatiquement votre code d'activation personnel pour votre ordinateur. Puis cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par la poste ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de télécopie indiqué. À la suite du paiement, le code d'activation vous sera envoyé par courrier ou fax (et en option par e-mail).

Saisie du code d'activation

Après réception de votre code d'activation personnel, veuillez tenter à nouveau d'utiliser la fonction d'exportation ou d'importation afin d'afficher la boîte de dialogue d'activation en fonction du format de fichier correspondant. Vous pourrez entrer le code d'activation à cet endroit.

Annexe : vidéo numérique

Édition de vidéos sur PC

Le traitement des vidéos numériques sur PC est comparable au traitement audio. La vidéo, comme support analogique, doit d'abord être numérisée avant de pouvoir être traitée sur ordinateur.

Le fonctionnement est presque identique à un enregistrement par une carte son : le flux du signal se mesure par intervalles très courts et réguliers. Les valeurs résultantes peuvent ensuite être traitées par l'ordinateur. La précision de chaque mesure individuelle se traduit par la résolution et la fréquence des mesures se traduit par la fréquence images. Plus le signal est précis et fréquent, plus la qualité de la vidéo numérisée est élevée. Toutefois, les exigences en matière de performances de capture et d'espace de stockage sont aussi supérieures. Le format Windows standard des fichiers vidéo est le format AVI (audio and video Interleaved).

La numérisation de la vidéo adopte la caméra ou la carte graphique, une carte TV (par exemple Pinnacle PCTV) ou une carte vidéo. Cependant, si vous souhaitez obtenir une bonne qualité d'image, le traitement vidéo nécessite un matériel adéquat. Pour être en mesure de traiter raisonnablement les fichiers vidéo sur les PC actuels, ils doivent être compressés, contrairement aux sons numériques, avec lesquels la compression sert uniquement à gagner de l'espace de stockage.

Compression MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » et définit un groupe de travail qui coopère avec l'ISO (International Standards Organization) ainsi que l'ETC (International Electro Technical Commission) afin de développer des standards pour le codage vidéo et audio.

En règle générale, le taux de données graphiques du standard vidéo numérique est de 167 megabits par seconde, ce qui, en l'absence de compression, nécessite une capacité de stockage bien plus importante qu'un DVD puisse offrir. Un DVD 5 une face avec 4,7 Go de capacité de stockage est à peine suffisant pour 4 minutes. Pour cette raison, l'image disponible doit effectivement être compressée ; une fonction possible avec la procédure MPEG.

Cette procédure se fonde sur le simple fait que jusqu'à 96 % des données d'une vidéo numérique se composent de répétition et peuvent être compressées sans dégradation apparente de la qualité d'image.

Chaque compression MPEG consiste toutefois à réduire des données et entraîne de fait une perte d'informations. Si la vidéo se compose de très nombreuses informations ou si le contenu varie très rapidement, l'image risque d'être floue (selon l'intensité de

compression et la qualité de l'encodeur). Des erreurs peuvent également résulter d'artefacts de compression, tels que de petits défauts de couleurs ou des images qui sont trop obscures.

Avec des taux de compression moyens, au-dessous de 3 mégabits par seconde, vous notez une baisse de qualité. Avec des taux d'environ 6 mégabits par seconde, la perte de qualité passe presque inaperçue.

Remarques générales sur les vidéos AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un « vrai » format de fichier. Il s'agit plutôt d'une sorte de conteneur pour lequel les conventions de transmission des données audio et vidéo à un programme sont définies de manière très générale. Le format de sauvegarde exact des données est déterminé par le codec (**C**odeur/**d**écodeur). Un codec comprime des données audio et vidéo dans son propre format qu'il est le seul à pouvoir reconnaître et décoder lors de la lecture.

Concrètement, cela signifie qu'un fichier AVI créé sur un ordinateur ne peut être chargé ou lu sur un autre PC **que** si le même codec y est installé.

De nombreux codecs (Intel Indeo[®] Vidéo par exemple) sont désormais inclus dans l'installation Windows[™]. Certains ne le sont pas, comme le très populaire codec DivX[®]. Si vous souhaitez créer un fichier AVI avec un tel codec et l'utiliser sur d'autres PC, vous devrez y installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le fichier d'installation du codec dans votre dossier d'exportation et de graver le tout pour l'avoir à disposition sur le PC sur lequel vous lisez des disques vidéo.

Il peut arriver que certains codecs de cartes de montage vidéo peu récentes posent problème car ils ne peuvent fonctionner qu'avec le matériel des cartes correspondantes. De tels fichiers AVI peuvent être utilisés **uniquement** sur l'ordinateur avec lequel ils ont été créés. Nous vous recommandons si possible d'éviter d'utiliser ces codecs.

Aperçu des différents types de disques

MAGIX Vidéo deluxe 2013 met à disposition toute une série de différents types de disques selon que vous désirez graver un film ou un diaporama, selon le support de données (CD, DVD ou Blu-ray Disc[™]) que vous utilisez et selon le lecteur et la qualité sollicités pour le projet.

Le tableau suivant vous explique quel type de disque utiliser selon vos buts, quelles différences de qualité et de fonctionnalités existent et combien d'espace mémoire est nécessaire selon le format utilisé.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre dédié à chaque format de disque.

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
Disque Blu-ray (voir page 324)	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD (voir page 325)	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD 160 min./disque Blu-ray
Multidisque	CD/DVD	Oui	****	45 min./DVD 7 min./CD

* Pour certains lecteurs DVD, vous pouvez définir la durée d'affichage dans ce menu. Suivant la taille originale de l'image (taille de fichier des images), vous pourrez graver plus ou moins d'images sur un CD ou DVD vierge.

Digital Versatile Disc (DVD)

Qualité

Pour une résolution de 720 x 576 (PAL) et un encodage MPEG-2, vous pouvez obtenir de très bons résultats avec 25 images par seconde. Le volume de données est d'environ cinq fois celui d'un CD vidéo.

Formats de supports de données inscriptibles

Certes, tout le monde est tombé d'accord pour adopter le DVD en tant que support de lecture standard, mais avec l'apparition des DVD inscriptibles, le marché s'est ensuite divisé en trois camps : « DVD-RAM », « DVD+RW » et « DVD-RW ».

DVD-R/+R : support inscriptible une fois. Le DVD-R peut recevoir des structures de données des formats DVD-Video, DVD-Audio ou DVD-ROM.

DVD+RW : à priori, les lecteurs +RW sont capables de créer des DVD réinscriptibles compatibles avec la quasi-totalité des lecteurs de DVD-ROM ou de DVD du commerce. Les sociétés qui les fournissent sont principalement Philips, Sony, Hewlett Packard (mais aussi Ricoh, Yamaha et Mitsubishi).

DVD-RW : technique de gravure et de suppression sur DVD promue par Pioneer et Sharp. Ce format a été développé par Pioneer et normalement, il est compatible avec les lecteurs DVD existants.

DVD-RAM : les supports DVD-RAM, qui se basent en partie sur la technologie Phase Change et sur d'autres technologies magnéto-optiques et de disque dur, ainsi que sur des technologies inconnues jusqu'à ce jour, sont pratiquement 100 % incompatibles avec tous les lecteurs existants.

Il n'est pas judicieux d'opter pour ce type de support en raison de sa faible capacité de stockage et du fait qu'il n'est pas compatible avec les lecteurs DVD.

Attention : MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge les DVD±R et DVD±RW, mais pas les DVD-RAM.

Supports vierges : pour tous les formats de gravure sur DVD, on utilise actuellement des DVD vierges inscriptibles sur une face et d'une capacité de 4,7 Go (durée de lecture 2 h environ).

Protection contre la copie

Macrovision (APS) : l'industrie du film revendique que même les lecteurs de DVD-ROM et les cartes de décodeur ou de diagrammes avec sorties composites ou sorties s-vidéo doivent prendre en charge la protection contre la copie analogique (APS) de Macrovision. Seuls certains lecteurs de DVD plus anciens ne sont pas dotés de l'APS.

Avec l'APS, des signaux supplémentaires sont ajoutés aux données graphiques stockées sur un DVD par un lecteur de DVD ou une carte de décodeur. Les données sont presque identiques. Ces signaux supplémentaires perturbent la synchronisation et la régulation automatique de l'enregistrement de la plupart des enregistreurs vidéo, ce qui empêche par conséquent l'enregistrement de la vidéo. Ils ne sont toutefois pas notables sur le téléviseur ou sur le moniteur.

Content Scrambling System (CSS) : CSS évite la sauvegarde et la duplication des pistes vidéo du DVD sur le disque dur.

Il est toutefois possible de charger les flux VOB des DVD sans CSS (à l'instar des autres fichiers vidéo) via le bouton d'importation vidéo.

Blu-ray Disc™

Le Blu-ray Disc™ est considéré comme le successeur du DVD classique et propose une capacité de mémoire particulièrement élevée jusqu'à 27 Go sur une couche (et jusqu'à 54 Go sur deux couches), avec peu d'erreurs de gravure.

La description Blu-ray provient de la couleur bleue du laser. Mais il n'est pas possible d'enregistrer une couleur comme marque, le « e » de Blue a été supprimé.

La grande capacité d'enregistrement des Blu-ray Discs™ est très adaptée pour des vidéos haute résolution, qui en raison de la grande quantité de données (selon le matériel jusqu'à 40 Mo/s) requièrent un grand espace mémoire, ou également pour des diaporamas de grande qualité.

Le codec MPEG-2 est utilisé comme codec dans MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Remarque : pour visionner des données sur Blu-ray Discs™, vous devez posséder un lecteur compatible. Afin d'apprécier pleinement les vidéos haute résolution, il est recommandé d'utiliser un téléviseur HD.

Les sociétés qui ont participé au développement du disque Blu-ray se sont regroupées au sein de l'association Blu-ray Disc Association (BDA).

Il existe trois variantes du Blu-ray Disc™ :

- comme **BD-ROM** en lecture seule (comparable à un DVD Vidéo)
- comme **BD-RE** réinscriptible (comparable avec DVD±RW ou DVD-RAM)
- enfin comme variante **BD-R** réinscriptible (comparable à DVD±R).

Disque AVCHD

Ce format vous permet de créer une vidéo en haute définition. La gravure sur Blu-ray Discs™ (BD-R/RE) et sur DVD±R/RW vierges courants, disponibles dans le commerce, est possible. À la différence du Blu-ray Disc™, les disques AVCHD utilisent le format vidéo MPEG-4 / codec AVC : ce format nécessite moins d'espace mémoire et offre la même qualité d'image. Par contre, il n'y a pas de menu de navigation sur un disque AVCHD.

Conseil : afin d'apprécier pleinement la qualité des vidéos en haute définition, il est recommandé d'utiliser un téléviseur Haute Définition.

Compatibilité

Format AVCHD sur Blu-ray Discs™ vierge : étant donné qu'il s'agit d'un format compatible Blu-ray, il est possible de lire le disque créé dans tous types de lecteurs Blu-ray disponibles dans le commerce. Si des problèmes surviennent lors de la lecture, ils sont dus la plupart du temps à des incompatibilités entre le Blu-ray disc vierge et le lecteur Blu-ray utilisés. Si vous êtes confronté à de tels problèmes, consultez le manuel d'utilisation du lecteur Blu-ray ou demandez au fabricant quels disques vierges sont compatibles avec votre appareil.

Format AVCHD sur DVD vierge : les DVD créés avec une vidéo au format AVCHD ne sont pas pris en charge par tous les lecteurs Blu-ray. Les compatibilités avec tel ou tel appareil sont très variables. Des lecteurs DVD courants ne peuvent lire les disques AVCHD car ils ne prennent pas en charge le format AVC.

Remarque : le codec MPEG-4 doit être activé (voir page 317) pour l'importation et l'exportation de fichiers AVC et MPEG-4. Une boîte de dialogue s'ouvre dès que le codec est requis. Les fichiers présentant une résolution horizontale de plus de 768 pixels peuvent être chargés uniquement avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 Plus und Premium.

Supervidéo-CD (SVCD)

Le **Supervidéo-CD (SVCD)** est une amélioration technologique du CD vidéo. Les SVCD sont également comme des CD-ROM spécifiés VCD : ils sont lus soit avec un lecteur de SVCD (connecté au téléviseur) ou directement depuis le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. De nombreux lecteurs de DVD peuvent également lire des

SVCD. Grâce au MPEG 2 et à l'augmentation du débit de transfert des données, vous ne pouvez guère les distinguer des vidéos de qualité DVD.

Résolution : avec les SVCD, le meilleur encodeur MPEG 2 est utilisé avec une résolution standard de 480 x 576 (PAL). Le format MPEG 2 offre une résolution maximum de 720 x 576 et les méthodes de compression améliorées autorisent des taux de transfert élevés qui se caractérisent par une excellente définition d'image et une certaine homogénéité.

Capacité du disque dur : un diaporama moyen de 90 minutes doit se répartir sur 3 CD. Sur un SVCD, vous pouvez obtenir environ 30 minutes de diaporama de bonne qualité.

Paramètre de l'encodeur : comparé au VCD avec 1,3 Mo/s, le taux de transfert de données double, pour atteindre les 2,6 Mo/s.

Avec le format MPEG 2, le taux de transfert dit variable (VBR) est introduit. Par contraste avec le taux de transmission constant (CBR) des encodeurs MPEG 1, cet encodeur offre la possibilité d'utiliser davantage de bits pour des sections riches en mouvement, ainsi que pour sauvegarder des bits si le contenu de l'image reste identique.

Vidéo-CD (VCD)

Les vidéo-CD sont des CD-ROM spécifiques sur lesquels les vidéos sont stockées sous des formes précises. La compression se produit sur le codec MPEG-1. Les VCD peuvent être lus sur un lecteur de vidéo-CD relié à un téléviseur ou directement sur le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. La plupart des lecteurs de DVD peuvent lire des VCD.

Résolution : sur un VCD, il est possible de lire les diaporamas dotés d'une résolution maximale de 352 x 288 pixels (PAL) ou de 352 x 240 (NTSC) avec 25 images par seconde. La résolution d'une cassette VHS offre par exemple une résolution de 300 x 360 pixels. L'utilisation d'un bon encodeur MPEG 1 est plus importante encore que la résolution. Comme les images vidéo changent constamment, les erreurs ne peuvent pas toujours être perçues par l'afficheur.

Capacité du disque dur : un VCD peut sauvegarder environ 70 minutes de vidéo. Un diaporama type doit donc être stocké sur deux VCD. Pour conserver le maximum d'infos sur la vidéo sur un CD normal, vous devez renoncer à la correction d'infos sur les formats VCD/SVCD dans les secteurs individuels (sous-plages) d'un CD. Vous pouvez par conséquent graver 720 Mo de données vidéo sur un CD vierge de 650 Mo. Grâce aux avancées en matière de gravure et de numérisation, il est désormais possible de graver jusqu'à 985 Mo de données vidéo sur un CD vierge de 99 minutes.

Paramètres de l'encodeur : normalement, les données de CD vidéo sont lues au taux de 1150 Ko pour la vidéo et de 224 Ko pour l'audio. En augmentant le taux de transmission de la vidéo à 3000 Ko, vous pouvez obtenir la même résolution et le taux de transmission audio en assurant une meilleure qualité. Ceux présentant

1150 Ko d'artefacts de mouvement disparaissent presque complètement avec environ 2000 Ko, avec l'image s'affichant de façon un peu moins nette.

Cela induit toutefois que le lecteur pourra également lire à un tel débit. Le fait que de nombreux lecteurs de DVD puissent traiter un débit binaire élevé est dû à une écriture performante du logiciel du lecteur.

Testez donc des débits de données supérieurs : si vous n'avez pas besoin d'un temps d'exécution complet du VCD, vous pouvez améliorer la qualité de la vidéo !!

Mini-DVD

Le mini-DVD n'est rien d'autre que le format de données DVD gravé sur un CD ROM. Ainsi, l'encodeur MPEG 2 et toutes les autres spécifications de format de données DVD sont utilisées : seuls les porteurs de données sont différents. Comme le CD-ROM peut uniquement sauvegarder un sixième de la quantité de données d'un DVD, la capacité d'un mini-DVD se limite par conséquent à environ 20 minutes d'un Diaporama.

Les mini-DVD sont particulièrement adaptés à la lecture sur ordinateur. Avec des périphériques autonomes, il faut les tester individuellement pour savoir si le périphérique peut traiter le format DVD sur un CD-ROM.

Disc Diaporama

Tous les fichiers images et sons du diaporama, ainsi que les paramètres d'effets et un programme d'exécution, sont archivés ensemble sur un CD ou un DVD.

Les images originales sont archivées sur le disque : idéal pour une sauvegarde de qualité et pour une lecture sur PC irréprochable. Les effets photo suivants sont rendus lors de la lecture avec Media Manager :

- clarté, contraste, gamma ;
- extrait et rotation ;
- titres (sans effets de texte).

Tous les autres effets que vous auriez pu appliquer à votre projet ne sont pas visibles si vous avez enregistré votre projet sur CD. Pour les visualiser, vous devez alors nécessairement graver votre projet sur vidéo-CD ou DVD.

Le programme d'exécution joue le disque sur tous les PC (munis du système Windows), indépendamment des logiciels déjà installés. En outre, il possède une fonction de lancement automatique de la lecture du diaporama après insertion du disque dans le lecteur. Cependant, pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez activer l'option « Notification d'insertion automatique » dans le panneau de configuration de Windows, pour le lecteur de CD-ROM.

Si cette fonction est désactivée, vous devez lancer votre diaporama manuellement :

1. insérez le disque gravé dans le lecteur.

2. Ouvrez l'explorateur Windows et cliquez sur la lettre désignant votre lecteur. Double-cliquez ensuite sur « playr.exe » pour lancer le programme d'exécution.
3. Ouvrez le fichier diaporama dont l'extension est *.PLR dans l'Explorateur de Windows et exécutez-le.

Vous trouverez de plus amples détails sur le programme d'exécution et sur le module de gravure « mxcdr » dans le menu Aide du logiciel (touche F1) !

WMV HD (Windows Media High Definition Disc)

Le WMV HD (Windows Media HighDefinition Disc) est un type de disque adapté à la reproduction optimale sur le PC. Les films sont exportés en résolution supérieure au format Windows Media 9 et peuvent être visualisés avec un menu, comme c'est le cas avec les DVD. Condition requise pour la lecture : Windows Media Player 9 minimum.

Les films sont encodés, par défaut, en résolution HDTV (1280 x 720 ou « 720p »). Pour sélectionner une autre résolution, cliquez sur le bouton « Paramètres de l'encodeur » et faites votre choix parmi les « paramètres prédéfinis » suivants :

- Standard PAL (720 x 576) ou NTSC (720 x 480)
- Résolution PC Standard (1024 x 768 ou 1280 x 1024)
- HDTV 720p (1280x720) ou 1080i (1920x1080)

Multidisque

Un multidisque est une combinaison de différents formats de disque sur un seul DVD. Il consiste en 3 parties et offre les avantages suivants :

- qualité maximale durant la reproduction sur PC avec WMV HD (Windows Media High Definition Disc) ;
- compatibilité complète avec les lecteurs DVD grâce à une partie DVD (Digital Versatile Disc) (voir page 323) ;
- sécurité maximale grâce à la copie de sauvegarde des données du projet (Options de gravure (voir page 245)).

Disque de sauvegarde

Tous les films du projet actuel, y compris tous les médias liés, sont ainsi gravés sur un seul disque.

Vous pouvez également graver des projets de grande taille sur un disque. Le projet peut alors être automatiquement réparti sur plusieurs disques. Un programme de restauration et sauvegarde gravé sur le premier CD permet de lire à nouveau facilement les sauvegardes.

Encodeur MPEG-4

MPEG-4 est un assemblage de codecs hautement efficaces pour la vidéo et le son d'après le standard MPEG. En comparaison avec MPEG-2 par exemple, la taille du fichier est moindre alors que la qualité est la même.

Conseil : cherchez dans les préférences proposés dans le logiciel si vous trouvez un préférence pour tel ou tel cas d'utilisation ou pour tel ou tel périphérique. Ceux-ci sont optimisés pour les principaux cas d'utilisation.

Les paramètres avancés dans « **Avancé** » sont divisés en « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Sous « **Vidéo** », vous avez le choix entre « MPEG-4 Simple » (MPEG-4 Visual/MPEG-4 Part 2) (voir page 335) et « MPEG-4 H.264 » (« AVC/MPEG-4 Part 10 ») (voir page 330).

Selon ce que vous souhaitez faire avec la vidéo exportée, vous pouvez choisir un de ces deux encodeurs afin de la comprimer. Vérifiez dans le manuel d'utilisation de l'encodeur quel périphérique de restitution est pris en charge.

Sous « **Audio** » le format « AAC » (voir page 338) est préconfiguré. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « AC 3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

Dans « **Multiplexeur** » certains préférences peuvent être adaptés par ex. le format conteneur et les paramètres streaming. Cela est conseillé aux experts.

L'option « Exporter en tant que page Web » crée en plus une page HTML avec un lecteur Flash intégré qui permet de lire la vidéo créée. Lisez-en plus à ce sujet dans le thème « Insérer des vidéos au format Flash dans son site Internet ».

Conseil : commencez par vérifier si une préconfiguration est disponible pour ce que vous souhaitez faire dans la boîte de dialogue d'exportation. Les utilisateurs confirmés peuvent faire des changements spécifiques dans les paramètres avancés des trois sections.

Codec vidéo

MPEG-4 H.264

Le codec MPEG-4 H.264 (aussi AVC) est certes compatible et pratique avec tous les types de vidéos mais nécessite des performances de calcul élevées en vue du décodage à réaliser ultérieurement.

Dans les paramètres avancés de l'encodeur AVC, les possibilités de réglage intéressantes sont sous « Générique » dans « Paramètres principaux »

Ici, vous pouvez mettre en place les préréglages AVC et le format vidéo. Pour une qualité DVD, sélectionnez par ex. « DVD » Il est conseillé de choisir le format vidéo en fonction du pays afin que les lecteurs courants du pays ciblé puissent lire le matériel. Par exemple, vous devriez utiliser « PAL » en Allemagne, « SECAM » en France et « NTSC » aux États-Unis.

MVC

Le Multiview Video Coding (MVC) est un complément pour applications stéréoscopiques. Activez cette option pour exporter des fichiers MVC.

Remarque : MVC est disponible dans les versions deluxe Pro seulement.

2-Pass

La vidéo à exporter est encodée 2 fois. Ici le premier calcul de débit binaire compte pour toute durée (pour les vidéos, par frame). Lors du deuxième calcul, la création de la vidéo à proprement dite sera exécutée à partir du débit binaire calculé lors du procédé précédent. Le résultat est une qualité d'image améliorée, toutefois l'encodage prend bien sûr deux fois plus de temps.

Smart Render und Smart Copy

Smart Render permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers AVCHD. Lors de la création de fichiers AVCHD, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers AVCHD contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Le mode spécial de Smart Rendering « **Smart Copy** » permet d'appliquer un matériel AVCHD sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le médium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient être faites généreusement.

Accélération matérielle - CUDA, Quick Sync Video, Open CL

MAGIX Vidéo deluxe 2013 prend en charge les exportations AVCHD, l'encodage de disque AVCHD et Blu-ray (H.264) et l'utilisation de l'accélération du matériel. Grâce à cela, l'encodage est visiblement plus rapide.

Les technologies d'accélération du matériel suivantes sont prises en charge : Quick Sync Video (d'Intel), Open CL (d'AMD) et CUDA (de NVIDIA)

Remarque : informez-vous si besoin auprès du fabricant de votre carte graphique pour savoir quelle accélération matérielle votre carte graphique prend en charge. Assurez-vous que tous les pilotes nécessaires sont installés.

Si votre système prend en charge l'accélération du matériel, vous pouvez l'activer en passant par « Avancé... » > « Accélération de matériel ». Selon la technologie, l'activation se fait parfois automatiquement par le logiciel.

Paramètres vidéo avancés

Generic

Préréglage AVC

Définissez ici le flux vidéo à exporter.

- **Baseline** : correspond au standard ISO/IEC 11172-1/2
- **Main** : correspond au standard ISO/IEC 13818-1/2
- **High** : résolution élevée

- **SVCD** : correspond au super-VCD MPEG-2
- **D1** : correspond au DVD MPEG-2
- **DVD** : vidéo DVD
- **Blu-ray** : disque Blu-ray
- **Blu-ray HD** : disque Blu-ray en haute définition
- **Sony PlayStation** : format compatible Sony PlayStation
- **HD 1280x720p** : résolution élevée 1280x720 p (progressive)
- **HD 1440x1080 i** : résolution élevée 1440x1080 i (entrelacée)
- **Apple iPod** : flux compatible avec les iPods d'Apple

Profil

Profil

Les profils définissent quelles caractéristiques sont prises en charge par l'encodeur.

- **Profil baseline** : adéquat en première ligne pour des applications nécessitant des performances de calcul faibles, par exemple pour des conférences vidéo ou encore des vidéos lues sur téléphones portables.
- **Profil Main** : ce profil aurait dû être utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans des buts de sécurisation. Mais cette solution a bien vite été délaissée lorsque le « profil High » a été développé pour ces applications ci-dessus.
- **Profil High** : profil pour applications concernant la diffusion et la sécurisation, utilisé en partie également dans le domaine HDTV (**H**igh **D**efinition **T**ele**v**ision : télévision haute définition) Ce profil est utilisé pour les DVD HD et les disques Blu-ray par exemple.

Niveau

H.264 définit différents niveaux. Le niveau définit quel débit binaire et quelle résolution sont acceptables pour la vidéo.

Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement, entre autres grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « préréglage AVC », le niveau du débit binaire configuré et du profil.

Type de frame

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame progressif** : image fixe individuelle issue d'une séquence vidéo, aussi appelée image entière.
- **Champ entrelacé** : demie-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) ».
- **Frame entrelacé** : l'encodeur crée un « champ frame » sur la base duquel a lieu l'encodage.

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) ».

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- Quantificateur constant :
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.

Pass

Vous pouvez sélectionner ici, si vous souhaitez effectuer manuellement des encodages Pass simples ou multiples (2-Pass, Multi-Pass).

Remarque : il est conseillé d'utiliser l'option 2-Pass dans la boîte de dialogue principale de l'exportation MPEG-4. De cette façon, 2 Pass d'encodage sont effectués automatiquement.

Si vous souhaitez effectuer l'encodage 2-Pass manuellement, vous devez sélectionner l'option « Multi-Pass Analyse » pour la première opération et « Multi-Pass-Encode » pour la deuxième.

- **Single Pass** : seule la procédure d'encodage a lieu, sans analyse préalable. Cette option est celle qui prend le moins de temps.
- **Analyse Multi-Pass** : pendant l'encodage, le logiciel identifie des données d'analyse qui sont utilisées pour l'encodage Multi-Pass.
- **Encodage Multi-Pass** : cette action est seulement effectuée si une analyse a été effectuée. Les données d'analyse sont utilisées pendant l'encodage pour optimiser le résultat.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.

- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit HSS

Il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ». En plus de cela, « utiliser HRD » doit être activé.

Ratio d'aspect

« Ratio d'aspect » signifie « rapport de page ». Dans le domaine de la vidéo, il s'agit du rapport entre la hauteur et la largeur d'un rectangle, tel qu'un écran de téléviseur ou de cinéma par exemple.

3 dimensions différentes mais proches les unes des autres existent :

- **Ratio d'aspect de l'image** (appelé également **ratio d'aspect de l'écran**) : ces ratios servent à définir le rapport de page souhaité de la vidéo à exporter. Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison : les formats **4:3**, **16:9** (courant pour les téléviseurs) ou **16:10** (image grand format TFT, écran large, ordinateur portable), **3:2** pour des films 35 mm et photos ; au cinéma : en général, le format **1,85:1** est utilisé.
- **Ratio d'aspect de pixel (rapport de page de pixel)** : indique le rapport de page de chaque point de l'image (pixel). La plupart des écrans d'ordinateur ont des pixels carrés (**ratio 1:1**), les écrans de téléviseurs (PAL pour format 4:3) ont un ratio de **128:117**.
- **Ratio d'aspect d'échantillon (appelé également ratio d'aspect de stockage)** : rapport de page de la résolution enregistrée (nombre de pixels), par exemple 720:576 pour PAL. Il peut être calculé avec le ratio d'aspect d'image et le ratio d'aspect de pixel : **ratio d'aspect d'échantillon = ratio d'aspect de l'image / (divisé par) ratio d'aspect de pixel**.

Remarque : en général, vous n'avez pas à modifier le ratio d'aspect. Il est conseillé de modifier les paramètres uniquement lorsque la vidéo exportée obtenue est déformée ou lorsque vous souhaitez corriger une vidéo dont le rapport de page est incorrect.

Structure GOP (groupe de photos)

Longueur maximale GOP

Vous pouvez définir ici la durée GOP maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites

font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames maximales

Définissez ici le nombre maximal de B-frames. Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'obtenir des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame soit placée après chaque changement de scène.

MPEG-4 simple

Si votre périphérique de lecture ne prend pas en charge le format MPEG-4 H.264, vous pouvez utiliser le format MPEG-4 simple.

Remarque : nous conseillons aux utilisateurs avancés de faire des modifications dans les paramètres avancés. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.

Paramètres vidéo avancés

Generic

Préconfiguration MPEG-4

Diverses préconfigurations de l'encodeur sont disponibles ici.

(A)SP@L0-L5 : (avancé) profil simple de niveau 0-5

(Q)CIF (Format intermédiaire commun) : CIF est un format vidéo utilisé depuis 1990 avec la procédure de compression vidéo H.261. À l'époque, il était utilisé pour des conférences vidéo téléphoniques.

Le « Q » de QCIF signifie « Quart » : la résolution de la hauteur et de la largeur est divisée par deux par rapport au format CIF, la taille totale finale est donc seulement un quart de la taille d'une vidéo au format CIF.

Le format QCIF est très apprécié par les fabricants de téléphones portables étant donné que la résolution de ces derniers (176x144) est très utile pour les premiers Smartphones grand public (144x176).

(Half)D1 : D1 correspond au DVD MPEG-2. HalfD1 a exactement le même nombre de pixels, ce qui signifie que le nombre de pixels de la hauteur et de la largeur ne représente que deux tiers de D1.

720p : flux vidéo avec une résolution de 1280x720 pixels (progressive).

Apple iPod : flux compatible avec les iPods d'Apple.

Sony PlayStation : flux compatible avec Sony PlayStation.

Profil / niveau

Profil : les profils définissent quelles caractéristiques de l'encodeur sont prises en charge.

Niveau : le niveau définit quel débit binaire et quel résolution sont acceptables pour la vidéo.

Type d'image

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame** : image d'une séquence vidéo, nommée également « Image grand format ».
- **Champ** : demi-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement ».

Commande de champ

Remarque : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) ».

Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de

mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.

- **Qualité constante** : comme c'est le cas en mode « Débit binaire variable », le débit binaire varie selon le type de vidéo. La qualité dépend du profil sélectionné et ne peut être modifiée.
- **Quantificateur constant** : dans ce mode, une quantification fixe de couleur des blocs macro est utilisée. Sous « Paramètres avancés », vous pouvez définir une valeur comprise entre 1 et 32, en fonction du frame correspondant (I-Frame, P-Frame ou B-Frame). Plus la valeur est haute, plus importante sera la quantification : des valeurs réduites donnent des images de haute qualité et le taux de données augmente ; des valeurs élevées garantissent une réduction de données importante, mais la qualité s'en trouve diminuée.

Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

Débit maximal

Il s'agit du débit binaire maximal qui doit être présent dans le flux vidéo, c'est à dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

Remarque : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ».

Ratio d'aspect de pixel

Cette fonction définit le rapport de page de chaque point de l'image (pixel).

Meaning : vous trouverez ici les différentes normes télévisuelles dans lesquelles les rapports de page de pixels standards sont répertoriés. Sélectionnez une configuration et le résultat sera représenté par des données « X » et « Y ».

X/Y : à cet emplacement est affiché le rapport de page de pixels actuel. Si le paramètre « Personnalisé » est sélectionné sous « Meaning », vous pouvez définir votre propre rapport de page souhaité.

Structure GOP (groupe de photos)

Intervalle clé maximal

Vous pouvez définir ici la durée GOP maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites

font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

Compteur de B-frames

Définissez ici le nombre de B-frames. Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'atteindre des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame soit placée après chaque changement de scène.

Codec audio

Dans « Audio », le format « AAC » (voir page 338) est pré-régulé. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « AC 3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

AAC

Le son AAC est une procédure de compression de données audio développée par le groupe MPEG (Moving Picture Experts Group : Dolby, institut Fraunhofer pour circuits intégrés à Erlangen, AT&T, Nokia et Sony). Cette procédure est le résultat du développement du format MPEG-2 multicanal en un format MPEG-2 standard.

AAC est adapté pour le codage d'informations audio générales. Le format n'est pas spécialement conçu pour des données audio précises.

Le son AAC peut être codé de manière variable avec un taux d'échantillonnage de 8 000, 16 000, 24 000, 32 000 ou 48 000 Hz et, pour chaque fréquence, en mono ou en stéréo. Le son est configuré par défaut sur 48 000 Hz en stéréo. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.

Paramètres audio avancés :

- Le **débit binaire** peut être configuré entre 6 et 512 Ko/s. Le débit binaire est configuré par défaut sur 160 Ko/s. Plus ce taux est élevé, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. À partir d'une certaine limite, on ne constate plus d'amélioration dans la qualité du son. Un débit binaire sous la limite de 64 Ko/s n'est pas à conseiller.
- Les formats MPEG-4 et MPEG-2 peuvent être configurés en **version MPEG**.
- Vous pouvez choisir entre RAW et ADTS pour le **type d'en-tête de fichier**. L'en-tête désigne un espace situé au début d'un segment de fichier, qui occupe certes

de la place, mais il s'agit d'un élément requis pour le décodage selon les circonstances.

- **RAW** désigne le matériel lorsqu'aucun en-tête de fichier n'est présent en format audio. Le matériel audio est donc transféré tel quel (brut), sans informations supplémentaires particulières.
Dans ce cas, il est nécessaire que le matériel puisse être décodé sans en-tête de fichier explicatif. Lorsque des taux d'échantillonnage inhabituels sont définis, des problèmes peuvent avoir lieu lors de l'encodage au format RAW.
- **ADTS** désigne un type d'en-tête de fichier dans lequel se trouvent des informations concernant le matériel audio encodé. Si vous n'êtes pas sûr, sélectionnez ce type d'en-tête car il pose très peu de problèmes.

Profils :

- **Low Complexity** : (complexité basse) les données sont disponibles dans une forme qui empêche certains algorithmes de décodage (remplacement de sons par d'autres sons faussement ressemblants), mais qui en permet d'autres (formation de sons ajustés temporairement).

Remarque : un iPod Apple travaille par défaut avec le codage « low complexity » par exemple. Mais vous n'avez pas à vous en occuper si vous sélectionnez une préconfiguration adéquate pour l'iPod Apple dans la boîte de dialogue d'exportation.

AC3

Si vous avez sélectionné un flux de transport AVCHD ou Blu-ray (H.264), le format « AC3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

Remarque : AC3 (Dolby Digital) Surround est à votre disposition dans les versions PLUS et Pro de Vidéo deluxe uniquement.

Multiplexeur

Le multiplexeur rassemble les flux audios et vidéos pour pouvoir les lire sur le périphérique de restitution.

Format de sortie

Fichier MPEG-4 : standard MPEG-4 (ISO/IEC-14496), dont le but premier était de prendre en charge des appareils nécessitant peu de performances de calcul, malgré de petites lacunes au niveau qualité. Entre-temps, le champ d'action du format MPEG-4 couvre de nombreux domaines d'utilisations, de la vidéo Haute Définition à la prise en charge de téléphones portables.

Fichier JPEG2000 : la DCI (Digital Cinema Initiative) a renoncé au format JPEG2000 pour l'encodage vidéo de films cinématographiques. Les méthodes de diffusion et de présentation actuelles avec des bobines de films classiques devraient être remplacées prochainement par des projecteurs numériques capables de lire des **streams au format mj2 en haute définition** dans une qualité son / image excellente.

Fichier 3GPP : format standard pris en charge par de nombreux téléphones portables GSM et UMTS. 3GPP est similaire au standard MPEG-4 mais est compatible avec des formats qui ne le sont pas forcément avec le format MPEG-4.

Format streaming

Activez cette option si vous créez des données qui seront publiées sur Internet. Cela permet la lecture de celles-ci. De cette façon, le fichier peut être lu sans être totalement « chargé » avant la lecture.

Remarque : si vous avez sélectionné l'option « Exporter en tant que site Web », ce paramètre est un avantage.

Pour Sony PlayStation

Activez cette option si la vidéo doit être lue avec la console Sony PlayStation.

Pour iPod

Activez cette option si la vidéo créée doit être lue avec un appareil Apple iPod Vidéo.

Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2

Paramètres généraux

Type MPEG : vous pouvez déterminer le type de sortie du MPEG créé. Vous pouvez laisser les paramètres de l'encodeur totalement libres, pour exporter votre vidéo dans le format correspondant, pour une utilisation ultérieure dans d'autres programmes ou pour présentation sur un site Internet, par exemple.

Lorsque vous avez quitté l'encodeur après la boîte de dialogue de gravure, ou si vous avez l'intention d'utiliser le matériel exporté pour des VDC, SVDC pour des DVD, choisissez l'option correspondante. Configurez l'encodeur suivant les standards prescrits pour chaque disque lorsque vous voulez jouer celui-ci dans un lecteur compatible.

Format vidéo : on définit ici le format vidéo auquel le rapport largeur/hauteur de l'image et la fréquence image (voir Paramètres vidéo (voir page 342)) seront automatiquement ajustés. Vous avez le choix entre PAL et NTSC.

Mode Entrelacement : le film sera encodé entrelacé (aussi sous forme de deux demi-images, champs nommés). Ceci est absolument impératif pour la lecture sur écran de télévision. Lorsque vous voulez voir un film exporté uniquement sur votre ordinateur et que vous tenez au look « cinéma », vous pouvez aussi encoder par cadres (progressivement). Certains projecteurs vidéo supportent aussi la lecture de matériels graphiques encodés progressivement. Voir aussi : Entrelacement.

Débit binaire : le débit binaire détermine le besoin en mémoire de la vidéo terminée. La quantité de données disponibles peut être épuisée très différemment suivant la qualité de la représentation. 20 Mo peuvent couvrir 4 secondes de vidéo DVD ou bien 5 minutes pour une vidéo Internet de la taille d'un timbre-poste. La qualité d'une vidéo MPEG est mesurée suivant la « largeur » du flux de données créé, le débit binaire. C'est la quantité des données transmises par unité de temps. Elle est indiquée en kBits/seconde ou en bits par seconde.

Qualité : vous définissez ici la qualité du processus d'encodage, ou plus exactement la qualité de l'évaluation des mouvements. Plus la qualité est élevée, meilleure sera la vidéo terminée, mais l'encodage dure également plus longtemps. La valeur pré-réglée est de 10. Elle offre un bon compromis entre qualité et vitesse.

Smart Rendering : Smart Rendering permet de réduire considérablement le coût d'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création des fichiers MPEG, seules sont encodées les parties du film qui ont été modifiées dans le programme (par ex. avec le nettoyage vidéo ou par des effets). Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Copie GOP rapide et exacte : ce mode spécial de Smart Rendering permet d'appliquer un matériel MPEG sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le medium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient ensuite être faites généreusement.

Pour graver des DVD avec une piste audio originale Surround 5.1 (Dolby Digital Audio) sans un nouvel encodage, **cette** option doit être activée.

Résumé : affiche un aperçu de tous les paramètres de l'encodeur.

À partir du fichier : vous pouvez lire les paramètres nécessaires à partir d'un fichier MPEG existant. Ceci est très utile lorsque vous voulez assembler des fichiers MPEG existants sans nouveau encodage avec Smart Rendering.

Paramètres vidéo

Fréquence d'images (framerate) : PAL requiert 25 images/s, NTSC 29,97 images/s. Notez que l'encodage de matériel NTSC en PAL ou vice-versa est possible, mais provoque cependant les soubresauts lors de la reproduction.

Rapport de page : vous pouvez configurer l'affichage ou le nombre de pixels. Avec MPEG 2, le format d'image est affiché avec une fréquence d'image soit de 1:1 (écran carré, non recommandé), de 4/3 (vidéo standard), 16/9 (écran large) et de 2,21:1 (cinémascope). Cela est indépendant du format vidéo sélectionné.

Avec MPEG 1, c'est le format des pixels qui est spécifié, soit 1:1, CCIR601 (correspond à la vidéo normale 4/3) pour 625 lignes = PAL et 525 lignes = NTSC et le même pour 16/9. Lorsque vous sélectionnez le format de sortie vidéo CD, le format des pixels s'adapte automatiquement au format vidéo sélectionné. À utiliser avec précaution si vous ne souhaitez exporter qu'en MPEG 1.

L'option **Auto** est définie par défaut. Vous pouvez ici ajuster les paramètres du film (voir page 275) en fonction.

Résolution : largeur et hauteur de la vidéo correspondent à la configuration dans la boîte de dialogue d'exportation.

Structure GOP : vous pouvez ici modifier les paramètres de la séquence GOP, c'est-à-dire le nombre d'images P et d'images B par image I, à l'intérieure d'un GOP (groupe d'images). Prenez garde à ce que la longueur totale du GOP n'excède pas 15 images, soit le paramètre par défaut (1 image I + 4 images P + 5*2 images B = 15 images). Vous pouvez cependant réduire la longueur de la séquence GOP (en compromettant la qualité de l'image à un débit binaire équivalent). Cela accélère considérablement le processus d'encodage, car l'encodage des images P et B requiert des performances

élevées de la part de votre ordinateur. La vitesse du décodage, c'est-à-dire de la reproduction est également augmentée.

Si image I est définie sur 1, chaque image est une image I. Si la valeur est plus élevée, le paramètre décrit la longueur totale du GOP.

GOP auto : les GOP fermés ne contiennent pas de rapports avec les images des GOP suivants. L'édition d'un MPEG, dont tous les GOP sont fermés, est facilitée, car seules les images I peuvent être éditées si un GOP est fermé. GOP auto ferme les GOP au moment des changements des scènes, au cours desquelles deux procédures complexes et différentes (« fast » et « VSCD ») sont employées.

Les modes du débit binaire

En mode « débit binaire constant », un débit binaire qui reste constamment le même, est utilisé. Cette option ne devrait être utilisée que pour les CD vidéo pour lesquels il est prescrit. Avec un débit binaire constant, la capacité de rendement de la compression MPEG ne peut être correctement utilisée car la largeur de bande pour les scènes immobiles et simples est perdue.

Le mode « débit binaire variable » tente d'ajuster l'espace mémoire disponible aux besoins de la vidéo que vous souhaitez encoder. Le débit binaire actuel varie autour d'une valeur moyenne. Pendant les passages calmes de la vidéo, il réduit à une valeur minimum ; si la scène présente des mouvements, le mode augmente à la valeur maximum. Il existe deux procédés de régulation (mode 1 et mode 128).

Paramètres vidéo avancés

Profils MPEG et niveaux : le standard MPEG 2 définit différents « Profils » et « Niveaux ». Pour la création de SVCD et de DVD, vous avez besoin du « Profil principal et niveau principal ». Le profil supérieur ajoute des propriétés additionnelles au flux de données, tels que l'option d'affichage d'une image à une résolution réduite pour une qualité de transmission moindre (SNR Scalable Profile : SNR évolutif) ou la reproduction d'une échelle locale, par exemple, un flux de données HDTV sur un téléviseur standard. Le profil 4:2:2 est utilisé lorsque les données d'image doivent être encodées pour un balayage chromatique alternatif. Cependant, ces profils sont pris en charge par très peu d'encodeurs, la plupart d'usage professionnel.

Les niveaux définissent les limitations de la résolution de l'image et la fréquence de données maximale. Un niveau bas ne permet qu'une résolution réduite (352 x 2888 = CIF), un niveau élevé ou High-1440 permet l'encodage au format HD TV.

Estimation du mouvement : ces paramètres sont contrôlés avec la réglette de qualité (voir les paramètres généraux).

Divers

Sensibilité au bruit : ce facteur définit la sensibilité avec laquelle l'encodeur réagira au bruit dans le matériel source. Si votre matériel source contient peu de bruit (enregistrements numériques, animations informatiques ou vidéos déjà optimisées ou restaurées), vous n'aurez pas besoin de modifier le facteur (valeur par défaut : 4). Vous pouvez tout de même la réduire avant d'augmenter encore plus la qualité. Cependant, si vous souhaitez encoder le matériel sonore, un facteur trop bas augmentera considérablement le temps d'encodage sans produire pour autant une meilleure qualité. Pour les vidéos analogiques non éditées, vous pouvez augmenter le facteur entre 8 et 14.

Réduction du bruit (clic sur sensibilité au bruit) : utilisation d'un filtre de bruit dont les paramètres sont ajustables de 1 à 31.

Paramètres avancés

Dans l'arborescence, à droite dans la fenêtre, s'affiche un grand nombre de paramètres d'expert supplémentaires. Seuls les utilisateurs chevronnés devraient modifier ces paramètres, qui sont par défaut spécifiquement optimisés pour les applications courantes et ne doivent donc être changés que dans des cas exceptionnels.

Paramètres audio

Type audio : vous pouvez utiliser MPEG Layer 1, 2 ou PCM (WAV) ou Dolby[®] Digital. Vous pouvez sélectionner l'option « sans audio » dans la boîte de dialogue d'exportation.

Taux d'échantillonnage : vous pouvez définir un taux d'échantillonnage de 32, 44,1 ou 48 kHz pour la piste audio. 44,1 kHz est prescrit pour les VCD et SVCD, 48 kHz pour les DVD. Pour réduire la quantité de données audio, il est préférable de réduire le débit binaire plutôt que le taux d'échantillonnage.

Mode : mono, stéréo, joint stéréo et canal double sont à votre disposition. Lorsque vous utilisez le mode audio « Dolby[®] Digital », le mode « Surround 5.1 » est également disponible.

- Canal double permet l'encodage de deux pistes monophoniques (par exemple, des voix), qui peuvent être alternées pendant la reproduction.
- Joint stéréo est un encodage stéréo optimisé, qui tire avantage du fait que le signal des deux canaux stéréo sont similaires ou identiques. Utilisez joint stéréo si vous ne pouvez, ou ne voulez, utiliser que de petits débits binaires audio. Cependant, un signal stéréo est requis.
- Surround 5.1 est disponible uniquement pour les projets Surround lorsque vous gravez des DVD. Les 6 canaux Surround sont alors codés dans le flux audio.

ATTENTION ! Pour les projets Surround, vous devez définir le type audio Dolby® Digital sous le mode Surround 5.1.

Débit binaire : vous pouvez définir ici le débit binaire du signal audio. Plus le débit binaire est élevé, meilleure est la qualité de la reproduction. VCD requiert 224 kBit/s, pour les SVCD et DVD, vous pouvez sélectionner les valeurs 384 kBit/s ou 448 kBit/s.

Dolby Digital Details

Remarque : ces fonctions sont disponibles uniquement sous le mode Surround 5.1.

Normalisation des dialogues : veuillez entrer ici le volume du dialogue en dB. Cette valeur permet d'adapter le volume général entre les films DVD ou entre les différents programmes pouvant être captés via DVB. Pour cela, vous devez d'abord mesurer le volume du dialogue dans le film. Les valeurs comprises entre 1 et 31 correspondent à un niveau de volume de 1 à 31 dB.

Remarque : utilisez le crête-mètre du mixeur pour définir le niveau du volume. Ce procédé est utile uniquement pour un calcul approximatif car un calcul précis requiert une valeur moyenne qui ne peut pas être mesurée avec MAGIX Vidéo deluxe 2013 seul.

La valeur entrée est également utilisée comme valeur de référence pour le « Dynamic Range Control ». Les passages dont le volume est inférieur à celui des passages parlés sont rehaussés, les passages plus forts sont atténués, par exemple pour éviter des surmodulations.

Exemple de calcul pour la « normalisation des dialogues »

Contexte : les films riches en action présentent de grandes différences de volume entre les scènes de dialogue et les scènes d'action (explosions par exemple). Ainsi les scènes de dialogue sont moins fortes que dans des films plus calmes, qui peuvent être ajustés plus haut.

Surround-Mix-Level / Center-Mix-Level: ces paramètres produisent une diminution supplémentaire des canaux Surround et du canal central. Par défaut, les deux sont réglés sur -3 dB.

Canal LFE : vous pouvez ici désactiver le canal LFE (Low Frequency Effect), si par exemple, vous souhaitez supprimer des bruits perturbateurs dans les fréquences basses. Normalement cette option doit être activée.

Filtre LFE : le filtre LFE est un filtre passe-bas qui laisse passer uniquement les fréquences les plus basses. Si par exemple, vous avez sonorisé un projet Surround

avec Samplitude/Sequoia et utilisé le filtre LFE, vous pouvez désactiver cette fonction car un filtrage a déjà eu lieu.

Glossaire

Symbols & Numeric

720p

Il ne s'agit pas d'une petite résolution Haute résolution avec une taille de 1280 x 720 pixels. La lettre p correspond à Progressive, c'est-à-dire que les images sont toujours affichées en taille réelle.

A

Aliasing

Les termes Aliasing ou effets alias sont utilisés pour décrire une erreur survenant lors du balayage numérique de sons, vidéos ou images par une fréquence trop faible (traitement du signal) ou quadrillage trop faible (traitement de l'image).

ATN

Cette abréviation correspond à Absolute Track Number. Il s'agit du code temps (Timecode) réel des enregistrements DV et HDV réalisés en mode piste biais.

Audio

On parle « d'audio » lorsque le signal sonore est sauvegardé en tant que tel sur le PC. Contrairement au signal « MIDI », qui contient uniquement des informations de lecture, c'est le son lui-même qui est enregistré ou lu ici.

audioid

audioid est un procédé de recherche de titres et interprètes à partir des propriétés sonores des morceaux. Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet afin d'accéder à la base de données audioid sur Internet.

AVC HD

Signifie « Advanced Video Codec High Definition » c'est-à-dire « encodage vidéo avancé en haute résolution ». Il s'agit d'un format HD pour caméscopes, défini avec Panasonic et SONY. Il se distingue par une grande augmentation de qualité comparé au format « HDV ».

Le format MPEG-4 AVC/H.264 est utilisé pour l'encodage vidéo, et Dolby® Digital PCM linéaire sont utilisés pour l'encodage audio. Le débit binaire est de 25 Mo.

AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un vrai format de fichier. Il s'agit de ce que l'on appelle un « Container » dont les conventions de transmission audio et vidéo ne sont définies que de manière très générale. Vous trouverez de plus amples

informations sur le format AVI dans le chapitre Remarques générales sur les vidéos AVI (voir page 322).

B

Balises ID3

Les balises ID3 contiennent des informations sur des fichiers musicaux. Ces informations comprennent le titre, le nom de l'interprète, l'album, mais également le genre, l'année de publication et d'autres critères utiles lors de la recherche dans une base de données. La base de données est créée à partir de ces informations.

Info : les informations de titre sont enregistrées uniquement dans les balises ID3 pour les MP3 (Identify as MP3), les autres formats proposent des possibilités semblables comme par exemple le « Vorbis Comment » pour le format Ogg Vorbis.

Barre des menus

Pratiquement tous les programmes disposent d'une barre de menu. Elle se trouve généralement directement au dessous du titre du programme. Il suffit de cliquer dessus pour ouvrir un menu.

Barre d'outils

Vous trouverez ici toutes les fonctions de base du programme sous forme de boutons agrémentés des symboles correspondants. Vous pouvez activer directement les fonctions souhaitées en un clic.

Barre d'outils

Il s'agit de petits boutons de commandes qui exécutent une fonction lorsque vous cliquez dessus. Vous pouvez par exemple couper un objet sélectionné en cliquant sur les ciseaux.

Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue s'ouvre sous la forme d'une fenêtre séparée et permet une interaction entre l'utilisateur et le programme. Cela signifie que la boîte de dialogue est là pour fournir des informations à l'utilisateur ou pour en obtenir de sa part.

Une boîte de dialogue peut contenir plusieurs éléments de commande à activer à l'aide de la souris. Il est également possible d'entrer des données à l'aide du clavier.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

C

Cache

Il s'agit d'un espace mémoire temporaire, d'une sorte de dossier-tampon, dans lequel sont déposés des fichiers souvent nécessaires, afin que ceux-ci soient plus rapidement disponibles lors de leur prochaine utilisation.

Capture d'écran

Une capture d'écran est une image de tous les éléments visibles sur un moniteur (logiciels ouverts, avertissements, fenêtres de dialogue, etc.) à un moment précis. En pressant la touche « Impr écran » de votre clavier, cette image sera stockée dans le presse-papiers de votre PC. Ouvrez un programme d'édition d'images et sélectionnez « Coller » (raccourci clavier : Ctrl + V). La capture d'écran apparaît alors dans la fenêtre du programme et vous pouvez l'éditer et l'enregistrer.

Remarque : en pressant les touches du clavier Alt + Impr écran simultanément, seule l'image de la fenêtre active est copiée et collée.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

Champ

Demi-images qui, par paires, forment toujours une frame (voir Interlace/Entrelacement).

Clip Level

Décrit le niveau de volume qui se trouve en surmodulation lors de l'enregistrement d'un signal, décrit également comme « Clipping ».

Compatibilité

Lorsque plusieurs parties fonctionnent correctement les unes avec les autres, cela signifie qu'elles sont compatibles.

Copyright

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

Courrier électronique

Le courrier électronique permet aux clients de disposer d'une adresse électronique personnelle sur Internet, leur permettant d'envoyer ou de recevoir des messages électroniques (e-mail), à partir d'un ordinateur relié à Internet, indépendamment d'un logiciel de messagerie électronique. Les clients de MAGIX Website Maker peuvent profiter de ce service.

D

Déménagement de domaine

Désigne le changement de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

Disque dur

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

DNS

Domain Name Service ou système de noms de domaine. Désigne le service d'un fournisseur permettant d'enregistrer des noms de domaine pour ses clients.

Domaine

Un domaine est l'adresse Internet d'un site Web. Il est composé du nom du protocole Internet (généralement http://), du nom de l'ordinateur ou du réseau (tel que www), du domaine de second niveau (comme magix) et du domaine de premier niveau (extension : .com, .net, etc.).

Ce qui assemblé donne : protocole://nom-de-réseau.domaine-de-second-niveau.extension -> http://www.magix.com

Les domaines sont attribués aux pays par le NIC (Network Information Center). En France, c'est l'AFNIC qui est responsable de l'attribution des noms de domaine.

Domaine de premier niveau

Un domaine de premier niveau (anglais : Top Level Domain, abrégé TLD) indique le niveau hiérarchique le plus élevé dans une adresse Internet ou une adresse de courrier électronique. Il se positionne toujours à l'extrême droite d'une adresse Internet (ex. : « http://www.magix.de », « .de » représentant ici le domaine de premier niveau). Parmi les domaines de premier niveau, on retrouve les TLD de pays, tels que .de, .us, .co.uk, mais également des TLD génériques, tels que .com, .net, .org, .biz, etc.

Downmix

Il s'agit d'un procédé employé dans la technique du son pour compresser un son multi-canal dans un format comprenant moins de canaux. Dans la plupart des cas (comme dans MAGIX Vidéo deluxe 2013), il s'agit d'une variante stéréo.

Droits d'auteur

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

E**Échantillon de bruit**

Échantillon d'un bruit perturbateur à supprimer

Entrelacement

L'entrelacement décrit la représentation d'une image plein écran par 2 demi-images (champs).

Dans ce procédé, toutes les lignes paires et impaires sont représentées tour à tour comme demi-images.

L'œil humain enregistre les deux demi-images comme une image pleine, de sorte que malgré une fréquence porteuse plus lente (25 Hz pour PAL, 29,97 Hz pour NTSC), l'œil perçoit une image subjectivement fluide.

F**Film**

Un film est un arrangement de différents objets (vidéos, photos, texte, son, etc.). Un fichier film possède l'extension « MVD ».

Fondu croisé

Fondu enchaîné, fondu croisé. Ils vous permettent d'ajouter des transitions entre des objets.

Fournisseur

Un fournisseur (ou fournisseur de services Internet, fournisseur d'accès Internet) est un organisme permettant à ses clients d'accéder aux différents services d'Internet. Dans le cas de MAGIX Website Maker, MAGIX est le fournisseur.

Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo.

Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou images par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

G

Glisser-Déposer

Permet de déplacer des fichiers et des objets entre diverses applications (ou dans une même application) en les faisant glisser puis en les déposant à l'aide de la souris.

H

Hard Disk Drive

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDD

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

HDTV

Cette abréviation signifie « High Definition Tele**V**ision » et correspond à « Téléviseur Haute Définition ».

Hébergement Web

L'hébergement est un service offert par un fournisseur d'accès à Internet (Internet Service Provider). Le fournisseur met à disposition de ses clients un espace disque sur son serveur et un nom de domaine, afin que les clients puissent diffuser leur propre site Web ou leurs pages personnelles. Avec MAGIX Website Maker, MAGIX offre un hébergement à ses clients.

HTTP

HyperText Transfer Protocol. Technologie utilisée pour transférer des documents hypertextes ou hypermédias entre un serveur Web et un navigateur Internet. C'est pourquoi l'abréviation **http://** apparaît automatiquement avant chaque adresse Internet et ne doit pas forcément être saisie lorsque vous entrez adresse Internet.

I

Image

Une image est une représentation identique d'un CD, DVD, disque dur ou autre support de données enregistré comme fichier.

À la différence d'une copie ou d'une base de données de sauvegarde, une image contient des informations sur la structure du support de données d'origine (les

fichiers ne sont pas les seuls éléments copiés). Ainsi, vous obtenez une reproduction parfaitement identique du support de données dans son intégralité.

Attention ! La protection des droits d'auteur interdit la reproduction commerciale de CD/DVD, qui sont la plupart du temps protégés contre la copie.

IMAP

Internet Message Access Protocol. Protocole avancé de messagerie électronique utilisé pour la réception des e-mails.

Intro

« Intro » signifie « Introduction », « Instructions pour démarrer ».

J

jpx

Il s'agit d'un format fichier que MAGIX a créé pour l'édition de photos. Il permet de tester les effets en toute liberté sans modifier le fichier original. Lorsque les photos sont ouvertes ultérieurement avec un autre programme MAGIX, les paramètres d'effets sont pris en compte lors de l'affichage.

L

Lien hypertexte

Les liens hypertextes (ou liens) sont des liens informatiques cachés sous des mots renvoyant à d'autres sites Web ou d'autres documents sur Internet. Ils forment la base du Web (World Wide Web, www), puisque la connexion entre les milliards de sites Web n'est possible qu'à travers les liens hypertextes.

Logiciel

Ce terme décrit toutes les fonctions non physiques d'un ordinateur. Cela englobe surtout des programmes informatiques comme des données qui doivent être utilisées par les programmes.

M

Marqueur de lecture

Le marqueur de lecture est un trait vertical qui se déplace de gauche à droite sur les pistes lors de la lecture, soit du marqueur de début au marqueur de fin. Il indique la position actuelle de la lecture.

Matériel

Il s'agit du terme générique pour tous les éléments composant un ordinateur, par exemple le disque dur, la carte graphique, la carte mère, etc. Certains périphériques

externes comptent également comme matériel : imprimantes, scanners, écrans, etc. L'interaction des divers éléments matériels est commandée depuis les logiciels.

Mémoire vive, RAM (Random Access Memory)

Il s'agit d'un composant de l'ordinateur. La mémoire RAM est utilisée pour enregistrer les données temporairement. Il s'agit d'une mémoire fugitive, les contenus sont perdus si l'ordinateur est éteint ou réinitialisé. Plus la taille de cette mémoire est grande, plus vous pourrez travailler rapidement avec vos programmes, c'est-à-dire modifier des données, les sauvegarder, etc.

Menu

Les menus comprennent pratiquement toutes les fonctions d'un programme. Il suffit de cliquer dessus pour les ouvrir. En outre, les options de menu peuvent être ouvertes à l'aide de raccourcis clavier.

L'interface graphique des DVD/CD est également appelée menu.

Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

Menu déroulant

Les menus déroulants proposent des listes d'options sous forme de menu. Ils sont très semblables à des champs de saisie de texte mais disposent d'une flèche pointée vers le bas sur la droite.

MIDI

Les fichiers MIDI, contrairement aux fichiers audio, ne contiennent pas le son final mais seulement des informations concernant les notes que la puce-synthétiseur de la carte son ou le générateur de sons externe devront lire.

MMC

MMC signifie MIDI Machine Control ; il s'agit d'une partie du protocole MIDI. Le MMC permet de transmettre des informations concernant le comportement de lecture et le positionnement.

Mode Storyboard

Le mode Storyboard est l'affichage par défaut de l'interface « Édition ». Cet affichage vous offre clarté et simplicité d'utilisation. Le mode Timeline alternatif est adapté à l'édition et à l'arrangement des scènes. À l'aide du tabulateur, vous pouvez basculer entre les modes « Timeline », « Storyboard » et « Vue d'ensemble des scènes ».

Motherboard

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

MOV

MOV est un format vidéo et audio Quicktime créé par Apple, développé pour Macintosh, mais qui s'est entre temps propagé sur Windows. Quicktime prend en charge de nombreuses technologies de compression qui rendent possible l'optimisation de l'audio et de la vidéo et même de graphiques pour des applications vidéo, multimédias ou pour Internet. Les lecteurs DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ce format en charge.

MP3

MP3 (MPEG1 Layer3) est actuellement la norme la plus importante en matière de compression de fichiers audio.

MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » (en français : groupe d'experts pour images animées) et désigne un comité qui s'occupe de standardiser des formats de compression de données vidéo et audio ainsi que des formats appelés « conteneurs » (container).

MS Audio

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

MTC

MTC signifie **MIDI Time Code** et détermine la position de lecture exacte MIDI. Cela permet de synchroniser le programme et des périphériques externes.

MXV

Il s'agit du format vidéo MAGIX, d'où la possibilité de l'utiliser facilement dans les produits MAGIX. Il garantit une perte de qualité très réduite mais ne peut pas être lu par des lecteurs DVD vendus dans le commerce.

N

Navigateur

Un navigateur (ou « navigateur Web », « navigateur Internet ») est un programme d'affichage de pages Internet. Les navigateurs les plus courants sont Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari et Opera.

NTSC

NTSC signifie « **N**ational **T**elevision **S**ystems **C**ommittee » (comité du système de télévision nationale). Il s'agit d'une institution américaine qui a défini le premier système de transfert de couleurs pour la télévision qui est utilisé dans la plus grande partie des États-Unis et dans quelques pays d'Asie du Sud-Est. La fréquence porteuse pour NTSC correspond à 29,97 Hz.

O

Offset

Anglais pour décalage. Avec un offset de 60:00:00 (1 heure) par exemple, vous pouvez synchroniser une bande dont l'information horaire démarre uniquement avec 1 heure, néanmoins MAGIX Vidéo deluxe 2013 démarre au début de la bande avec 0.

OGG VORBIS

Il s'agit d'un nouveau format sans licence qui présente les mêmes propriétés que le MP3.

P

PAL

Phase **A**lternating **L**ine (**PAL**) : il s'agit d'un processus de transfert des couleurs sur des téléviseurs analogiques, utilisé en particulier en Europe, mais également en Australie, en Amérique du Sud et dans de nombreux pays d'Afrique et d'Asie. La fréquence porteuse pour PAL correspond à 25 Hz.

Pavé numérique

Partie droite d'un clavier d'ordinateur qui comprend des chiffres et les signes permettant d'effectuer des opérations mathématiques.

Playlists

Il s'agit de listes qui contiennent des morceaux musicaux et dans lesquelles un ordre de lecture est défini.

Plugin

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Plugin VirtualDub

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Les plugins VirtualDub sont également appelés « filtres VirtualDub » et sont reconnaissables grâce à l'extension « VDF ». Ils permettent d'utiliser des effets vidéos supplémentaires sur des objets vidéo.

Plugins DirectX et VST

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Il existe pour l'édition du son deux standards : « VST » (Steinberg) et « DirectX » (Microsoft). « VST » est aujourd'hui le plus courant.

Poignées

Les poignées sont les cinq petits carrés sur les côtés des objets sélectionnés. Vous pouvez les déplacer en cliquant dessus tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Poignées de longueur : en bas à droite et en bas à gauche. Elles vous permettent de modifier la longueur des objets.

Poignées de fondu : en haut à droite et en haut à gauche. Elles vous permettent de réaliser des fondus au début ou à la fin d'un objet.

Poignées de volume/de clarté : en haut au milieu. Elles vous permettent de modifier le volume ou la clarté.

POP3

Post Office Protocol (version 3). Technologie de réception des e-mails utilisée dans les programmes courants de messagerie électronique (ex. : Outlook Express). POP3 vous permet de récupérer vos e-mails en attente sur le serveur de votre fournisseur et de les charger dans votre programme de messagerie.

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

Projet

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

Projet de disque

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

R

Rapport de page (rapport largeur/hauteur)

Il s'agit du rapport entre la largeur et la hauteur d'un rectangle. En règle générale, cela concerne des photos, des écrans d'ordinateurs ou encore des grands écrans par exemple. Le rapport de page peut servir également à décrire une résolution en pixels.

Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison, les formats 4:3, 16:9 (habituellement pour téléviseurs) ou 16:10 (image grand format TFT, écran large d'ordinateurs portables), 3:2 pour des films 35 mm et des photos ; au cinéma, en général, c'est le format 1,85:1 qui est utilisé.

RedBook

Pour unifier la structure des données des CD et pour les adapter aux lecteurs de CD, différents standards ont été établis pour les différents types de CD. Les noms de ces standards viennent tout simplement de la couleur des livres dans lesquels ils ont été écrits.

L'expression « Red Book » est une description familière pour décrire « Compact Disc Digital Audio Standard ». Les paramètres indiqués ici doivent être respectés lors de la production industrielle de CD. Les lecteurs de CD audio lisent uniquement des CD qui correspondent au format Red Book. Pour cette raison, les fichiers doivent d'abord être convertis dans ce standard avant d'être gravés sur un CD audio qui pourra être lu sur tout lecteur CD audio compatible.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

Restaurer

Il s'agit de la restauration de données à partir d'une copie de sauvegarde.

RM

RealMedia englobe tous les formats de fichiers du fabricant de logiciels RealNetworks. RealMedia est en particulier à l'origine du format vidéo « RealVideo » et du format audio « RealAudio ». La qualité des fichiers RealVideo est en général bonne avec des compressions élevées, mais il existe un risque de perte de qualité. Les DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ces formats en charge.

S

Sauvegarde

La sauvegarde consiste à copier des données sur un autre support afin de les conserver en sécurité. On parle souvent de copie de sauvegarde (backup).

Scène

Il s'agit des parties du film que vous pouvez déterminer librement dans MAGIX Vidéo deluxe 2013.

Dans le langage familier, une scène (de film) est un extrait de film, composé de divers paramètres et qui présente une action.

Serveur Web

Le serveur Web désigne l'ordinateur sur lequel votre hébergeur sauvegarde les pages de votre site et qui les rend accessibles sur Internet, 24h/24.

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol. Protocole permettant l'échange d'e-mails entre les serveurs.

Sous-menu

Un menu peut comprendre, en plus des entrées normales, des sous-menus qui proposent des fonctions supplémentaires. Ils servent à clarifier le menu.

Super Video-CD (SVCD)

Le **Supervidéo-CD (SVCD)** est une amélioration technologique du CD vidéo. Les SVCD sont également comme des CD-ROM spécifiés VCD : ils sont lus soit avec un lecteur de SVCD (connecté au téléviseur) ou directement depuis le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. De nombreux lecteurs de DVD peuvent également lire des SVCD. Grâce au MPEG 2 et à l'augmentation du débit de transfert des données, vous ne pouvez guère les distinguer des vidéos de qualité DVD.

Résolution : avec les SVCD, le meilleur encodeur MPEG 2 est utilisé avec une résolution standard de 480 x 576 (PAL). Le format MPEG 2 offre une résolution maximum de 720 x 576 et les méthodes de compression améliorées autorisent des taux de transfert élevés qui se caractérisent par une excellente définition d'image et une certaine homogénéité.

Capacité du disque dur : un diaporama moyen de 90 minutes doit se répartir sur 3 CD. Sur un SVCD, vous pouvez obtenir environ 30 minutes de diaporama de bonne qualité.

Paramètre de l'encodeur : comparé au VCD avec 1,3 Mo/s, le taux de transfert de données double, pour atteindre les 2,6 Mo/s.

Avec le format MPEG 2, le taux de transfert dit variable (VBR) est introduit. Par contraste avec le taux de transmission constant (CBR) des encodeurs MPEG 1, cet encodeur offre la possibilité d'utiliser davantage de bits pour des sections riches en mouvement, ainsi que pour sauvegarder des bits si le contenu de l'image reste identique.

T

Trafic

Le trafic (trafic de données) correspond au déplacement des données via Internet : par exemple, le téléchargement de fichiers ou l'ouverture de pages Web.

Type de disque

Le type de disque définit le format ainsi que le support (CD, DVD, Blu-ray Disc™...) sur lequel le projet de disque actuel sera gravé.

U

UC

Unité Centrale : il s'agit du processeur principal de l'ordinateur. Les ordinateurs modernes disposent même de 2 processeurs ou plus, ou de processeur à plusieurs noyaux.

UPnP

Universal Plug and Play (UPnP) est un protocole de réseau dans lequel les différents périphériques (PC, installation hi-fi, caméra vidéo, PDA et serveur Internet) peuvent transférer des données entre eux. Avec UPnP, différents périphériques peuvent prendre part à la communication en réseau, ce qui vous permet d'initier vos propres fonctions et d'autres dispositifs. Installation ou configuration compliquées ne sont pas nécessaires : les périphériques peuvent traiter leurs propres fonctions et sources de données par eux-mêmes. Vous avez ainsi Plug (« connecter ») et Play (« lire ») en réseau.

Pour de plus amples informations, référez-vous au site www.upnp.org

Remarque : pour travailler avec la fonction UPnP, vous devez d'abord l'activer. Pour cela, passez par le menu Options (touche Y) > UPnP.

URL

Uniform Resource Locator. Indique l'emplacement d'une ressource sur Internet (ex. : site Web) et la méthode pour y accéder. Attention, les termes URL et domaines ne sont pas synonymes, bien que souvent confondus. L'URL du site Web de MAGIX par exemple est <http://www.magix.com>.

W**WAV**

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Wave File

Wave (*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

Webmaster (ou webmestre)

Un webmaster est responsable de la conception, de l'administration et de la maintenance d'un site Web. La plupart du temps, le webmaster est également le propriétaire du site Web et du domaine correspondant. Si vous avez enregistré un domaine pour votre site Web dans MAGIX Website Maker, une adresse e-mail « <mailto:webmaster@nom-de-domaine> » est automatiquement créée.

WMA

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

WMV

Windows Media Video (WMV) est un codec vidéo protégé par la loi sur les droits d'auteur de Microsoft. Si vous avez installé Windows sur votre PC, lire des fichiers *.wmv ne devrait pas poser de problème. Cependant, rares sont les lecteurs DVD vendus dans le commerce qui prennent ce format en charge. Pour savoir si c'est le cas, consultez l'aide de votre lecteur DVD.

Ce format vidéo est particulièrement recommandé pour les vidéos Internet, car il permet des taux de compression relativement élevés.

World Wide Web (WWW)

World Wide Web : littéralement « toile mondiale », par extension la Toile, plus communément appelé le Web. Le World Wide Web est l'application la plus utilisée d'Internet. Il est constitué de pages Web, stockées dans des serveurs Web, mises en ligne dans des sites Web, reliées entre elles par des liens hypertextes et consultables au moyen d'un navigateur Internet (ex. : Internet Explorer). Ce procédé se nomme familièrement « surfer sur Internet ».

Si vous avez encore des questions...

Conseils pour l'aide du programme

L'Aide comporte toutes les informations nécessaires à une bonne utilisation du programme ainsi que de nombreuses informations supplémentaires. De nombreux termes importants sont mis en exergue en italique dans le texte ; si vous cliquez dessus, une définition apparaît.

Aide contextuelle : cliquez simplement sur la touche « F1 » du clavier à n'importe quel moment lorsque le programme est ouvert afin d'afficher l'aide automatique qui contient un article correspondant au sujet recherché.

Fonction recherche : cette fonction permet de rechercher des termes particuliers dans l'aide. Veuillez entrer le mot recherché ou utiliser les opérateurs logiques (par ex. OR, AND, NEAR) lorsque vous recherchez plusieurs mots afin d'affiner la recherche :

- **OR** (entre 2 mots) : tous les thèmes contenant au moins l'un des deux mots s'affichent.
- **AND** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent.
- **NEAR** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent. Cependant 6 mots au maximum peuvent se situer entre les deux mots recherchés.
- **NOT** (avant un mot) : les thèmes contenant ce mot ne s'affichent **pas**.

Imprimer : vous pouvez imprimer des thèmes spécifiques ou une famille thématique à l'aide de la fonction d'impression de l'aide du programme. Le bouton d'impression se trouve dans la barre d'outils en haut de la fenêtre d'aide.

Indice

3

3D194

A

Abréviations307
 Accrocher à la position de l'image dans la vidéo154
 Actualités38
 Adapter la découpe à la musique218, 273
 Affichage51, 287, 308
 Affichage simple102
 Aide38, 289, 313
 Ajouter de la musique83
 Album en ligne48
 Album en ligne MAGIX48
 Annulation38
 Aperçu52, 102, 233, 287
 Arrangeur54
 Assistance clientèle10
 Assistance technique10
 Assistant de suppression232
 Automatisation185, 189
 Automatiser185
 AVCHD14, 70
 AVI MotionJPEG258

B

Bande son160
 Banque de données48
 Boîte de dialogue Gravure245

C

Caméra disque dur70
 Capture batch78
 Capture d'écran88
 Charger37, 45, 187, 255
 Charger des passages d'un film94
 Charger le projet37, 255
 Charger titre du CD161, 262
 Clé de chrominance124
 Codec322
 Coller41
 Compensation du rognage des bords159

Compresseur.....	170, 175
Continuer.....	245
Contraste.....	121, 156
Copie de sauvegarde.....	230
Copier.....	96
Correction des couleurs.....	123
Couleur.....	122, 157
Couper.....	27, 40, 95
Courbe de panorama.....	185
Courbe du volume.....	185
Courbes.....	147, 185
Courbes d'effets.....	149
Création d'itinéraires animés.....	209
Créer.....	218
Créer un menu.....	235, 236
Créer un menu de disque.....	235, 236
Créer un nouveau projet.....	37

D

DeClipper.....	167
Décrire à nouveau.....	245
Déformation.....	127
Déformation 3D.....	135
DeHisser.....	168
Démarrer.....	17
Démarrer MAGIX Vidéo deluxe 2013.....	17
DeNoiser.....	167
Déplacer.....	95
Désentrelacement.....	67
Disque AVCHD.....	325
Disque Blu-ray.....	324
Dolby Surround.....	186
Ducking.....	86, 181, 282
DV.....	73
DV au format MPEG.....	78
DV-AVI.....	257
DVD.....	323
DVD avec son Surround.....	186
Graver DVD.....	267

E

Échanger.....	42
Écran.....	92
Écran programme.....	92
Écraser.....	42
Éditer.....	22, 34, 92, 271, 311
Éditer la page.....	239
Éditer un bouton.....	240
Éditeur de titres.....	39

Édition après l'enregistrement	90
Édition de l'objet	92
Effets	49, 120, 165, 186, 219, 280, 312
Effets animés.....	147
Effets audio.....	50, 165
Effets de courbe de piste	185
Effets de mouvement.....	50, 130
Effets supplémentaires.....	144
Effets vidéo.....	49, 121
Égaliseur.....	169, 175
Éléments de commande.....	53
Éléments de design	50, 138
Enregistrement	69
Enregistrement audio.....	83
Enregistrement de l'écran.....	88
Enregistrement d'images individuelles	76, 86
Enregistrement par lots.....	76, 78
Enregistrement vidéo analogique.....	80
Enregistrer le son	83
Enregistrer un projet	37, 255
Exportation d'image unique	258
Exportation piste sonore.....	187, 188, 261
Exporter.....	250, 256
Exporter film.....	256
Exporter vidéo.....	256
Extrait & Zoom	131

F

Fenêtres.....	285
Fichier	255, 309
Filtre artistique.....	126
Filtre de désentrelacement.....	159
Fixer l'image du téléviseur.....	157
Fixer l'image TV	157
Fonction d'annulation	38
Fonction de recherche	46
Fonctions de navigation	53, 309
Formats de disques	15
Formats de fichiers.....	14, 322
Formats d'importation.....	14

G

GIF animé.....	262
Graver	36, 233
Graver au format Blu-ray	31
Graver un CD	267
Grille.....	42
Grouper	42

H

H.264	70
HDV	73

I

Importation de données	22, 45, 93
Importer	45
Insérer la date	119
Insérer un texte	49
Interfaces	34, 36
Interfaces de travail	34, 36
Interpolation pour matériel entrelacé	159

K

Keyframes	147
-----------------	-----

L

Lecture	22, 25, 53, 307
Limiteur	180
Lire	22
Lire audio	263
Lire la vidéo	263
Lire un film	22
Logging	79

M

Marqueur de lecture	105
Marqueur de projet	106
Marqueurs de chapitres	42, 107, 238
Masques d'effets	138
Mastering	176, 185
Mastering Suite	176
Media Pool	22, 29, 45
Menu de film	238
Mes médias	47
MIDI	181
Mixage	194
Mode Multicam	111
Mode obturateur	198
Mode souris	43, 44
Mode Souris	43, 44
Mode Timeline	25
Mode Vue d'ensemble des scènes	102
Modèles personnels	138
Modes (Storyboard/Timeline/Vue d'ensemble)	24, 25, 34, 54

Modes souris	43
Montage automatique.....	207, 218
Mouvements du volume et panorama.....	185
MP3.....	261
MPEG.....	257
MPEG-4.....	259
Musique d'arrière-plan.....	181
Musique de film	192

N

Navigation.....	237
Netteté.....	128, 157
Nettoyage audio.....	166
Numériser des bandes VHS.....	80
Numéro de série.....	12

O

Optimiser l'image	121, 156, 159
Ordinateur	47
Ouvrir fichiers	14, 22, 93, 160, 161, 255, 262, 263, 269

P

Paramètres	59
Paramètres d'effets	120, 156
Paramètres du programme	38
Personnaliser.....	56
Pistes.....	54, 183
Plein écran	92
Plug-in DirectX	183
Plug-in Virtual Dub.....	144
Plug-in VST.....	183
Poignées	25, 96
Poignées de l'objet.....	96
Polariseur	198
Position & taille	130
Poursuivre la gravure	245
Prémixer	194
Prise en main rapide.....	17
Projets.....	47, 58

R

Raccourcis.....	307
Reconnaissance des scènes.....	207
Reconnaissance des scènes automatique.....	207
Reconnaissance du rythme	222
Réduction automatique du volume.....	86
Réduction du volume	86, 181

Reflét.....	134
Régler la luminosité	183
Rendu de l'aperçu.....	67
Résolution	57
Restauration du son.....	166
Restaurer	39
Rotation	134
Rotation et Reflet.....	134
RW	245

S

Sauvegarde	230, 232
Scrubbing	191
Séquences 3D	101
Slideshow Maker.....	218
Sonoriser.....	83
Stabilisation de l'image.....	155
Stéréo FX.....	170, 179
StoryMaker	45, 49
Supprimer.....	39, 272
Supprimer la scène	40
Surround	186
Surround 5.1.....	186

T

Taille	130
Télécommande	233
Temps réel	165
Texte 3D.....	119
Timer	87
Titre.....	49, 115
Trame	42, 103
Trame objet	42
Transitions	49, 99, 219, 261
Transitions 3D.....	101
Transparence.....	25
Travelling/Zoom	132
Trimmer.....	97
Trimmer objet	97
Trimmer-recoupe.....	98

U

Utilisation de MAGIX Vidéo deluxe 2013	17
Utiliser les plug-in	144, 165, 183

V

Vidéo au format Windows Media	259
-------------------------------------	-----

Vidéo MAGIX	258
Vidéo non compressée.....	258
Vidéo tutorielle.....	17
Vimeo.....	288
Vorschaumonitor.....	92
Vue d'ensemble du film	93

W

Wave (WAV)	261
------------------	-----

Y

Youtube.....	288
--------------	-----

Z

Zoom.....	55, 133
-----------	---------