



Vegas® 6

Numéro de série pour l'enregistrement du produit :

Après l'installation du logiciel Vegas et son démarrage initial, l'Assistant Enregistrement apparaît. Cet Assistant présente des instructions simples permettant d'enregistrer les logiciels en ligne auprès de Sony Media Software. Vous pouvez également vous enregistrer en ligne à tout moment à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware>.

L'enregistrement du produit donne accès à diverses options d'assistance technique, la notification de mises à jour de produits et à des promotions spéciales destinées exclusivement aux utilisateurs Vegas enregistrés.

Assistance d'enregistrement

Si vous n'avez pas accès à Internet, l'assistance d'enregistrement est disponible pendant les heures ouvrables normales en semaine. Veuillez contacter notre département de service à la clientèle en composant l'un des numéros suivants :

Téléphone/fax

1-800-577-6642 (gratuit)

+608-204-7703

1-608-250-1745 (Fax)

Pays

États-Unis, Canada et Îles vierges

pour tous les autres pays

Tous les pays

Service à la clientèle/ventes

Pour une liste détaillée d'options de service à la clientèle, nous vous invitons à visiter le site Web <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/custserv.asp>. Les numéros suivants donnent accès à l'assistance téléphonique pendant les heures ouvrables normales de semaine :

Téléphone/fax

1-800-577-6642 (gratuit)

+608-204-7703

1-608-250-1745 (Fax)

Pays

États-Unis, Canada et Îles vierges

pour tous les autres pays

Tous les pays

Assistance technique

Pour une liste détaillée des options du support technique, nous vous invitons à visiter le site Web <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/default.asp>. Pour écouter vos options d'assistance par téléphone, veuillez composer le 608-256-5555.

À propos de vos droits dans le logiciel Vegas

Le logiciel Vegas vous est accordé sous licence sous les termes du contrat de licence utilisateur final. Le contrat de licence utilisateur final vous est d'abord présenté lors de l'installation du logiciel. Veuillez lire le contrat de licence utilisateur final attentivement car ses termes régissent vos droits applicables au logiciel. Pour votre référence, une copie du contrat de licence utilisateur final du logiciel Vegas se trouve à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware>.

À propos du respect de votre vie privée

Sony Media Software respecte votre vie privée et s'engage à protéger vos informations personnelles. Votre utilisation du logiciel est régie par la politique de confidentialité du logiciel. Une copie de cette politique est incorporée dans le processus d'enregistrement et un message vous demande d'accepter les termes du contrat de licence utilisateur final. Veuillez en lire le contenu attentivement car ses termes et conditions déterminent vos droits quant aux informations collectées par le logiciel. Pour votre référence, une copie de la politique de confidentialité du logiciel est proposée à l'adresse <http://mediasoftware.sonypictures.com/corporate/privacy.asp>.

Utilisation appropriée du logiciel

Le logiciel Vegas n'est pas destiné et ne doit pas être utilisé à des fins illégales, telle que la copie ou le partage de documents protégés par les droits d'auteur. L'utilisation du logiciel Vegas à de telles fins va notamment à l'encontre des lois sur les droits d'auteur américaines et internationales, ainsi que des termes et conditions du contrat de licence utilisateur final. Une telle activité peut être punie par la loi et peut annuler certaines dispositions du contrat de licence utilisateur final.

Avis légaux

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio Platinum, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Sony Sound Series, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge et Audio Studio sont des marques de commerce et des marques déposées de Madison Media Software, Inc. ou de ses filiales aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs aux États-Unis et dans d'autres pays.

Thomson Fraunhofer MP3

Technologie de codage audio MPEG Layer-3 proposée sous licence par Fraunhofer IIS et Thomson.

La fourniture de ce produit ne transmet pas de licence et n'implique pas de droits à distribuer du contenu créé avec ce produit dans des systèmes de diffusion générant des revenus (terrestres, satellite, câble et/ou autres canaux de distribution), applications de flux (via Internet, intranets et/ou autres réseaux), autres systèmes de distribution de contenu (applications audio payantes et applications à la demande, etc.) ou sur un support physique (compact disc, disques versatiles numériques, puces électroniques, disques durs, cartes mémoire, etc.).

Une licence indépendante pour une telle utilisation est requise. Pour plus de détails, veuillez visiter : <http://mp3licensing.com>.

Interface de programmation Microsoft DirectX

Certaines parties du logiciel utilisent des technologies Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999 – 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft Windows Media 9

Certaines parties du logiciel utilisent des technologies Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999 – 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Applications Real, RealMedia, RealAudio et RealVideo

2005 RealNetworks, Inc. Brevet en instance. Tous droits réservés. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® et le logo Real sont des marques de commerce et des marques déposées de RealNetworks, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

MPEG-1 et MPEG-2

L'UTILISATION DE CE PRODUIT D'UNE MANIÈRE CONFORME AU STANDARD MPEG-2 EST EXPRESSÉMENT INTERDITE SANS UNE LICENCE SOUS DES BREVETS APPLICABLES DANS LE PORTFOLIO DES BREVETS MPEG-2, CETTE LICENCE ÉTANT DISPONIBLE CHEZ MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Fabriqué sous licence de MPEG-LA.

Codage Dolby, Dolby Digital AC-3 et AAC

Ce produit contient un ou plusieurs programmes protégés sous des lois de droits d'auteur internationales et américaines en tant que travaux non publiés. Ils sont confidentiels et propriété de Dolby Laboratories. Leur reproduction ou leur divulgation, en tout ou en partie, ou la production de travaux dérivés sans l'autorisation explicite de Dolby Laboratories est interdite. Copyright 1992 – 2005 Dolby Laboratories. Tous droits réservés.

Dolby®, le symbole double-D, AC-3® et Dolby Digital® sont des marques déposées de Dolby Laboratories. AAC™ est une marque de commerce de Dolby Laboratories.

Format de fichier PNG

Copyright © 2005. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Tous droits réservés. Ce travail est distribué sous la licence du logiciel W3C dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS GARANTIE ; sans même la garantie implicite de QUALITÉ MARCHANDE ou D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Apple QuickTime

L'application Apple® QuickTime® est une marque déposée d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Format de fichier AIFF (Apple Macintosh Audio Interchange File Format).

Le format de fichier AIFF (Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File) est une marque déposée d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Format de fichier Targa

Le format de fichier Targa™ est une marque de commerce de Pinnacle Systems, Inc.

Format de fichier TIFF (Tagged Image File Format)

Le format de fichier Adobe Tagged Image™ est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Codeur Main Concept

Le module externe Main Concept® est une marque de commerce de la marque déposée de Main Concept, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Macromedia Flash

Macromedia et Flash sont des marques de commerce ou des marques déposées de Macromedia, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Madison Media Software, Inc.

Une filiale de Sony Corporation of America

1617 Sherman Avenue

Madison, WI 53704

États-Unis

Les informations contenues dans ce manuel peuvent changer sans préavis et ne représentent pas une garantie ou un engagement quelconque de la part de Madison Media Software, Inc. Toutes les mises à jour ou informations supplémentaires relatives au contenu de ce manuel seront diffusées sur le site Web Sony Media Software, situé à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware>. Le logiciel est fourni sous les termes du contrat de licence utilisateur final et la politique de confidentialité du logiciel, et doit être utilisé et/ou copié en accord avec celui-ci. La copie ou la distribution du logiciel à l'exclusion des dispositions explicites du contrat de licence utilisateur sont strictement interdites. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sans l'autorisation écrite de Madison Media Software, Inc.

Copyright 2006. Madison Media Software, Inc.

Program Copyright 2006. Madison Media Software, Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Introduction	5
Bienvenue	5
Configuration requise	5
Assistance technique	6
Installations du logiciel Vegas	6
Utilisation de ce manuel	7
Utilisation du manuel de l'utilisateur de Vegas	7
Installation d'Adobe Reader	8
Utilisation de l'aide en ligne	8
Tutoriels Astuce	10
Présentation générale	11
Fenêtre principale	11
Barre d'outils	12
Affichage de la durée	13
Barre	13
Barre de marqueur	13
Barre de commande	14
Barre de mise en page CD	14
Liste des pistes	14
Barre temporelle	15
Contrôles de la barre de transport	15
Barre d'état	15

Contrôle de défilement	16
Zone d'ancrage de fenêtre et ancrages de fenêtre flottante	16
Enregistrements et rappels de mises en page de fenêtre - Ctrl+Alt+D ou Ctrl+D	24
Référence des commandes au clavier	24
Indications de curseur	35
Utilisation d'une surface de contrôle	36

Mise en route37

Création de projets	37
Définition des propriétés vidéo basées sur un fichier multimédia	39
Enregistrement d'un projet	40
Changement de nom d'un projet (utilisation d'Enregistrer sous)	40
Obtention de fichiers multimédias	41
Sélection de média	42
Prévisualisation d'un fichier multimédia	43
Utilisation de la fenêtre Média de projet	44
Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle	52
Utilisation des événements.	54
Comprendre les fichiers et les événements	54
Déplacement d'événements le long de la barre temporelle	56
Utilisation des pistes.	57
Utilisation de l'affichage des pistes	57
Utilisation de la liste des pistes	60
Imbrication de projets	62
Ajout d'un projet à la barre temporelle Vegas	62
Lecture et prévisualisation.	63
Lecture de votre projet	63
Défilement	65
Prévisualisation dans Media Player	67
Prérendu de prévisualisations vidéo	67

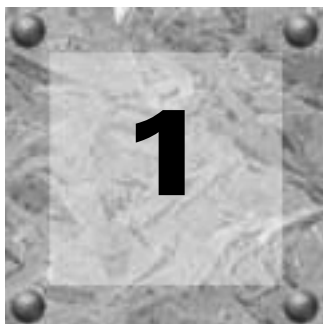
Rendu d'un projet	68
Création d'un film	69
Publication d'un projet	69
Gravure de CD audio	70
Gravure de pistes simples (une piste à la fois)	70
Gravure d'un disque (disc-at-once)	72
Graver des CD vidéo	74
Création d'un CD multimédia	76

Techniques d'édition de base 79

Déplacement	79
Déplacement du curseur	79
Changement de la focalisation	80
Sélections	80
Sélection de plusieurs événements	80
Sélection d'une plage de temps	83
Lecture en boucle	84
Sélection d'événements et une plage de temps	85
Sélection de pistes	85
Sélection de groupes de pistes combinées	86
Modification d'événements	86
Copie d'événements	86
Coupure d'événements	88
Collage d'événements	90
Duplication d'événements	93
Insertion d'événements vides et de temps	93
Découpage d'événements	94
Fractionnement des événements	97
Événements de dérive et de glissement	100
Suppression d'événements	102

Application de réajustement de postédition	102
Application d'un réajustement de postédition manuellement	103
Application d'un réajustement de postédition automatiquement	104
Mélange d'événements	105
Événements de fondu enchaîné	106
Utilisation de fondus enchaînés automatiques	106
Définition manuelle d'un fondu enchaîné	107
Changement des courbes d'un fondu enchaîné	108
Glissement d'un fondu enchaîné	108
Utilisation des fonctions Annuler et Rétablir	109
Utilisation de la fonction Annuler	109
Utilisation de la fonction Rétablir	110
Effacement de l'historique des modifications	111
Ajout de marqueurs et de régions de projet	111
Utilisation de marqueurs	112
Travail avec des régions	113
Utilisation de marqueurs de commande	116
Utilisation de marqueurs de mise en page CD	120
Utilisation de l'outil Marqueur	121
Utilisation d'un programme d'édition audio externe	122
Configuration d'un programme d'édition audio	122
Ouverture d'un auditeur audio à partir du logiciel Vegas	123

Index	i
-------------	---



Introduction

Bienvenue

Le logiciel Vegas® de Sony Media Software est un système d'édition multimédia multipiste innovant et avancé. Le logiciel Vegas a été conçu pour créer un environnement de production audio/vidéo efficace sans sacrifier la qualité et la puissance de traitement associées au nom Sony Media Software. Intégrant les commandes de navigation standard et familières de Microsoft® Windows® et doté d'une interface simple et cohérente, le logiciel Vegas est un outil pouvant être maîtrisé en quelques minutes. Derrière l'interface unique et personnalisable, vous trouverez un produit à la fois souple et puissant.

Configuration requise

Pour utiliser le logiciel Vegas, l'ordinateur doit être doté des caractéristiques minimales suivantes :

- Microsoft® Windows® 2000, XP Professionnel ou XP Édition familiale (Windows SP2 requis pour HDV)
- Processeur 800 MHz (2,8 GHz recommandé pour HDV)
- 200 Mo d'espace disque disponible pour installer le programme
- Espace disque de 600 Mo pour l'installation de la bibliothèque de référence Sony Sound Series Loops & Samples™ (applicable uniquement à la version complète du logiciel Vegas)
- RAM de 256 Mo (RAM de 512 Mo recommandée pour HDV)
- Connecteur i.LINK® compatible OHCI */Carte IEEE-1394DV (pour capture DV et fonction « print-to-tape »)
- Carte son compatible Microsoft Windows
- Lecteur de CD-ROM (pour l'installation à partir d'un CD uniquement)
- Lecteur de CD-R pris en charge (pour la gravure de CD uniquement)
- Microsoft DirectX® 9.0c ou version ultérieure (inclus sur CD-ROM)
- Microsoft .NET Framework 1.1 SP1 (requis uniquement pour la version complète du logiciel Vegas et de Vegas Movie Studio Platinum ; inclus sur CD-ROM)
- Microsoft Internet Explorer 5.1 ou version ultérieure (inclus sur CD-ROM)

Veillez noter : Certaines fonctions peuvent nécessiter l'enregistrement du produit.


*i.LINK est une marque déposée de Sony Electronics, et sert uniquement à indiquer qu'un produit contient un connecteur IEEE 1394. Tous les produits dotés d'un connecteur IEEE 1394 ne peuvent pas nécessairement communiquer entre eux.


Assistance technique

Le site Web à l'adresse <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/default.asp> propose une assistance technique, des informations de référence, des mises à jour de programmes, des conseils et astuces, des forums utilisateur et une base de connaissances.

Installations du logiciel Vegas

1. Insérez le CD-ROM. L'écran d'installation apparaît (si la fonction d'exécution automatique de CD-ROM est activée).

Si la fonction d'exécution automatique de CD-ROM n'est pas activée, cliquez sur le bouton  et choisissez **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue Exécuter qui apparaît, entrez la lettre du lecteur de CD-ROM et ajoutez :setup.exe. Cliquez sur OK pour démarrer l'installation.

2. Cliquez sur Installer Vegas 6.0. Le processus d'installation commence.
3. Suivez les invites à l'écran et entrez les informations nécessaires.
4. À la dernière invite, cliquez sur  pour terminer l'installation.

Remarque : *Windows Installer est utilisé pour toutes les versions de Windows. Une fois Windows Installer installé, vous êtes invité à redémarrer le système.*

Utilisation de ce manuel

Ce manuel est fourni pour assister les utilisateurs de Vegas, Vegas Movie Studio™ et des applications logicielles Vegas Movie Studio Platinum. Pour cette raison, les fonctions du produit sont identifiées dans ce manuel à l'aide des icônes suivantes :



Fonctions exclusives de la version complète de Vegas



Fonctions exclusives de Vegas Movie Studio et du programme Vegas Movie Studio Platinum

Remarque : *Sauf indication contraire, les images que vous verrez de l'application Vegas dans ce manuel sont tirées de la version complète du logiciel Vegas. Si vous utilisez d'autres versions du logiciel Vegas, vos fenêtres et boîtes de dialogue peuvent sembler légèrement différentes.*

Utilisation du manuel de l'utilisateur de Vegas

Une version complète du manuel de l'utilisateur Vegas est disponible sur le CD-ROM Vegas au format PDF. Le manuel au format PDF, qui se trouve dans le dossier \Manual du CD, contient des informations plus détaillées sur l'utilisation du produit Vegas. Pour consulter ce manuel, Adobe® Reader® doit être installé sur votre ordinateur (également inclus sur le CD-ROM Vegas).

Installation d'Adobe Reader

Pour consulter le manuel de l'utilisateur, vous devez installer le logiciel Adobe Reader. Il est disponible sur le CD dans le dossier Extras\Adobe Reader 6.0\English.

1. Insérez le CD Vegas dans le lecteur. L'exécution automatique lance le menu d'installation.

Remarque : Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Exécuter**. Entrez D:\Extras\Adobe Reader 6.0\English\adberdr60_enu_full.exe, où D représente la lettre du lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions des boîtes de dialogue pour terminer l'installation.

2. Choisissez Parcourir, puis accédez au dossier \Extras\Adobe Reader 6.0\English\ sur le CD Vegas.
3. Cliquez deux fois sur l'icône adberdr60_enu_full.exe, puis suivez les instructions des boîtes de dialogue pour terminer l'installation.

Utilisation de l'aide en ligne

Il existe deux types d'aide :

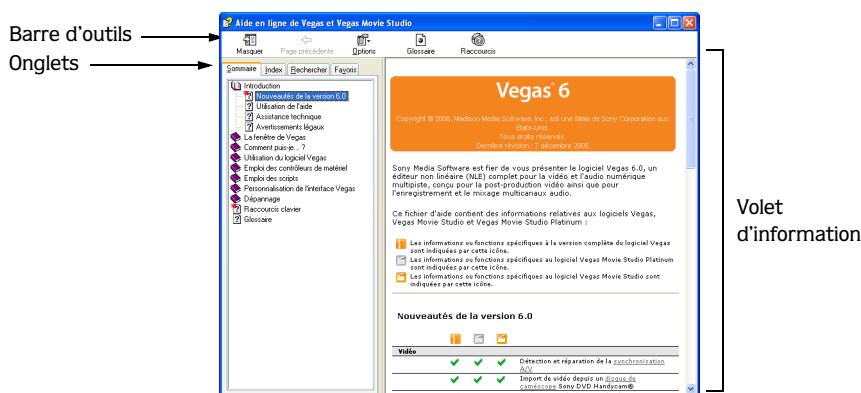
- Aide en ligne
- Aide Qu'est-ce que c'est ? (également qualifiée d'aide contextuelle)

Aide en ligne

Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Contenu et Index** dans le menu **Aide** ou appuyez sur **[F1]**.

Remarque : Pour consulter l'aide en ligne, Internet Explorer 5.1 ou version ultérieure doit être installé sur votre système. Internet Explorer 5.1 est inclus sur le CD-ROM du logiciel Vegas.

La fenêtre de l'aide en ligne comporte quatre onglets qui permettent de rechercher les informations requises.



L'onglet Sommaire contient la liste des rubriques d'aide disponibles. Cliquez deux fois sur un livre fermé (📖) pour ouvrir les pages, puis cliquez sur une page de rubrique (🔍).

L'onglet Index contient la liste complète des rubriques d'aide disponibles. Faites défiler la liste des rubriques disponibles ou entrez un mot dans la zone Entrez le mot clé à rechercher pour localiser rapidement les rubriques associées à ce mot. Sélectionnez la rubrique puis cliquez sur **Afficher**.

L'onglet Rechercher permet d'entrer un mot clé et d'afficher toutes les rubriques de l'aide en ligne contenant ce mot clé. Entrez un mot clé dans la zone Entrez le ou les mots à rechercher, puis cliquez sur **Rechercher**. Sélectionnez une rubrique dans la liste, puis cliquez sur **Afficher**.

L'onglet Favoris permet de conserver les rubriques souvent consultées dans un dossier séparé. Pour ajouter une rubrique à vos favoris, cliquez sur **Ajouter** dans l'onglet Favoris.

Aide Qu'est-ce que c'est ?

L'aide Qu'est-ce que c'est ? permet d'afficher des descriptions des menus, boutons et boîtes de dialogue dans une fenêtre contextuelle.

1. Cliquez sur le bouton Qu'est-ce que c'est (🔍) dans la barre d'outils ou le point d'interrogation (?) dans le coin supérieur gauche d'une boîte de dialogue. Vous pouvez également choisir Qu'est-ce que c'est ? dans le menu **Aide** ou appuyer sur **Maj** + **F1**. Le curseur devient une icône point d'interrogation (🔍).
2. Cliquez sur un élément dans l'interface du programme. Une description de l'élément apparaît dans une fenêtre contextuelle.

Aide sur le Web

De l'aide et des informations supplémentaires sont disponibles sur le logiciel Sony Pictures Digital Media et le site Web des Services. Dans le menu **Aide**, choisissez **Sony sur le Web** pour afficher la liste de pages Web applicables au logiciel Vegas et à Sony Pictures Digital.

Tutoriels Astuce



Cette fonction est disponible dans le logiciel Vegas Movie Studio et Vegas Movie Studio Platinum.

Vous pouvez en apprendre plus sur les nombreuses fonctionnalités de Vegas Music Studio et Vegas Movie Studio Platinum en utilisant les tutoriels Astuce interactifs installés avec le logiciel.

Les tutoriels Astuce s'affichent par défaut au démarrage de l'application. Toutefois, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu **Aide** en choisissant Astuce.

Conseil : *Pour désactiver l'affichage automatique des tutoriels Astuce, désactivez la case à cocher Afficher au démarrage en bas de la fenêtre des tutoriels.*

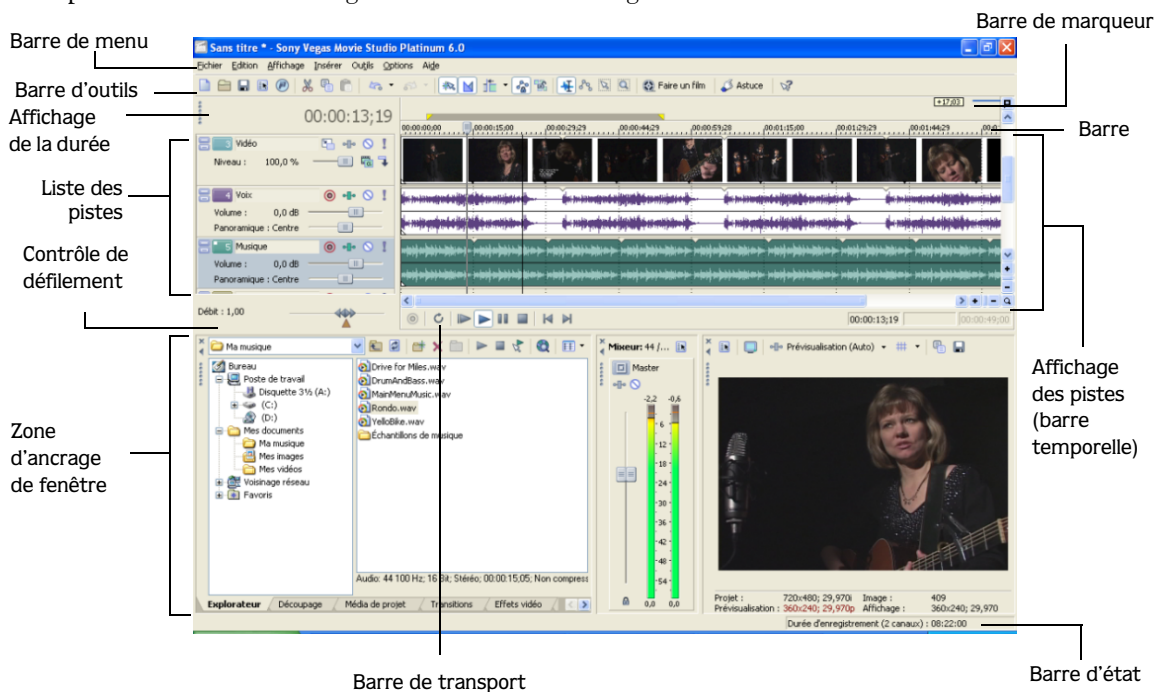
Présentation générale

Le logiciel Vegas est un programme facile à utiliser comportant de nombreux outils qui offrent puissance et souplesse pour créer et traiter des fichiers multimédias. De nombreuses opérations, options de menu et touches de raccourci sont cohérentes avec la plupart des applications logicielles Microsoft Windows largement répandues.

Les sections suivantes présentent une visite guidée de l'espace de travail Vegas.




















Fenêtre principale

Cette fenêtre apparaît lors de l'ouverture du logiciel. La zone de travail est sous-divisée en trois zones principales : la liste des pistes, l'affichage des pistes (ou la barre temporelle) et la zone d'ancrage de fenêtre. Vous pouvez redimensionner la liste des pistes, l'affichage des pistes et la zone d'ancrage de fenêtre en faisant glisser les diviseurs entre elles.



Barre d’outils

La barre d’outils permet de rapidement accéder aux fonctions les plus fréquemment utilisées. Dans le menu **Options**, choisissez **Personnaliser la barre d’outils** pour spécifier les boutons affichés.

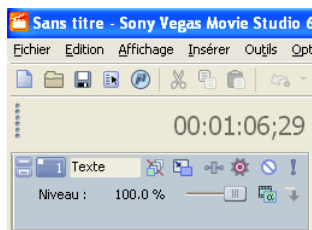
	Créer un nouveau projet		Activer les fonds enchaînés automatiques
	Ouverture d’un projet existant		Activer la modification d’ondulation automatique
	Enregistrer un projet		Verrouiller des enveloppes à des événements
	Ouvrir des propriétés de projet		Ignorer le groupement des événements
	Couper les événements ou la plage de temps sélectionnés		Outil d’édition normale
	Copier les événements ou la plage de temps sélectionnés		Outils de modification de l’enveloppe
	Coller des éléments du presse-papiers dans le projet		Outil de modification de la sélection
	Annuler		Outil de modification en mode Zoom
	Rétablir		Aide Qu’est-ce que c’est ?
	Activer l’alignement sur les lignes de la grille		

Affichage de la durée

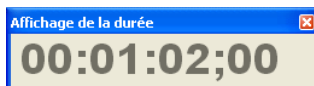
La fenêtre Affichage de la durée reflète la position du curseur sur la barre temporelle et le point de fin d'une sélection du temps. Vous pouvez personnaliser les paramètres d'affichage de la durée, notamment le temps affiché par la fenêtre et les couleurs employées dans l'affichage.

Vous pouvez déplacer la fenêtre Affichage de la durée de sa position ancrée au dessus de la liste des pistes de manière à la faire flotter sur l'espace de travail ou l'ancrer dans la zone d'ancrage de la fenêtre.

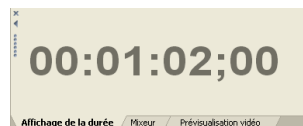
Position ancrée



Fenêtre flottante



Ancrée dans la zone d'ancrage de la fenêtre



Barre

La barre est la barre temporelle de votre projet. Vous pouvez spécifier comment la barre mesure le temps : secondes, mesures et battements, images, etc.



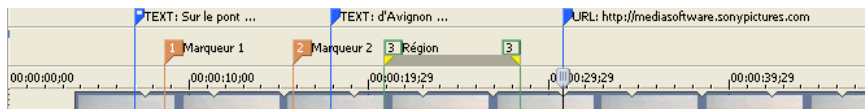
Barre de marqueur

La barre de marqueur est la zone où vous pouvez placer, nommer et positionner des marqueurs et des régions le long de la barre temporelle du projet. Ces repères d'informations peuvent servir de rappels mettant en surbrillance d'importants événements dans votre projet.



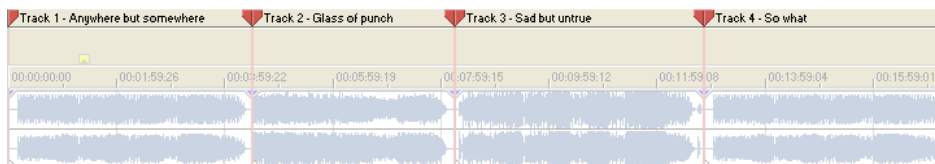
Barre de commande

La barre de commande s'affiche lorsque vous ajoutez une commande à votre projet. Les commandes ajoutent des métadonnées aux fichiers multimédias pour créer des effets tels que des légendes fermées. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout de marqueurs et de régions de projet](#) à la page 111.*



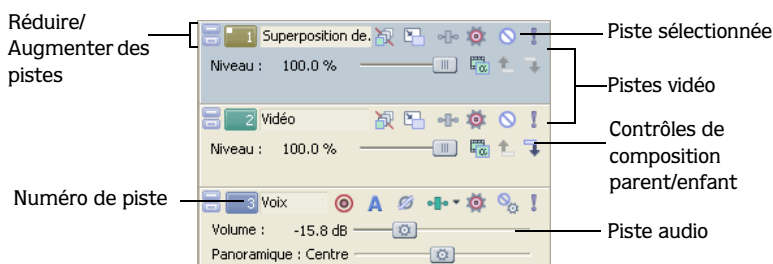
Barre de mise en page CD

La barre de mise en page CD affiche des pistes et des indices dans un projet de mise en page CD audio pour une gravure de CD DAO (disc-at-once). *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Gravure de CD audio](#) à la page 70.*



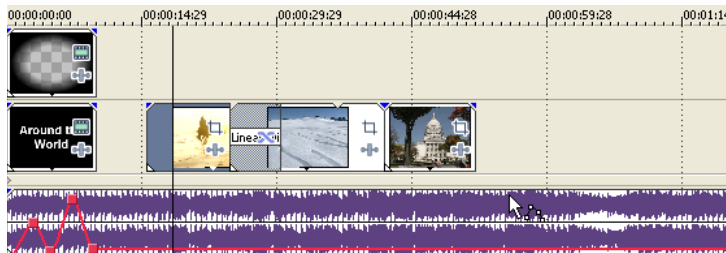
Liste des pistes

Cette zone identifie l'ordre des pistes dans votre projet et contient les contrôles utilisés pour déterminer la composition et le mixage des pistes. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la liste des pistes](#) à la page 60.*



Barre temporelle

Tout l'arrangement et l'édition est effectué dans la barre temporelle ou dans l'affichage des pistes. Cette zone contient l'ensemble des événements d'un projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de l'affichage des pistes](#) à la page 57.*



Contrôles de la barre de transport

La barre de transport contient les boutons de lecture et de positionnement du curseur fréquemment utilisés lorsque vous travaillez dans votre projet.

	Enregistrement dans la piste		Suspendre la lecture du projet
	Lecture en boucle		Arrêter la lecture
	Lire à partir du début du projet		Placer le curseur au début du projet
	Lire le projet à partir de la position du curseur		Placer le curseur à la fin du projet

Barre d'état

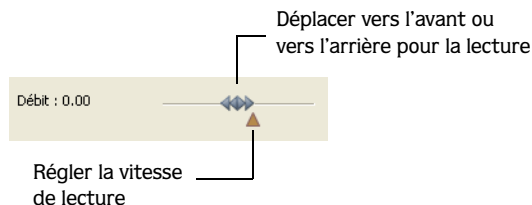
La barre d'état se trouve en bas de la fenêtre de programme principale et affiche des informations sur l'espace approximativement disponible sur l'ordinateur pour enregistrer des données audio (Durée d'enregistrement). Pendant les processus de rendu, le côté gauche de la barre d'état contient également des informations sur l'avancement du rendu.

Durée d'enregistrement (2 canaux) : 09:10:05

La fenêtre Prévisualisation vidéo comporte également sa propre barre d'état qui affiche des informations spécifiques sur le projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Lecture de votre projet](#) à la page 63.*

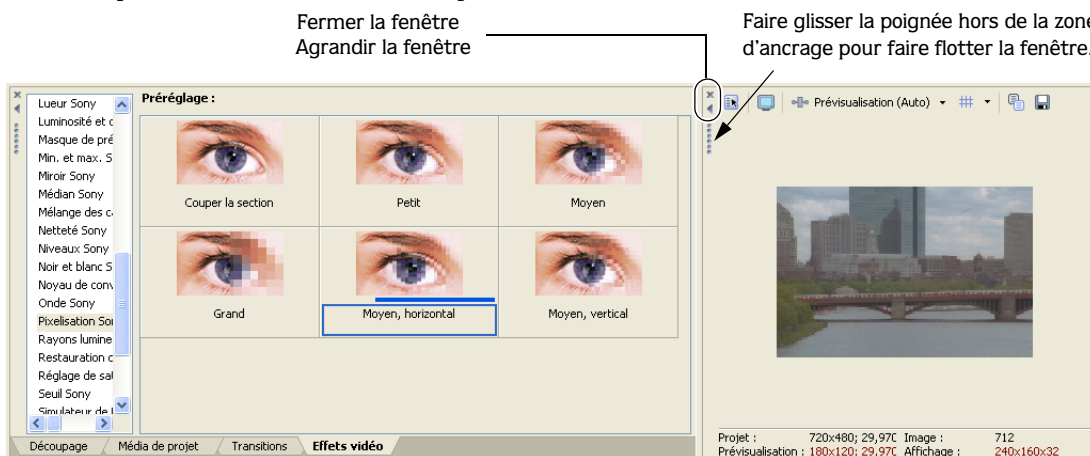
Contrôle de défilement

Le contrôle de défilement permet de lire le projet vers l'avant ou vers l'arrière à des fins d'édition. Vous pouvez ajuster la vitesse de lecture en réglant le marqueur de contrôle de vitesse situé sous le contrôle de défilement. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Défilement](#) à la page 65.*



Zone d'ancrage de fenêtre et ancrages de fenêtre flottante

Cette zone vous permet de maintenir disponibles des fenêtres fréquemment utilisées pendant que vous travaillez avec un projet. Les fenêtres peuvent être ancrées l'une à l'autre, sous-divisant la zone d'ancrage, ou peuvent être ancrées dans une pile dans la zone d'ancrage de fenêtre ou dans une fenêtre d'ancrage flottante séparée. Lorsque les fenêtres sont empilées, chacune comporte un onglet en bas sur lequel figure son nom. Cliquez sur l'onglet de la fenêtre pour la ramener au niveau supérieur.



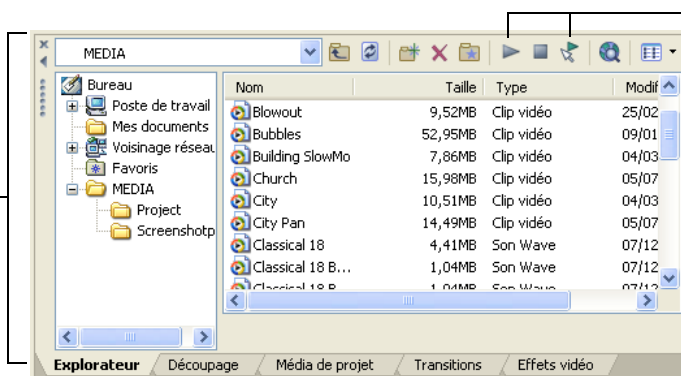
- Pour ancrer une fenêtre, placez-la dans la zone d'ancrage.
- Faites glisser la poignée du côté gauche d'une fenêtre ancrée pour supprimer une fenêtre de la zone d'ancrage et la faire flotter.
- Pour empêcher l'ancrage d'une fenêtre lorsque vous la déplacez, maintenez enfoncée la touche **Ctrl**.
- Pour agrandir une fenêtre ancrée afin qu'elle remplisse la zone d'ancrage, cliquez sur le bouton **Agrandir** (⏏). Cliquez de nouveau pour rétablir la taille précédente de la fenêtre.
- Pour retirer une fenêtre de la zone d'ancrage ou un ancrage flottant, cliquez sur le bouton **Fermer** (✕).

Fenêtre Explorateur - Alt+1

La fenêtre Explorateur est similaire à l'Explorateur Microsoft Windows. Utilisez la fenêtre Explorateur pour sélectionner les fichiers multimédias à déplacer dans la barre temporelle ou à ajouter à la liste Média de projet. Vous pouvez également utiliser l'Explorateur pour effectuer des tâches de gestion de fichiers courantes, par exemple la création de dossiers, le changement de nom de fichiers et de dossiers, la suppression de fichiers et de dossiers.

Utilisez les boutons Démarrer la prévisualisation (▶) et Prévisualisation automatique (🔍) pour prévisualiser des fichiers avant de les ajouter au projet.

Sélectionnez le lecteur ou le dossier



Prévisualisez les fichiers multimédias sélectionnés avant de les placer dans le projet.

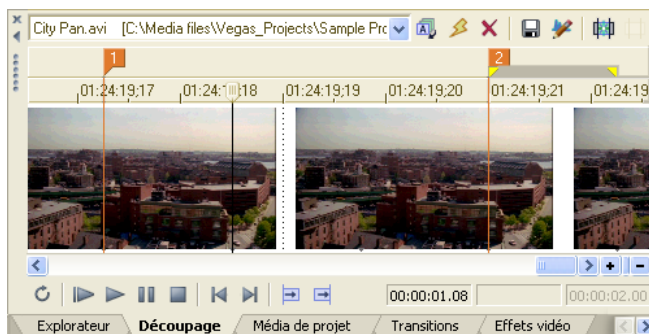
Sélectionnez le média à placer dans le projet en le faisant glisser ou en cliquant deux fois dessus.

Ajoutez un média à la fenêtre Média de projet en cliquant avec le bouton droit sur un fichier et en choisissant **Ajouter à la liste Média de projet** dans le menu contextuel.

Fenêtre Découpage - Alt+2

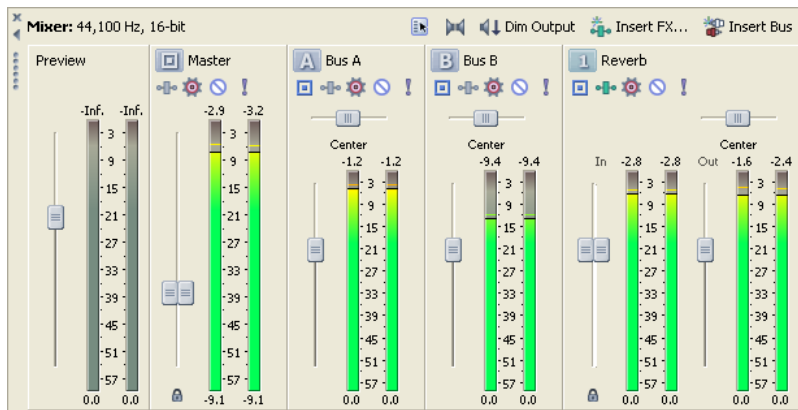
La fenêtre Découpage constitue l'endroit idéal pour modifier un fichier multimédia.

Lorsqu'un fichier multimédia est placé dans la fenêtre Découpage, vous pouvez placer des parties du fichier dans des pistes séparées en les déplaçant.



Fenêtre du mixeur - Alt+3

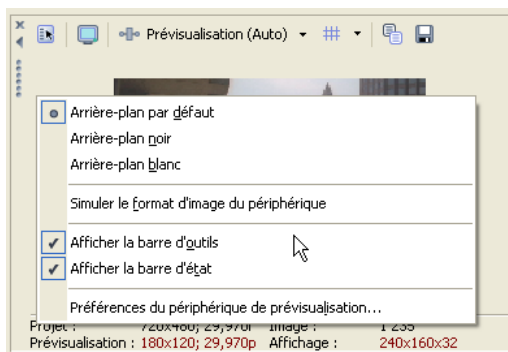
La fenêtre du mixeur donne accès aux propriétés audio, aux affectations de bus, aux niveaux de sortie et aux chaînes de module externe.



Fenêtre Prévisualisation vidéo - Alt+4

Cette fenêtre affiche une vidéo de projet pendant l'édition et la lecture d'un projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Lecture de votre projet](#) à la page 63.*

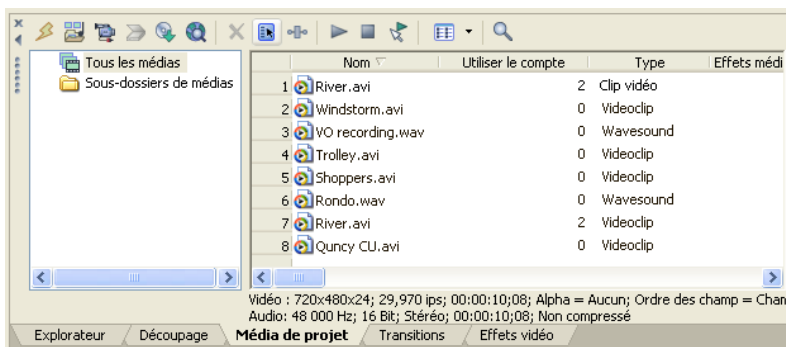
La vidéo apparaît pendant la lecture du projet ou lorsque le curseur est déplacé pendant l'édition.



Cliquez avec le bouton droit pour changer les paramètres Prévisualisation vidéo

Fenêtre Média de projet - Alt+5

La fenêtre Média de projet permet d'organiser les fichiers multimédias que vous utilisez dans un projet. Les informations sur ces fichiers sont affichées dans une base de données très souple pouvant être triée instantanément. Vous pouvez également utiliser la fenêtre Média de projet pour appliquer des effets et des modules externes à des fichiers multimédias et définir les propriétés spécifiques de ces fichiers. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la fenêtre Média de projet](#) à la page 44.*



Fenêtre Détails des modifications - Alt+6



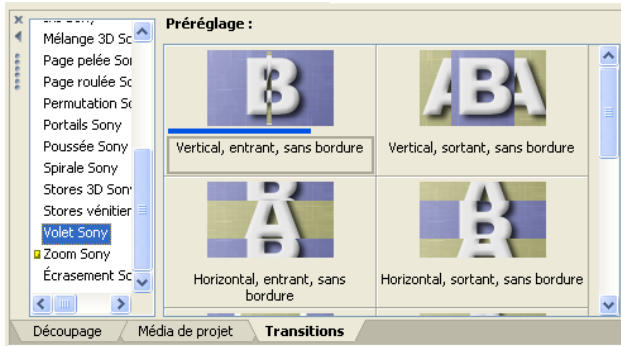
Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Cette fenêtre constitue une base de données hautement détaillée et personnalisable de tous les événements dans un projet. La base de données peut être organisée et triée en fonction d'un grand nombre d'attributs.



Fenêtre Transitions - Alt+7

La fenêtre Transitions contient toutes les transitions disponibles. Les miniatures affichent des exemples animés de chaque transition. Vous pouvez déplacer des transitions de cette fenêtre pour remplacer le fondu enchaîné entre deux événements vidéo ou pour remplacer la région d'ouverture en fondu ou de fermeture en fondu d'un événement vidéo.



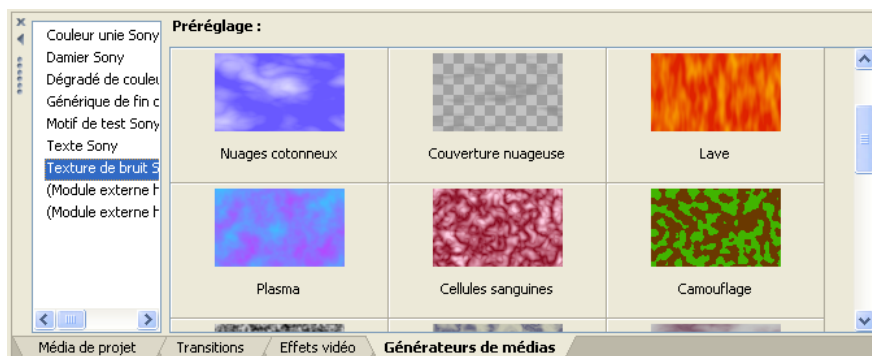
Fenêtre Effets vidéo - Alt+8

La fenêtre Effets vidéo contient les effets vidéo disponibles. Les miniatures affichent des exemples animés de chaque module externe prédéfini. Vous pouvez déplacer des modules externes de cette fenêtre vers un événement, une piste ou vers la fenêtre Prévisualisation vidéo (effets de sortie vidéo).



Fenêtre Générateurs de médias - Alt+9

La fenêtre Générateurs de médias contient les différents générateurs de médias fournis. Les générateurs de médias permettent de facilement créer des événements contenant du texte, des génériques de fin déroulants, des motifs de test, des dégradés de couleurs et des arrière-plans à couleur unie. Vous pouvez déplacer un générateur de médias sur la barre temporelle pour créer un nouvel événement de média généré.

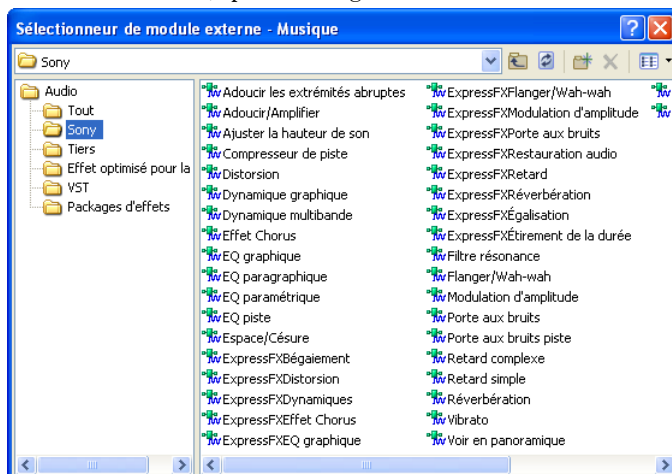


Fenêtre Gestionnaire de modules externes - Ctrl+Alt+1



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Cette fenêtre organise tous les modules externes disponibles, notamment les effets vidéo et audio, les générateurs de médias et les transitions. Vous pouvez déplacer dans le projet les modules externes, qui sont organisés en une structure de dossiers.



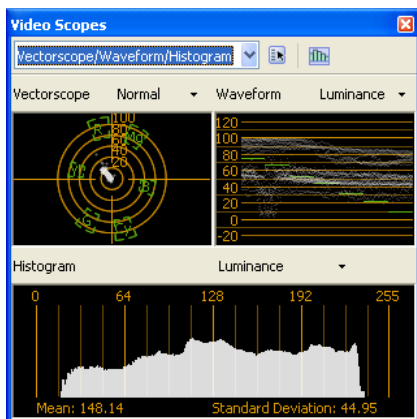
Fenêtre Plages vidéo - Ctrl+Alt+2



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Cette fenêtre permet de contrôler votre vidéo de diffusion pour vérifier l'absence de problèmes d'image.

Utilisez les plages pour analyser votre vidéo et l'ajuster en conséquence avec la Luminosité et le Contraste, les Couleurs diffusées, le Correcteur de couleur, le Correcteur de couleur (secondaire) et les modules externes Niveaux avant le rendu.

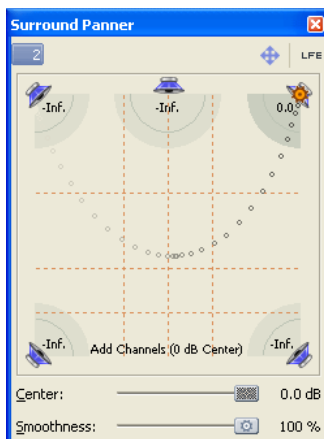


Fenêtre Surround Panner - Ctrl+Alt+3



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Cette fenêtre permet de contrôler le panoramique dans un projet Surround 5.1. Vous pouvez également afficher la fenêtre Surround Panner en cliquant deux fois sur le module de panoramique Surround sur une piste ou sur le contrôle de mixeur.

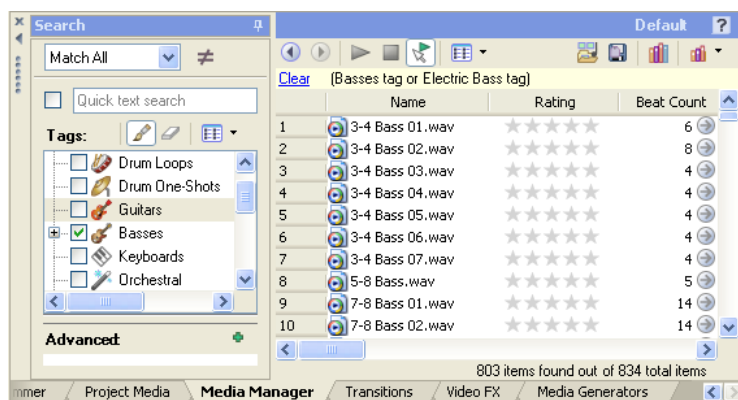


Fenêtre Media Manager - Ctrl+Alt+4



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Cette fenêtre affiche Media Manager™, que vous pouvez utiliser pour rechercher, gérer et étiqueter vos fichiers multimédias.



Enregistrements et rappels de mises en page de fenêtre - Ctrl+Alt+D ou Ctrl+D



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Une mise en page de fenêtre stocke toutes les tailles et positions de toutes les fenêtres et ancrages de fenêtre flottante dans l'espace de travail Vegas. Vous pouvez stocker jusqu'à dix mises en page de fenêtre afin de pouvoir rapidement rappeler des mises en page personnalisées pour des tâches d'édition spécifiques.

Enregistrement d'une mise en page de fenêtre

1. Arrangez les fenêtres et les fenêtres ancrées de la manière désirée.
2. Appuyez sur **Ctrl**+**Alt**+**D**, puis relâchez les touches.
3. Appuyez sur une touche numérique sur le clavier (pas sur le pavé numérique) pour enregistrer la mise en page dans cet espace.

Rappel d'une mise en page enregistrée

1. Appuyez sur **Alt**+**D**, puis relâchez les touches.
2. Appuyez sur une touche numérique sur le clavier (pas sur le pavé numérique) pour rappeler la mise en page dans cet espace.

Référence des commandes au clavier

Important : Certaines commandes clavier répertoriées ci-dessous sont associées à des fonctions qui ne sont pas disponibles dans toutes les versions du logiciel Vegas. Pour plus d'informations sur une fonction spécifique et sa disponibilité, veuillez vous reporter à la description de la fonction dans ce guide ou dans le manuel de l'utilisateur Vegas.

Commandes de fichier de projet

Description	Touches
Créer un nouveau projet	Ctrl+N
Créer un nouveau projet et ignorer la boîte de dialogue Propriétés du projet	Ctrl+Maj+N
Ouvrir un projet ou un fichier multimédia existant	Ctrl+O
Enregistrer un projet	Ctrl+S
Ouvrir les propriétés d'un projet	Alt+Entrée
Fermer le projet en cours	Ctrl+F4
Quitter le logiciel Vegas	Alt+F4

Commandes d'affichage de fenêtres

Description	Touches	Description	Touches
Centrer sur l'affichage des pistes	Alt+O	Générateurs de médias (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+9
Explorateur (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+1	Modules externes (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+1
Découpage (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+2	Plages vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée ; disponible seulement dans la version complète du logiciel Vegas)	Ctrl+Alt+2
Mixeur (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+3	Surround Panner (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+3
Prévisualisation vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+4	Fenêtre suivante	F6 ou Ctrl+Tab
Générateurs de médias (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+5	Fenêtre précédente	Maj+F6 ou Ctrl+Maj+Tab
Modifier les détails (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+6	Alterner la focalisation entre la liste des pistes et la barre temporelle (et la liste des pistes de bus et la barre temporelle si des pistes de bus sont visibles)	Onglet
Transitions (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+7	Afficher/masquer des pistes de bus audio (disponible seulement dans la version complète du logiciel Vegas)	B
Effets vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+8	Afficher/masquer des pistes de bus vidéo (disponible seulement dans la version complète du logiciel Vegas)	Ctrl+Maj+B

Commandes de lecture, d'enregistrement et de prévisualisation

Description	Touches	Description	Touches
Démarrer/Arrêter la lecture	Barre espace	Lecture par défilement	J/K/L
Lire depuis le départ	Maj+Barre espace ou Maj+F12	Créer une prévisualisation de la mémoire vive dynamique	Maj+B
Arrêter la lecture	Échap	Prévisualisation dans le lecteur	Ctrl+Maj+M
Mode Lecture en boucle	Q ou Ctrl+Maj+L	Prérendre la vidéo	Maj+M
Lire/pause	Entrée ou Ctrl+F12	Générer le timecode MIDI	F7
Enregistrer	Ctrl+R	Générer l'horloge MIDI	Maj+F7
Préparer une piste pour enregistrement	Ctrl+Alt+R	Déclencher à partir du timecode MIDI	Ctrl+F7
Préparer pour l'enregistrement et définir le chemin d'enregistrement	Ctrl+Alt+ Maj+R	Prévisualisation de la position du curseur	Pavé numérique 0
Lecture depuis n'importe quelle fenêtre	Ctrl+Barre espace ou F12	Spécifiez la période de lecture à l'aide du champ Durée de prévisualisation du curseur dans l'onglet Édition de la boîte de dialogue Préférences.	
		Basculer prévisualisation sur écran externe	Alt+Maj+4

Commandes Édition

Description	Touches	Description	Touches
Annuler	Ctrl+Z ou Alt+Retour arrière	Supprimer la sélection	Suppr
Rétablir	Ctrl+Maj+Z ou Ctrl+Y	Fractionner l'événement ou les événements	S
Couper la sélection	Ctrl+X ou Maj+Suppr	Découper/recadrer les événements sélectionnés	Ctrl+T
Copier la sélection	Ctrl+C ou Ctrl+Inser	Outil de modification en mode Normal	Ctrl+D
Coller	Ctrl+V ou Maj+Inser	Passer à l'outil d'édition suivant	D
Coller/Répéter	Ctrl+B	Passer à l'outil d'édition précédent	Maj+D
Coller/Insérer	Ctrl+Maj+V	Ouvrir dans l'Éditeur audio	Ctrl+E

Commandes de positionnement du curseur

Description	Touches	Description	Touches
Passer au début de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Début	Déplacement vers la gauche au(x) marqueur(s)	Ctrl+flèche gauche
Passer à la fin de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Fin	Déplacement vers la droite au(x) marqueur(s)	Ctrl+flèche droite
Passer au début du projet	Ctrl+Début ou W	Déplacement vers la gauche à des points de modification d'événements notamment des fondus des bords	Ctrl+Alt+flèche gauche
Passer à la fin du projet	Ctrl+Fin	Déplacement vers la droite à des points de modification d'événements notamment des fondus des bords	Ctrl+Alt+flèche droite
Déplacement vers la gauche par marques de grille	Pg préc.	Pousser le curseur d'un pixel sur la barre temporelle (lorsque Quantifier sur les images est désactivé)	Flèche gauche ou droite
Déplacement vers la droite par marques de grille	Pg suiv.	Passer à la prochaine région ou au prochain index de piste de CD audio	Point
Passer à	Ctrl+G	Passer à la région précédente ou à l'index précédent de piste de CD audio	Virgule
Passer au marqueur # ou sélectionner une région correspondante	Touches 0 à 9 (pas sur le clavier numérique)	Passer à la région de piste CD audio suivante	Ctrl+Point
Déplacement d'une image	Alt+flèche gauche ou droite	Passer à la région de piste CD audio précédente	Ctrl+Virgule
Centrer dans la vue	\	Définir les points de début et de fin	I (début) et O (fin)
Déplacement progressif vers la gauche/droite (hors mode découpage de bords ou pendant la lecture)	F3/F9	Créer une sélection du temps lors d'un déplacement sur un événement	Ctrl+Maj+déplacement avec la souris

Commandes de sélection du temps

Remarque : *Plusieurs des commandes de positionnement du curseur précédentes, combinées avec la touche Maj, sont également des commandes de sélection.*

Description	Touches
Aligner une sélection sur le bord d'un événement	Ctrl+Maj+Alt+Flèche gauche ou droite
Sélectionner la région de boucle	Maj+Q
Récupérer 5 zones de sélection précédentes	Retour arrière
Sélection à gauche par marques de grille	Maj+Pg préc.
Sélection à droite par marques de grille	Maj+Pg Suiv.
Marquer des positions de début/fin	I (début) et O (fin)
Créer une sélection du temps lors d'un déplacement sur un événement	Ctrl+Maj+déplacement avec la souris
Étendre la sélection d'une image	Maj+Alt+Flèche gauche ou droite
Sélectionner jusqu'au marqueur de piste CD audio suivant	Maj+. (point)
Sélectionner jusqu'au marqueur de piste CD audio précédent	Maj+, (virgule)
Entrer la position de la fin de sélection	Ctrl+Maj+G

Commandes d'affichage

Description	Touches
Augmenter la hauteur des pistes	Ctrl+Maj+Flèche haut
Diminuer la hauteur des pistes	Ctrl+Maj+Flèche bas
Réduire toutes les pistes	`
Réduire la hauteur des pistes	Maj+`
Définir la hauteur des pistes à la taille par défaut	Ctrl+`
Zoom avant sur la durée (incrémentiel)	Flèche haut
Zoom avant sur la durée jusqu'à ce que chaque miniature vidéo représente une image	Alt+Flèche haut
Zoom arrière sur la durée (incrémentiel)	Flèche bas
Zoom avant sur des formes d'onde audio	Maj+Flèche haut

Description	Touches
Zoom arrière sur des formes d'onde audio	Maj+Flèche bas
Zoom avant	Ctrl+Flèche haut
Zoom arrière	Ctrl+Flèche bas
Afficher/masquer la zone d'ancrage de fenêtre	F11 ou Alt+`
Afficher/masquer la liste des pistes	Maj+F11 ou Maj+Alt+`
Afficher/masquer la zone d'ancrage de fenêtre et la liste des pistes	Ctrl+F11
Rappeler la mise en page de fenêtre	Alt+D, puis appuyer sur O-9
Enregistrer la mise en page de fenêtre	Ctrl+Alt+D, puis appuyer sur O-9
Afficher/masquer des enveloppes	Ctrl+Maj+E

Commandes d'événements

Description	Touches	Description	Touches
Déplacer ou découper le ou les événements sélectionnés un pixel vers la gauche/droite	Pavé numérique 4/6	Passer en mode découpage de bord et sélectionner le début d'événement ; passer au bord d'événement précédent Dans ce mode, 1, 3, 4 et 6 sur le pavé numérique découpent le bord d'événement sélectionné	Pavé numérique 7 ou [
Déplacer ou découper des événements sélectionnés une image vers la gauche/droite	Pavé numérique 1/3	Passer en mode de découpage de bord et sélectionner la fin d'événement ; passer au bord d'événement suivant Dans ce mode, 1, 3, 4 et 6 sur le pavé numérique découpent le bord d'événement sélectionné	Pavé numérique 9 ou]
Déplacer l'événement ou les événements sélectionnés vers la gauche/droite sur la grille	Ctrl+pavé numérique 4/6	Découper vers la gauche/droite (en mode de découpage de bord)	F3/F9
Déplacer l'événement ou les événements sélectionnés vers la gauche/droite par période d'image de projet	Alt+Flèche droite pavé numérique 4/6	Quitter le mode de découpage de bord	Pavé numérique 5
Déplacer l'événements ou les événements sélectionnés vers la gauche/droite par la longueur du premier événement sélectionné	Ctrl+Alt+Flèche droite pavé numérique 4/6	Sélectionner la prise suivante	T
Déplacer l'événement ou les événements sélectionnés d'une piste vers le haut/bas	Pavé numérique 8/2	Sélectionner la prise précédente	Maj+T

Commandes d’édition d’événements

Description	Touches
Dérive : déplacer un média dans un événement sans déplacer l’événement	Alt+déplacer à l’intérieur de l’événement
Dérive découpage : déplacer le média avec le bord, comme il est découpé	Alt+déplacer le bord de l’événement
Glissement : découper les deux extrémités d’un événement simultanément	Ctrl+Alt+déplacer le milieu d’un événement
Glisser fondu enchaîné : déplacer un fondu enchaîné	Ctrl+Alt+déplacer sur un fondu enchaîné
Découper adjacent : découper l’événement sélectionné et l’événement adjacent simultanément	Ctrl+Alt+déplacer le bord d’un événement
Étirer (compresser) le média dans l’événement tout en découpant	Ctrl+déplacer le bord d’un événement
Ouvrir dans l’Éditeur audio	Ctrl+E
Abaissier la hauteur du son d’un demi-ton	= (pas sur le pavé numérique)
Élever la hauteur du son d’un cent	Ctrl+=

Description	Touches
Élever la hauteur du son d’une octave	Maj+=
Abaissier la hauteur du son d’un demi-ton	- (pas sur le pavé numérique)
Abaissier la hauteur du son d’un cent	Ctrl+-
Abaissier la hauteur du son d’une octave	Maj+-
Réinitialiser la hauteur du son	Ctrl+Maj+= ou Ctrl+Maj+-
Sélectionner la prise suivante	T
Sélectionner la prise précédente	Maj+T
Convertir une coupure en une transition	Pavé numérique /Pavé numérique * Pavé numérique -
Convertir une transition en une coupure	Ctrl+Pavé numérique /

Commandes de sélection d’événements

Description	Touches
Sélection de plage	Maj+cliquer sur une plage d’objets
Sélection multiple	Ctrl+cliquer sur des objets individuels
Sélectionner tout	Ctrl+A
Désélectionner tout	Ctrl+Maj+A
Sélectionner tous les événements dans un groupe	Maj+G

Commandes de pistes

Description	Touches
Nouvelle piste audio	Ctrl+Q
Nouvelle piste vidéo	Ctrl+Maj+Q
Activer/désactiver l'alignement	F8
Quantifier sur les images	Alt+F8
Aligner sur les marqueurs	Maj+F8
Aligner sur la grille	Ctrl+F8
Mode Ondulation auto	Ctrl+L
Mode fondu enchaîné automatique	Ctrl+Maj+X
Outil d'édition normale	Ctrl+D
Outil suivant	D
Outil précédent	Maj+D
Rendre dans une nouvelle piste	Ctrl+M
Changer la piste qui a la focalisation	Alt+Maj+Flèche Haut/Bas
Rendre muet les pistes sélectionnées	Z
Rendre muet les pistes sélectionnées et retirer d'autres pistes du groupe mis en mode muet	Maj+Z
Pistes sélectionnées solo	X

Description	Touches
Grouper les événements sélectionnés	G
Supprimer l'événement ou les événements d'un groupe	U
Ignorer le groupement des événements	Ctrl+Maj+U
Effacer un groupe (sans supprimer les événements)	Ctrl+U
Sélectionner tous les événements dans un groupe	Maj+G
Insérer/Afficher/Masquer l'enveloppe de volume de piste	V
Supprimer l'enveloppe de volume de la piste	Maj+V
Insérer/Afficher/Masquer l'enveloppe de panoramique de la piste	P
Supprimer l'enveloppe de panoramique de la piste	Maj+P
Parcourir les enveloppes d'automatisation d'effet	E ou Maj+E
Afficher/masquer des enveloppes	Ctrl+Maj+E
Ajuster un point d'enveloppe d'un pixel vers le haut/bas	Sélectionnez le point d'enveloppe et maintenez enfoncé le bouton de la souris ; appuyez sur 8 ou 2 sur le pavé numérique
Ajuster un point d'enveloppe d'un pixel vers la droite/gauche	Sélectionnez le point d'enveloppe et maintenez enfoncé le bouton de la souris ; appuyez sur 4 ou 6 sur le pavé numérique
Effectuer des ajustements fins de point d'enveloppe ou de segment sans changer les positions de barre temporelle des points d'enveloppe	Ctrl+déplacer un point d'enveloppe ou un segment
Effectuer des ajustements normaux de point d'enveloppe ou de segment sans changer les positions de barre temporelle des points d'enveloppe	Ctrl+Alt+déplacer un point d'enveloppe ou un segment
Ajuster la position sur la barre temporelle du point d'enveloppe sans changer sa valeur	Alt+déplacer

Description	Touches
Isoler la piste sélectionnée et retirer d'autres pistes du groupe solo	Maj+X
Changer le volume de piste audio ou le niveau de composition de piste vidéo (lorsque la focalisation est sur une liste des pistes)	Flèche droite/ gauche
Changer le paramètre de panoramique de la piste audio ou de fondu à la couleur de la piste vidéo (lorsque la focalisation est sur la liste des pistes)	Maj+Flèche gauche/droite
Remplacer l'alignement	Maj+déplacer
Ignorer l'alignement	Maj+déplacer
Appliquer un réajustement de postédition aux pistes affectées	F
Appliquer un réajustement de postédition aux pistes, pistes de bus, marqueurs et régions affectés	Ctrl+F
Appliquer un réajustement de postédition à toutes les pistes, tous les marqueurs et toutes les régions	Ctrl+Maj+F

Description	Touches
Insérer une région	R
Insérer un marqueur	M
Insérer un marqueur de commande	C
Insérer une région de piste de CD audio	N
Insérer un index de piste de CD audio	Maj+N
Insérer une transition	/, *, - (pavé numérique)
Insérer une transition de coupure	Ctrl+*, - (pavé numérique)
Convertir un fondu enchaîné ou une transition en coupure	Ctrl+/ (pavé numérique)

Commandes Découpage

Conseil : De nombreux raccourcis qui s'appliquent à la barre temporelle (par exemple, positionnement du curseur, commandes de sélection, etc.) fonctionnent également dans Découpage.

Description	Touches
Ajouter le média à partir du curseur	A
Ajouter le média jusqu'au curseur	Maj+A
Transférer une sélection du temps de la barre temporelle au Découpage après le curseur	T
Transférer une sélection du temps de la barre temporelle au Découpage avant le curseur	Maj+T
Basculer la transmission en continu sélectionné : audio/vidéo/les deux	Tabulation
Basculer la hauteur de transmission en continu audio/vidéo	Ctrl+Maj+Flèche Haut/Bas

Description	Touches
Trier l'historique de découpage	H
Effacer l'historique de découpage	Ctrl+Maj+H
Supprimer le média en cours de l'historique de découpage	Ctrl+H
Enregistrer les marqueurs/régions	S
Basculer l'enregistrement de marqueur/région automatique	Maj+S
Ouvrir dans l'Éditeur audio	Ctrl+E

Raccourcis de la fenêtre Mouvement de piste




Description	Touches
Changer la mise en page 3D	Touches 1 à 6 (pas sur le pavé numérique)
Verrouiller le format d'image	A
Mettre à l'échelle par rapport au centre	C
Modifier dans l'espace objet	O
Empêcher le mouvement	X, Y et Z
Empêcher la mise à l'échelle	Maj+X, Maj+Y et Maj+Z
Activer l'alignement	F8
Activer la rotation	Maj+F8

Commandes du module de panoramique Surround



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Pour des mouvements plus fins et plus précis sur les raccourcis dans cette section, ajoutez la touche **[Ctrl]**.

Description	Touches
Limiter le mouvement à une ligne passant par le centre du module de panorama Surround	Maj+déplacer le point de panoramique (seulement lorsque Déplacer librement  est sélectionné)
Limiter le déplacement à un rayon constant à partir du centre	Alt+déplacer le point de panoramique (seulement lorsque Déplacer librement  est sélectionné) Alt+Roulette de la souris
Limiter les déplacements au cercle maximal qui tiendra dans le module de panorama Surround	Alt+Maj+déplacer le point de panoramique (uniquement lorsque Déplacer librement  est sélectionné) Alt+Maj+Roulette de la souris
Déplacer le point de panoramique vers l'avant/vers l'arrière (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Flèche Haut/Bas Pg préc./Pg suiv. Roulette de la souris
Déplacer le point de panoramique vers la gauche/droite (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Flèche gauche/droite Maj+Pg préc./Pg suiv. Maj+ Roulette de la souris vers l'avant/arrière
Déplacer le point de panoramique vers un coin, un bord ou le centre du module de panorama Surround (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Pavé numérique
Déplacer le point de panoramique vers un coin sur le plus grand cercle qui tiendra dans le Surround Panner (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Ctrl+Pavé numérique 1,3,7,9

Commandes diverses

Description	Touches
Aide en ligne	F1
Aide Qu'est-ce que c'est ?	Maj+F1
Changer l'espacement relatif des images clés	Alt+déplacer les images clés
Effectuer des ajustements fins de fondu enchaîné/ curseur	Ctrl+déplacer fondu/curseur

Description	Touches
Menu contextuel	Maj+F10
Reconstituer les pics audio	F5
Déplacer les marqueurs de régions ou les marqueurs de région de piste de CD audio	Alt+déplacer le marqueur de région

Raccourcis de clavier multimédia









Description	Touches
Lire/Pause	Lire/Pause
Lire depuis le départ	Maj+Lire/Pause
Arrêter	Arrêter
Rendre muette une piste	Muet
Rendre muette une piste et supprimer d'autres pistes du groupe mis en mode muet	Maj+Muet
Piste solo	Ctrl+Muet
Isoler une piste et retirer d'autres pistes du groupe solo	Ctrl+Maj+Muet
Changer le volume de piste audio ou le niveau de composition de piste vidéo (lorsque la focalisation est sur une liste des pistes)	Volume Haut/Bas
Changer le paramètre de panorama de la piste audio ou de fondu à la couleur de la piste vidéo (lorsque la focalisation est sur la liste des pistes)	Maj+Volume Haut/Bas
Changer la focalisation de la piste	Piste Suiv/Préc

Raccourcis de la roulette de la souris

Description	Touches
Zoom avant/arrière sur la barre temporelle	Roulette
Défilement vertical	Ctrl+Roulette
Défilement horizontal	Maj+roulette
Déplacer le curseur par petits incréments	Ctrl+Maj+roulette
Déplacer le curseur une image à la foisD	Ctrl+Maj+Alt+roulette
Défilement automatique	Appuyez sur la roulette de la souris et déplacer la souris vers la gauche ou vers la droite
Déplacer le fondu/curseur	Pointer le fondu et utiliser la roulette
Déplacer le fondu/curseur avec un contrôle fin	Ctrl+pointer le fondu et utiliser la roulette

Indications de curseur

Le curseur change selon les fonctions disponibles.

Curseur	Indique	Modifica- teur	Description
	Standard	aucun	C'est le curseur de flèche standard qui indique la possibilité de déplacer des événements.
	Découper	aucun	Positionnez le curseur sur le bord d'un événement et déplacez pour découper l'événement plus court ou plus long.
	Dérive découpage	Alt	Positionnez le curseur sur le bord d'un événement, appuyez sur Alt, et déplacez pour découper. Le média dans l'événement se déplace avec le bord. Cela est utile pour préserver le début ou la fin d'un événement lors d'un découpage.
	Étirer	Ctrl	Positionnez le curseur sur le bord d'un événement, appuyez sur Ctrl, et déplacez le bord pour l'étirer ou le compresser. Le média dans l'événement est lu plus lentement ou plus rapidement.
	Dérive	Alt	Appuyez sur Alt et faites glisser au milieu d'un clip pour déplacer le media dans l'événement sans déplacer l'événement proprement dit.
	Découper adjacent	Ctrl+Alt	Positionnez le curseur sur la limite entre deux événements adjacents, appuyez sur Ctrl+Alt, et déplacez. Les deux événements font l'objet d'un découpage de bord simultané.
	Glissement	Ctrl+Alt	Positionnez le curseur au milieu d'un événement, appuyez sur Ctrl+Alt, et faites glisser le curseur pour découper simultanément les deux extrémités.
	Glissement fendu enchaîné	Ctrl+Alt	Placez le curseur sur un fondu enchaîné, appuyez sur Ctrl+Alt, et faites glisser un fondu enchaîné pour le déplacer.

Utilisation d'une surface de contrôle

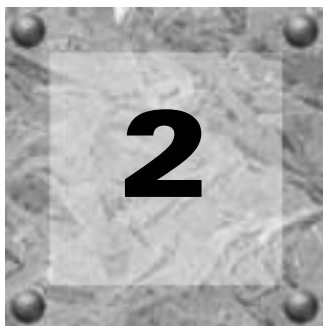


Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Une surface de contrôle est une unité matérielle qui utilise des boutons, des potentiomètres et des boutons pour contrôler les éléments d'interface utilisateur normalement commandés avec une souris. L'utilisation d'une surface de contrôle confère une dimension tactile à vos sessions d'édition.

Contrairement aux raccourcis clavier qui déterminent le comportement du raccourci en fonction de la partie de la fenêtre Vegas qui a la focalisation, les fonctions mappées d'une surface de contrôle sont utilisables quelle que soit la partie de l'application qui a la focalisation.

Vous pouvez utiliser un Mackie® Control Universal ou jusqu'à cinq surfaces de contrôle génériques avec le logiciel Vegas.



Mise en route

Le logiciel Vegas® offre une nouvelle méthode de création de productions multimédias. Que vous soyez un auteur multimédia expérimenté ou juste novice, les fonctions et possibilités puissantes du logiciel Vegas sont organisées pour accroître votre créativité et votre productivité. Le chapitre suivant récapitule les fonctions et opérations de base du logiciel.

Création de projets

Le processus de création d'une production multimédia peut s'avérer une entreprise complexe, impliquant des centaines de prises, voix hors-champ, arrière-plans musicaux, pistes audio et effets spéciaux. L'organisation constitue un aspect critique de ce processus. Dans le logiciel, l'organisation est assurée par un petit fichier de projet (VEG) qui enregistre des informations sur les emplacements des fichiers source, les modifications, les coupures, les points d'insertion, les transitions et les effets spéciaux. Le fichier de projet n'est pas un fichier multimédia, il sert plutôt à créer (rendre) le fichier final une fois l'édition terminée.

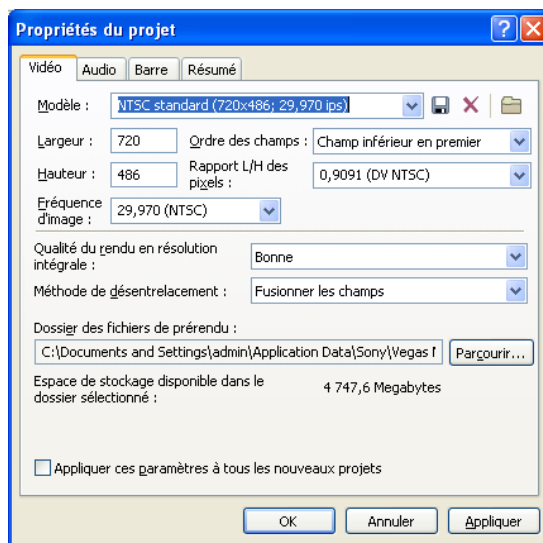
Comme le logiciel Vegas édite un fichier de *projet* et non pas les fichiers source d'origine, vous pouvez apporter des modifications sans craindre d'altérer vos fichiers source. Cela vous donne non seulement un réel sentiment de sécurité, mais vous offre également la liberté d'expérimenter sans risque.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Nouveau**. La boîte de dialogue Nouveau projet apparaît.

Remarque : *La première fois que vous utilisez le logiciel, un nouveau projet démarre automatiquement.*

2. Entrez les paramètres du projet sur les divers onglets.

- L'onglet Vidéo permet de sélectionner le format vidéo et d'autres paramètres vidéo.
- L'onglet Audio permet de configurer les paramètres audio de base.
- L'onglet Barre permet de choisir le mode de délimitation de la barre (battements, secondes, etc.).
- L'onglet Résumé permet d'entrer des informations et des rappels pertinents sur votre projet.
- L'onglet CD audio permet d'entrer des informations pour la gravure de CD audio. *Cet onglet est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.*



Conseil : La manière la plus simple de définir les propriétés souvent complexes de l'onglet Vidéo consiste à sélectionner un modèle correspondant à votre média (par exemple, NTSC DV (720x480, 29 970 ips)).


3. Cliquez sur OK.

4. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Enregistrer**. Entrez un nom, recherchez un emplacement, puis cliquez sur Enregistrer pour enregistrer votre projet (fichier VEG).


Vous pouvez changer les paramètres d'un projet à tout moment lors d'un travail sur un projet. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Propriétés** pour changer ces paramètres.

Définition des propriétés vidéo basées sur un fichier multimédia

Vous pouvez automatiquement définir les propriétés vidéo de votre projet de manière qu'ils correspondent à un fichier vidéo existant.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Propriétés**.
2. Dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet, cliquez sur le bouton Faire correspondre les paramètres du média ().
3. Recherchez un fichier multimédia ayant les paramètres que vous souhaitez utiliser pour le projet.
4. Cliquez sur Ouvrir.

La taille d'image, la fréquence de trame, la forme du pixel et l'ordre champs du fichier sont automatiquement détectés et les propriétés du projet sont définies en conséquence.

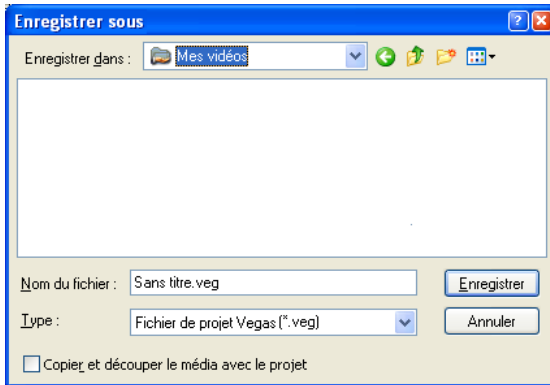
Conseil : Pour enregistrer ces informations en vue d'une future utilisation, entrez un nom dans la zone Modèle, puis cliquez sur le bouton Enregistrer le modèle (). Si vos projets utilisent généralement ces paramètres, activez la case à cocher Appliquer ces paramètres à tous les nouveaux projets.

5. Cliquez sur OK pour enregistrer les nouvelles propriétés du projet.

Enregistrement d'un projet

Lorsque vous enregistrez votre travail, il est enregistré dans un fichier de projet. Les fichiers de projet ne sont pas des fichiers multimédias de rendu.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez Enregistrer.



Lors du premier enregistrement d'un projet, la boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît. Dans les enregistrements suivants, la boîte de dialogue est ignorée, le nom de fichier existant est retenu, et le projet est actualisé pour inclure les modifications mises en œuvre.

2. Sélectionnez le lecteur et le dossier où vous souhaitez enregistrer le projet.
3. Tapez le nom du projet dans la zone Nom de fichier.
4. Cliquez sur Enregistrer.

Conseil : Activez la case à cocher Copier l'ensemble des ressources avec le projet *pour enregistrer le fichier de projet et les copies des fichiers multimédias dans un emplacement commun.*

Changement de nom d'un projet (utilisation d'Enregistrer sous)

Une fois que vous avez travaillé avec votre projet, vous pouvez utiliser la commande Enregistrer sous dans le menu **Fichier** pour enregistrer une copie d'un projet sous un nouveau nom. Cette fonction est pratique pour sauvegarder différentes versions d'un projet.

Obtention de fichiers multimédias

Vous pouvez ajouter un média de diverses sources à votre projet. Vous pouvez ajouter des fichiers audio et vidéo, enregistrer un contenu audio dans une piste, capturer une vidéo d'une caméra vidéo, ou extraire de la musique de votre propre CD. Vous pouvez également créer un média comme des superpositions de texte, des arrière-plans et des génériques de fin déroulant dans le logiciel.



Remarque : *Pour que des champs d'ajustement soient automatiquement supprimés lors de l'ouverture de fichiers vidéo DV à analyse progressive 24 ips, activez la case à cocher Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Pour ouvrir vos fichiers vidéo DV 24p comme une vidéo entrelacée 29,97 ips (60i), désactivez cette case à cocher.*

Remarque : *Lorsque vous ajoutez une boucle ACID à la barre temporelle, elle est automatiquement étirée pour correspondre au tempo du projet tel que spécifié sur l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Si vous souhaitez ignorer les informations de tempo, désactivez la case à cocher Importer audio au tempo du projet sur l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.*

Sélection de média




Le logiciel Vegas prend en charge une grande variété de types de fichiers multimédias. Vous pouvez sélectionner n'importe quel des types de fichiers multimédias répertoriés ci-dessous pour les ajouter à votre projet.

Format	Extension	Définition
Advanced Authoring Format	.aaf	Format de fichier multimédia pouvant être échangé entre des produits et des plates-formes et qui conserve les métadonnées. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
CD Architect	.cdp	Fichier de projet CD Architect (version 4.0 ou version ultérieure). Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
CD Audio	.cda	Format Audio utilisé sur les compact discs.
Dialogic VOX ADPCM	.vox	Le format audio Dialogic utilisé dans les systèmes de réponse vocal. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
Liste de décision d'édition	.txt	Un fichier texte contenant une liste d'enregistrements vidéo maîtres et les emplacements de timecode correspondants. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
GIF	.gif	Format d'image et d'animation sans perte, 256 couleurs d'index, largement utilisé sur Internet.
Intervoice	.ivc	Format audio propriété exclusive d'Intervoice. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
JPEG	.jpg	Format d'image Internet True Color avec perte.
Fichier de format de fichier d'échange audio Macintosh®	.aif	Format audio développé par Apple® et utilisé sur les ordinateurs Macintosh®.
MPEG-1 et MPEG-2	.mpg	Fichiers MPEG, fichiers compressés utilisant une méthode de compression audio/vidéo avec perte, pouvant être utilisés avec le logiciel Vegas.
MPEG Layer 3	.mp3	Fichier audio ultra compressé.
Ogg Vorbis	.ogg	Technologie de codage et de diffusion audio libre de droit.
Photoshop	.psd	Format d'image propriété exclusive d'Adobe® Photoshop® (rasterisé).
Portable Network Graphic	.png	Format d'image Internet True Color ou indexé, avec perte ou sans perte
QuickTime™	.mov, .qt	Format audio/vidéo QuickTime standard.
Perfect Clarity Audio®	.pca	Format de compression audio sans perte propriété de Sony Media Software.
Shockwave Flash	.swf	Format de fichier multimédia développé par Macromedia.
TARGA	.tga	True Color, format d'image sans perte qui prend en charge la transparence des canaux.
TIFF	.tif	Tagged Image File Format, format bitmap courant. QuickTime doit être installé pour utiliser des fichiers TIFF dans du logiciel Vegas.
Fichier de projet Vegas	.veg	Fichier utilisé pour l'organisation de média dans un projet Vegas. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.



Format	Extension	Définition
Fichier de projet Vegas Movie Studio	.vfr	Fichier utilisé pour organiser des médias dans un projet Vegas Movie Studio ou Vegas Movie Studio Platinum.
Video pour Windows®	.avi	Format audio/vidéo standard utilisé sur des ordinateurs Microsoft® Windows®.
Wave 64™	.w64	Fichier audio Wave64 propriété de Sony Media Software qui n'a pas de taille de fichier limitée (contrairement aux fichiers Windows WAV qui sont limités à ~2 Go).
Wave (Microsoft®)	.wav	Format audio standard utilisé sur des ordinateurs Microsoft Windows.
Wave (Scott Studios)	.wav	Format audio standard utilisé avec des systèmes Scott Studios.
Windows Bitmap	.bmp	Format graphique standard utilisé sur des ordinateurs Microsoft Windows.
Windows Media® Audio	.wma	Format uniquement audio de Microsoft permettant de créer des fichiers de transmission en continu ou de téléchargement via Internet.
Windows Media Format	.wmv	Standard Microsoft utilisé pour les transmissions en continu audio et vidéo via Internet.


Prévisualisation d'un fichier multimédia

Vous pouvez prévisualiser des fichiers avant de les placer dans votre projet. La fenêtre Explorateur possède une mini barre de transport comportant des boutons Lire, Arrêter et

Prévisualisation automatique (  ). Lorsque vous prévisualisez un fichier, sa transmission en continu est envoyée au bus de prévisualisation de la fenêtre du mixeur (pour les fichiers audio) ou à la fenêtre de prévisualisation vidéo (pour les fichiers vidéo).

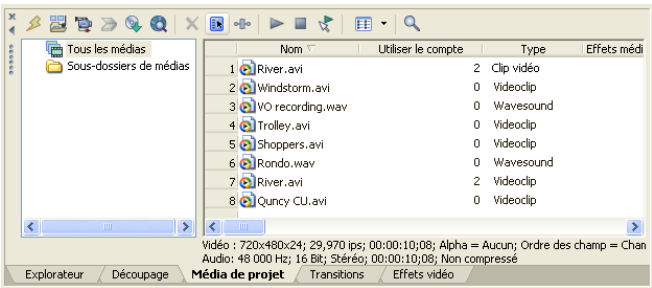
Conseil : Vous pouvez utiliser les mêmes boutons de mini barre de transport dans la fenêtre Média de projet pour prévisualiser des fichiers dans la liste Média de projet.

1. Sélectionnez un fichier dans la fenêtre Explorateur.
2. Cliquez sur le bouton Lire () pour écouter le fichier.
3. Cliquez sur le bouton Arrêter () ou sélectionnez un autre fichier pour arrêter la prévisualisation du fichier.


Conseil : Pour automatiquement afficher la prévisualisation de fichiers sélectionnés, cliquez sur le bouton Prévisualisation automatique () dans la barre de transport de la fenêtre Explorateur.

Utilisation de la fenêtre Média de projet

Les fichiers multimédias, vidéo et audio, ont tendance à être les plus grands fichiers sur votre disque dur. Il n'est donc pas toujours facile de les déplacer et quasiment impossible de stocker plusieurs copies de ces fichiers. Vous pouvez ajouter des fichiers multimédias à la liste Média de projet pour les organiser avant de commencer toute édition. Une fois que vous commencez à travailler sur un projet, tous les fichiers que vous ajoutez à la barre temporelle sont automatiquement inclus dans la liste Média de projet. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Média de projet** pour ouvrir cette fenêtre si elle n'est pas déjà visible.



Utilisation des vues Média de projet

Vous pouvez contrôler les informations affichées dans la fenêtre Média de projet en cliquant sur le bouton Vues () et en sélectionnant une vue. L'objet de chaque vue est expliqué ci-dessous.

Afficher	Description
Liste	Affiche une liste simple du nom de fichier de chaque fichier dans la fenêtre Média de projet.
Détails	<p>Affiche toutes les propriétés de chaque fichier. Les informations sont présentées sous forme de tableau. Vous pouvez personnaliser les informations affichées :</p> <p>Réordonnez les colonnes (champs) en faisant glisser l'étiquette de colonne à une nouvelle position.</p> <p>Pour masquer une colonne, faites glisser l'étiquette de la colonne hors de la fenêtre Média de projet. Pour afficher une colonne masquée, cliquez avec le bouton droit sur une fenêtre Média de projet, choisissez Vue dans le menu contextuel, puis choisissez le nom de la colonne dans le sous-menu.</p> <p>Triez les fichiers dans la liste Média de projet selon une catégorie en cliquant sur l'étiquette de colonne de cette catégorie.</p> <p>Utilisez le champ Commentaires pour ajouter vos propres annotations à une entrée de fichier dans la liste Média de projet. Cliquez deux fois sur le champ pour entrer du texte. Ces informations sont enregistrées avec le projet et pas avec le fichier multimédia proprement dit.</p>
Miniature	Affiche la première image d'un fichier vidéo.

Ajout d'un fichier multimédia à la liste Média de projet

Vous pouvez ajouter un fichier multimédia à la liste Média de projet sans l'ajouter à la barre temporelle en important le fichier.

Ajout d'un fichier multimédia à la liste Média de projet à partir de la fenêtre Explorateur

1. Passez à un fichier et sélectionnez-le pour l'ajouter à la liste Média de projet. Vous pouvez utiliser **Ctrl** ou **Maj** pour sélectionner plusieurs fichiers multimédias.
2. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier et choisissez **Ajouter à la liste Média de projet** dans le menu contextuel. Le fichier sélectionné est ajouté à la liste Média de projet.

Remplacement d'un fichier multimédia dans la liste Média de projet

Vous pouvez remplacer un fichier dans la liste Média de projet par un autre fichier. Lors du changement du fichier multimédia qu'un événement contient, chaque occurrence de l'événement sur la barre temporelle est actualisé avec le nouveau contenu du fichier multimédia.

1. Cliquez avec le bouton sur un fichier dans la fenêtre Média de projet.
2. Choisissez **Remplacer** dans le menu contextuel.
3. Dans la boîte de dialogue Remplacer le fichier multimédia, recherchez et sélectionnez le fichier qui doit remplacer le fichier en cours.
4. Cliquez sur **Ouvrir**. Le fichier sélectionné remplace l'ancien fichier dans la liste Média de projet, et tous les événements dans la barre temporelle contenant l'ancien fichier sont actualisés pour contenir le nouveau fichier multimédia.

Capturer de la vidéo


Vous pouvez utiliser l'application Sony installée avec le logiciel Vegas pour capturer des clips vidéo à partir de votre caméra vidéo DV ou HDV ou via la carte Blackmagic Design DeckLink™ et les ajouter dans la fenêtre Média de projet. Vous pouvez également spécifier une autre application de capture tierce pour la capture vidéo.



La capture vidéo HDV est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas et dans le logiciel Vegas Movie Studio.

Conseil : Pour spécifier l'application de capture vidéo que vous souhaitez utiliser avec la version complète du logiciel Vegas ou dans le logiciel Vegas Movie Studio Platinum, activez la case à cocher Application de capture externe dans l'onglet Vidéo de la fenêtre Préférences et recherchez le fichier exécutable (.EXE) du programme.


Pour spécifier l'application de capture vidéo que vous souhaitez utiliser avec le logiciel Vegas Movie Studio, recherchez l'exécutable du programme à l'aide du bouton Parcourir en regard de la zone Application d'acquisition vidéo préférée sur l'onglet Vidéo de la fenêtre Préférences.

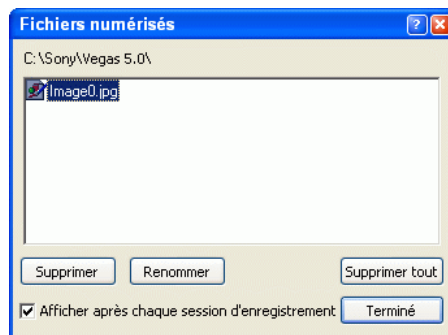
1. Si cela n'est pas déjà fait, connectez votre caméra vidéo à la carte de capture vidéo au moyen du câble fourni avec la carte.
2. Dans la fenêtre Média de projet, cliquez sur le bouton Ouvrir la capture vidéo (). L'application de capture vidéo que vous avez spécifiée dans l'onglet Vidéo de la fenêtre Préférences démarre.
3. Capturez votre vidéo. Pour plus d'informations sur la capture vidéo avec l'application Sony Pictures Digital Video Capture, reportez-vous à l'aide en ligne Vegas. Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire et index** dans le menu **Aide**.

Une fois que vous avez capturé la vidéo, la Capture vidéo ajoute le ou les fichiers à la fenêtre Média de projet. Si des clips capturés passent hors ligne, vous pouvez recapturer les clips au moyen de l'application de capture vidéo. Cliquez avec le bouton droit sur un fichier en ligne dans la fenêtre Média de projet et choisissez **Recapturer** dans le menu contextuel.

Obtention d'images

Vous pouvez transférer des images directement dans le logiciel à partir de votre scanner, appareil photo numérique ou autre périphérique TWAIN. Les images sont ajoutées à la fenêtre Média de projet en tant que fichiers images JPEG.

1. Vérifiez que votre périphérique (scanner ou appareil photo numérique) est allumé et connecté à l'ordinateur.
2. Dans la fenêtre Média de projet, cliquez sur le bouton Obtenir une photo ().
Le logiciel démarre pour le périphérique.
3. Utilisez le logiciel du périphérique pour obtenir une image et l'envoyer au logiciel Vegas.
Une fois que l'image a été envoyée, la boîte de dialogue Fichiers numérisés apparaît.
 - Cliquez sur Renommer pour attribuer à la nouvelle image un nom plus significatif.
 - Cliquez sur Supprimer pour annuler le processus d'ajout de l'image.
4. Cliquez sur Terminé. Le nouveau fichier JPEG est ajouté à la liste Média de projet.



Conseil : Si l'un des sujets de vos images capturées a les yeux rouges, vous pouvez utiliser la fonction d'élimination des yeux rouges de Vegas Movie Studio ou de Vegas Movie Studio Platinum pour corriger le problème. Pour plus d'informations sur cette fonction, veuillez consulter le manuel de l'utilisateur de Vegas ou l'aide en ligne.


Extraction d'un contenu audio à partir d'un CD

Vous pouvez extraire les pistes d'un CD et les ajouter à la fenêtre Média de projet en tant que fichiers WAV.

Important : Le logiciel Vegas n'est pas destiné et ne doit pas être utilisé à des fins illégales, telle que la copie ou le partage de documents protégés par les droits d'auteur. L'utilisation du logiciel Vegas à de telles fins va notamment à l'encontre des lois sur les droits d'auteur américaines et internationales, ainsi que des termes et conditions du contrat de licence utilisateur final. Une telle activité peut être punie par la loi et peut annuler certaines dispositions du contrat de licence utilisateur final.

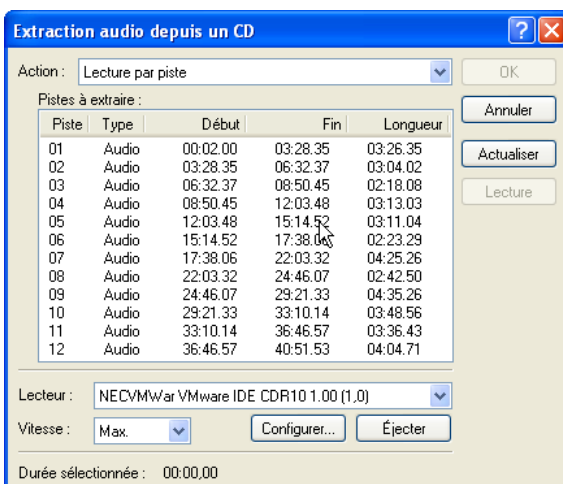


L'extraction de CD audio est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

1. Insérez le CD audio.
2. Dans la fenêtre Média de projet, cliquez sur le bouton Extraction audio depuis un CD (). La boîte de dialogue Extraction audio depuis un CD apparaît.

3. Dans la liste déroulante Action, choisissez la méthode à utiliser pour extraire le CD audio :

- Lecture par piste - Utilisez cette option pour choisir les pistes que vous souhaitez extraire du CD.
- Lire tout le disque - Utilisez cette option pour extraire automatiquement toutes les pistes sur le disque. Tout le CD est extrait dans un nouveau fichier dans la liste Média de projet.
- Lecture par plage - Utilisez cette option pour une extraction audio à partir d'une page de temps spécifiée.



4. Si vous choisissez Lecture par piste ou Lecture par plage, spécifiez la ou les pistes plage à extraire :
 - Pour Lecture par piste, cliquez sur la ou les pistes à extraire dans la liste Pistes à extraire. Utilisez les touches [Ctrl] ou [Maj] pour sélectionner plusieurs pistes. Chaque piste est extraite dans un fichier séparé dans la liste Média de projet.
 - Pour Lecture par plage, entrez une heure dans le champ de début Plage et dans le champ Fin de plage ou Durée de plage. La plage de contenu audio est extraite dans un nouveau fichier dans la liste Média de projet.

Remarque : *Si vous souhaitez extraire plusieurs pistes dans un fichier, choisissez **Lecture par piste** dans la liste déroulante Action pour sélectionner les pistes, puis choisissez **Lecture par plage** dans la liste déroulante Action. La plage de temps appropriée pour les pistes que vous avez sélectionnées est automatiquement insérée et est extraite dans un fichier.*

5. Dans la liste déroulante Lecteur, choisissez le lecteur contenant le CD audio duquel vous souhaitez extraire les données audio.
6. Dans la liste déroulante Vitesse, choisissez la vitesse à laquelle vous souhaitez extraire les données audio. Si vous rencontrez des problèmes d'extraction de données audio, vous pouvez essayer de diminuer la vitesse sélectionnée, ou vous pouvez cliquer sur Configurer pour ajuster le paramètre Optimisation de l'extraction audio.

Remarque : *Pour éjecter le CD à tout moment avant le début du processus d'extraction, cliquez sur le bouton Éjecter.*

7. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
8. Sélectionnez un nom et un emplacement pour le nouveau fichier WAV.
9. Cliquez sur Enregistrer pour commencer l'extraction des données audio.

La piste est extraite et un indicateur de progression s'affiche pour indiquer le pourcentage d'achèvement. Une fois l'extraction terminée, le nouveau fichier WAV apparaît dans la fenêtre Média de projet.


Vous avez la possibilité de nommer automatiquement les pistes extraites. Pour activer cette option, choisissez **Préférences** dans le menu **Options**, puis dans l'onglet Paramètres du CD, activez la case à cocher Attribuer automatiquement un nom aux pistes extraites.

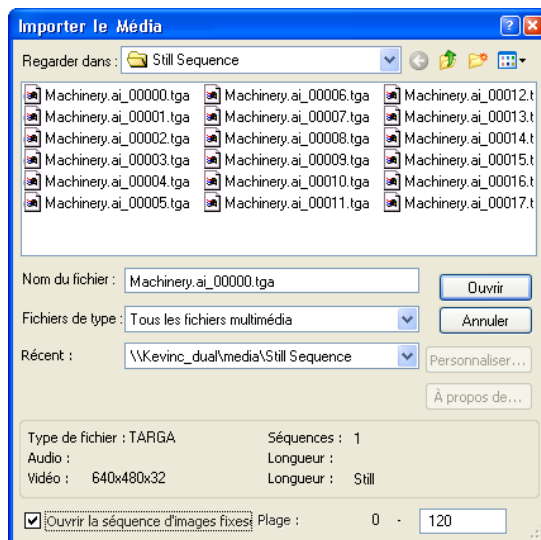
Ajout d'une séquence d'images fixes



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Si vous avez exporté un clip vidéo en tant que séquence d'images fixes en utilisant une autre application (une application de rendu 3D, par exemple), la séquence peut être ajoutée à la liste Média de projet et traitée comme un fichier de média unique. Chaque image dans la séquence est affichée pour une image dans l'événement.

1. Cliquez sur le bouton Importer le média () dans la fenêtre Média de projet. La boîte de dialogue Importer un média apparaît.
2. Choisissez le dossier où la séquence à ouvrir est stockée.
3. Sélectionnez la première image dans la séquence (ou l'image qui doit démarrer l'événement).
4. Activez la case à cocher Ouvrir la séquence d'images fixes.
5. Dans le champ Plage, entrez le numéro de la dernière image à ouvrir. Par exemple, si vous avez sélectionné AnimationOne_00001.tga à l'étape 3, vous pourriez entrer 120 dans cette zone pour créer une nouvelle séquence d'images utilisant AnimationOne_00001.tga à AnimationOne_00120.tga.
6. Cliquez sur Ouvrir. La séquence d'images fixes est ajoutée à la liste Média de projet.



Trier des médias avec des sous-dossiers

La vue détaillée de la fenêtre Média de projet vous aide à trier les fichiers multimédias en utilisant leurs attributs, mais pour un meilleur contrôle, vous pouvez créer des sous-dossiers. Les sous-dossiers sont des dossiers dans des projets que vous pouvez utiliser pour organiser vos fichiers multimédias.

Les sous-dossiers de médias sont des dossiers virtuels qui sont enregistrés avec le projet. Ils n'affectent pas la manière dont le média est enregistré sur l'ordinateur.

Création de sous-dossiers

Cliquez avec le bouton droit sur le sous-dossier parent où vous souhaitez créer un nouveau sous-dossier et choisissez **Créer un sous-dossier** dans le menu contextuel.

Ajout d'un média à un sous-dossier

1. Parcourez les sous-dossiers existants pour trouver le fichier multimédia à déplacer.
Le dossier **Tous les médias** contient tous les fichiers multimédias dans votre projet.
2. Faites glisser un fichier du volet droit dans un sous-dossier.

Recherche dans des sous-dossiers de médias

1. Cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre **Média de projet** et choisissez **Rechercher dans les sous-dossiers de médias** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue **Rechercher dans les sous-dossiers de médias** s'affiche.
2. Utilisez les listes déroulantes dans la boîte de dialogue **Rechercher dans les sous-dossiers de médias** pour définir les critères de recherche et cliquez sur le bouton **Rechercher**.
La recherche porte sur le sous-dossier sélectionné et tous les sous-dossiers situés sous ce dernier.
3. Cliquez sur l'icône **Résultats de la recherche** pour afficher les fichiers correspondants.

Astuce : Cliquez avec le bouton droit sur **Résultats de la recherche**, puis choisissez **Enregistrer comme sous-dossier** dans le menu contextuel pour enregistrer les résultats de la recherche en tant que nouveau sous-dossier de médias.

Ajout automatique de fichiers enregistrés dans un sous-dossier de médias

Sélectionnez un sous-dossier de médias si vous souhaitez automatiquement ajouter vos données audio à un sous-dossier de médias.

Suppression de médias d'un sous-dossier

1. Sélectionnez un fichier multimédia
2. Appuyez sur **[Suppr]** sur le clavier.
3. Si le dossier **Tous les médias** est sélectionné, le fichier sera retiré du projet.
4. Si un sous-dossier de médias est sélectionné, le fichier est retiré du sous-dossier, mais demeure partie intégrante du projet. Le fichier est toujours disponible dans le dossier **Tous les médias**.

Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle

Des fichiers multimédias peuvent être ajoutés à votre projet à partir des fenêtres Explorateur ou Média de projet en cliquant deux fois sur ceux-ci et en les faisant glisser. Ces deux méthodes placent le fichier multimédia dans un événement dans sa totalité dans la barre temporelle.

Déplacement d'un fichier multimédia dans la barre temporelle

Vous pouvez créer une nouvelle piste en faisant glisser un fichier multimédia dans une zone vide sur la barre temporelle. Les pistes pouvant contenir plusieurs événements, vous pouvez placer différents événements les uns à la suite des autres sur une piste.

Remarque : *Les événements vidéo et audio ne peuvent pas être placés sur la même liste.*

1. Localisez un fichier multimédia dans les fenêtres Explorateur ou Média de projet.
2. Faites glisser le fichier multimédia sur la barre temporelle.

Un événement pour le fichier multimédia apparaît à l'endroit où vous relâchez la souris.

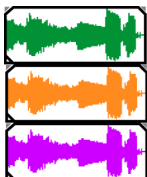
Déplacement de plusieurs fichiers multimédias sur la barre temporelle

1. Localisez plusieurs fichiers multimédias dans les fenêtres Explorateur ou Média de projet. Sélectionnez une plage de fichiers multimédias adjacents en appuyant sur **Maj** et en cliquant sur les premier et dernier fichiers dans la plage ou sélectionnez des fichiers non adjacents en appuyant sur **Ctrl** et en cliquant sur des fichiers individuels.
2. Cliquez avec le bouton droit et faites glisser les fichiers dans l'affichage des pistes (barre temporelle).
3. Lorsque vous relâchez la souris, un menu contextuel apparaît. Sélectionnez une option de placement dans le menu.

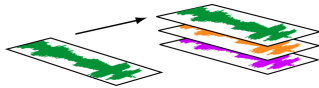
- Ajouter le long de la barre temporelle



- Ajouter sur toutes les pistes



- Ajouter en tant que prises



Vous verrez un événement sur la piste. Les autres événements sont répertoriés comme des prises "sous" l'événement supérieur.

- Vidéo uniquement et Audio uniquement permet d'isoler des données vidéo ou audio, et d'ajouter ce flux à partir d'un fichier multimédia dans des pistes, le long de la barre temporelle ou en tant que prises.

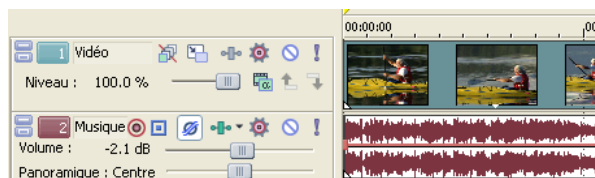
Conseil : Un glisser-déplacer avec le bouton gauche insère automatiquement les fichiers le long de la barre temporelle. Cependant, vous pouvez parcourir les modes de placement en cliquant avec le bouton droit (sans relâcher le bouton gauche de la souris) tout en effectuant l'opération de glisser-déplacer.

Cliquer deux fois sur un fichier multimédia

Cette méthode place l'événement à la position du curseur dans la piste sélectionnée. Si la piste sélectionnée est une piste vidéo, et si vous cliquez deux fois sur un événement audio (ou vice versa), une nouvelle piste est créée pour l'événement. Une fois l'événement placé, vous pouvez le déplacer d'une piste à une autre ou changer sa position sur la barre temporelle.

Insertion d'un fichier vidéo avec des données audio associées

Les fichiers multimédias avec vidéo incluent fréquemment des données audio associées. Lorsque vous insérez un fichier multimédia dans la barre temporelle, les données audio associées sont automatiquement insérées dans une piste audio séparée sous la piste vidéo. Les deux événements associés sont regroupés et se comportent comme une unité individuelle lors de leur déplacement ou leur édition. Vous pouvez dégroupier les événements pour les déplacer indépendamment.



Deux événements qui contiennent les flux vidéo (haut) et audio (bas) d'un fichier vidéo multimédia ; chaque événement est inséré sur une piste séparée.

Fondu enchaîné automatique d'événements insérés

Lors de l'insertion de plusieurs événements sur la barre temporelle, un fondu enchaîné automatique peut être appliqué aux événements (vidéo et audio). Deux options peuvent être activées pour créer automatiquement des fondus enchaînés lors de l'ajout de plusieurs événements. Vérifiez d'abord qu'une case à cocher apparaît en regard de **Fondus enchaînés automatiques** dans le menu **Options**. Puis, dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**, puis sur l'onglet **Modification**, sélectionnez **Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout**. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Événements de fondu enchaîné](#) à la page 106.*

Utilisation des événements

Les éléments sont les objets de base dans un projet. Un événement est quelque chose qui se produit dans le temps, a une durée spécifique et peut correspondre à des données vidéo ou audio.

Comprendre les fichiers et les événements

Les objets avec lesquels vous travaillez sont qualifiés de fichiers multimédias et d'événements.

- **Les fichiers** sont des objets qui sont stockés sur le disque dur. Dans le logiciel Vegas, vous travaillez avec des fichiers multimédias, par exemple des fichiers musicaux et vidéo. Ces fichiers ne sont pas modifiés. Vous pouvez accéder aux fichiers à partir de la fenêtre Explorateur de Vegas.

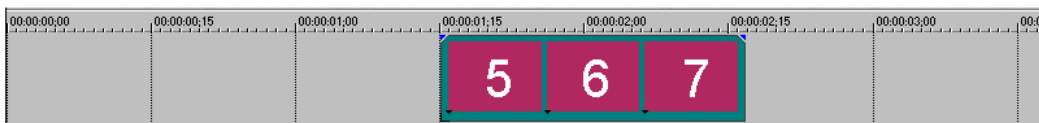
- **Les événements** sont des périodes sur la barre temporelle qui agissent comme des fenêtres dans des fichiers multimédias, complets ou partiels. Lorsque vous faites glisser un fichier multimédia sur la barre temporelle, vous créez automatiquement un événement contenant le contenu du fichier. Un événement peut contenir des données vidéo, des données audio, des images fixes ou un média généré. La fenêtre de l'événement peut contenir uniquement une partie d'un fichier multimédia plus volumineux. Un fichier multimédia peut être utilisé de façon répétée pour créer de nombreux événements différents, chaque événement pouvant être découpé indépendamment.



Le fichier multimédia d'origine.



Un événement découpé à partir du fichier multimédia d'origine.



L'événement tel qu'il apparaît dans le logiciel Vegas.

Des **événements audio** sont créés à partir des fichiers audio sur l'ordinateur (par exemple, WAV, MP3) ou peuvent faire partie d'un fichier vidéo (par exemple, AVI). Vous pouvez changer de nombreuses caractéristiques d'un événement audio, par exemple la vitesse, le volume et l'égalisation. Les événements audio peuvent être mixés avec d'autres événements audio.

Les **événements vidéo** sont créés à partir de fichiers vidéo capturés sur votre ordinateur (généralement AVI, MOV, QT) ou d'images (BMP, JPEG, PNG ou TGA). Vous pouvez changer de nombreuses caractéristiques d'un événement vidéo, par exemple la vitesse, la couleur et la taille. Les événements vidéo peuvent se superposer à d'autres événements vidéo et sont des éléments visuels qui apparaissent au-dessus d'une vidéo, d'une image ou d'une couleur d'arrière-plan.

Déplacement d'événements le long de la barre temporelle

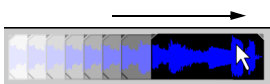
Vous pouvez déplacer des événements le long de la barre temporelle individuellement ou en groupe. Les événements peuvent se chevaucher ou se superposer. Vous pouvez appliquer un fondu enchaîné sur des événements en chevauchement automatiquement ou avec des enveloppes.

Déplacement d'un événement

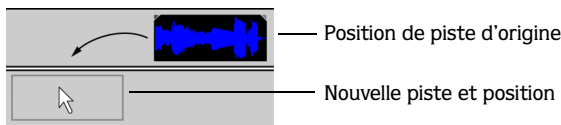
Vous pouvez déplacer un événement le long de la barre temporelle ou le transférer dans une autre piste.

1. Faites glisser l'événement le long de la barre temporelle.

Si vous déplacez l'événement le long de la barre temporelle de la piste d'origine, l'aspect de l'événement (couleur) reste inchangé.




Cependant, vous pouvez déplacer l'événement sur une autre piste. Dans ce cas, l'événement prend l'aspect d'un simple contour et vous pouvez voir sa piste et sa position d'origine sur la barre temporelle. Dès que vous relâchez la souris, l'événement prend la nouvelle position de barre temporelle et couleur de piste.



2. Relâchez la souris pour placer l'événement.

Déplacement de plusieurs événements

Vous pouvez déplacer plusieurs événements le long de la barre temporelle ou les transférer sur une autre piste. Les événements sélectionnés ne doivent pas nécessairement se trouver dans la même piste. Utilisez la touche **[Ctrl]**, la touche **[Maj]**, ou l'Outil de modification de la sélection () pour sélectionner plusieurs événements et les déplacer. Pour sélectionner tous les événements sur la piste après un événement donné, cliquez avec le bouton droit sur l'événement et choisissez **Sélectionner les événements jusqu'à la fin**. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection de plusieurs événements](#) à la page 80.*

Déplacement d'événements par petits incréments

Pour déplacer un événement avec plus de précision, cliquez sur l'événement et appuyez sur 4 ou 6 sur le pavé numérique pour le pousser par petits incréments. La quantité de déplacement provoqué par chaque poussée est fonction du facteur de zoom avant ou arrière appliqué sur la barre temporelle. Vous pouvez également cliquer sur l'événement et appuyer sur 1 ou 3 sur le pavé numérique pour pousser l'événement par image.

Déplacement d'événements groupés

Les groupes permettent de déplacer plusieurs événements dans leur piste en tant qu'une seule unité. Bien que vous puissiez créer vos propres groupes, des groupes sont automatiquement créés lorsque des fichiers vidéo avec des données audio associées (par exemple, AVI) sont ajoutées à un projet. Lorsque vous ajoutez ces fichiers vidéo, la partie audio du fichier vidéo est inséré dans la barre temporelle en tant qu'événement audio distinct. Les événements vidéo et audio sont groupés puis déplacés comme une unité simple dans leur tâche respective.

Pour déplacer des événements groupés, faites glisser un événement dans le groupe à une nouvelle position.

Utilisation des pistes



Un projet est composé de plusieurs pistes audio et vidéo. L'**affichage des pistes** est la barre temporelle dans laquelle tous les événements apparaissent. La **liste des pistes** fournit des informations sur la piste et contient des contrôles qui affectent tous les événements dans la piste.




Utilisation de l'affichage des pistes

De nombreuses options permettent la visualisation de l'affichage des pistes et la navigation dans celui-ci.


Défilement et zoom

Il y a plusieurs manières d'effectuer un défilement et un zoom dans l'affichage des pistes.

- Cliquez sur les flèches de la barre de défilement ou faites glisser les barres de défilement pour faire monter ou descendre les pistes ou les faire avancer ou reculer le long de la barre temporelle.
- Cliquez sur les boutons Zoom ( ) pour plus ou moins révéler la barre temporelle.
- Faites glisser le bord de la zone de défilement, sur la barre de défilement, pour effectuer un zoom.

- Appuyez sur  et  pour effectuer un zoom avant et arrière le long de la barre temporelle.
- Cliquez sur le bouton Outil de modification en mode Zoom () ou, dans le menu **Édition**, choisissez **Outil de modification**, puis choisissez **Zoom**. Dans ce mode, faites glisser la barre temporelle pour dessiner un rectangle qui définit une zone de zoom.



Conseil : Vous pouvez également accéder à l'Outil de modification en mode Zoom à partir du coin inférieur droit de l'affichage des pistes () .

Le contrôle de la roulette de la souris est également pris en charge. Le comportement par défaut de la roulette consiste à effectuer un zoom horizontal.

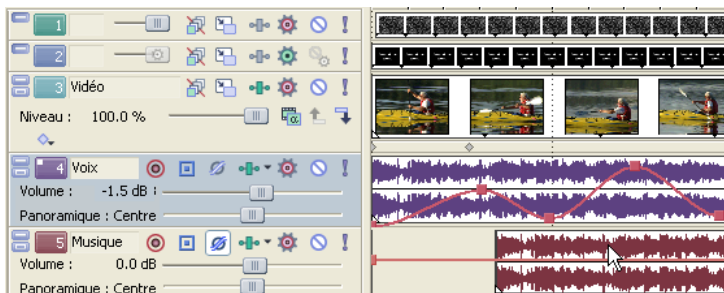
- **Maj** + roulette commande un défilement horizontal (le long de la barre temporelle).
- **Ctrl** + roulette commande un défilement vertical.
- **Ctrl** + **Maj** + roulette déplace le curseur par petits incréments
- **Ctrl** + **Maj** + **Alt** + roulette déplace le curseur par incréments d'une image.
- Un clic sur la roulette de la souris active et désactive le panorama automatique.

La fonction zoom contrôle directement la précision de l'édition. Chaque événement vidéo a des représentations miniatures des images incluses dans l'événement. Selon le niveau de zoom sur un événement vidéo, une miniature peut représenter tout l'événement ou une image isolée dans l'événement.

Conseil : Vous pouvez choisir d'afficher des numéros d'image, le temps ou du timecode sur les miniatures d'événements vidéo.

Changement de la hauteur des pistes

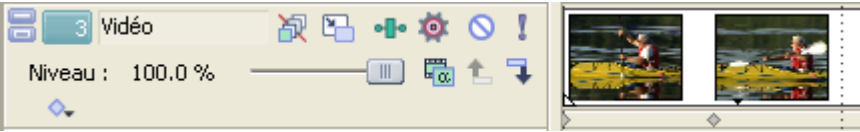
Vous pouvez changer la hauteur des pistes individuelles en faisant glisser leurs bordures dans la liste des pistes. Dans l'exemple ci-dessous, la principale piste vidéo est suffisamment grande pour afficher les détails de la scène alors que les deux pistes au-dessus, qui sont des superpositions, ont été redimensionnées à une hauteur réduite.



Utilisation de la liste des pistes

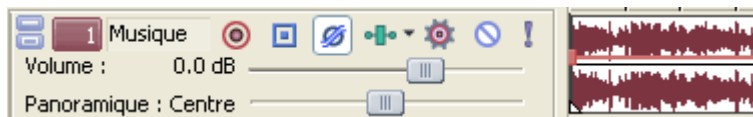
Cette section décrit les différents contrôles dans l'en-tête de chaque piste. Certains contrôles sont spécifiques des pistes vidéo ou audio.

En-tête de piste vidéo



Bouton ou contrôle	Nom	Description
	Créer un enfant de composition	Crée une relation de composition parent/enfant avec la piste ci-dessus.
	Numéro et couleur de piste	Les numéros et les couleurs de pistes simplifient l'organisation d'un projet multipiste.
	Réduire la hauteur de piste	Réduit la hauteur de piste.
	Augmenter la hauteur de piste	Augmente la hauteur de piste.
	Développer les images clés de la piste	Affiche des images clés de la piste sur la barre temporelle.
	Ignorer le flou de mouvement	Ignore l'enveloppe de flou de mouvement d'une piste. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
	Mouvement de piste	Le mouvement de piste sert à déplacer une piste vidéo sur un arrière-plan. Les effets Image dans image et le défilement des séquences de titre sont deux exemples où cet outil est important.
	Effets de pistes	Ajoute des modules externes d'effets de piste.
	Muet	Rend temporairement muette la lecture de la piste afin que vous puissiez vous focaliser sur d'autres pistes.
	Solo	Isole une piste pour la lecture.
	Nom de piste (bande de gribouillage)	Permet de nommer une piste. Pour nommer une piste, cliquez deux fois sur la bande de gribouillage et tapez le nom de la piste.
	Curseur Niveau composite	Détermine l'opacité/transparence de la piste vidéo. Faites glisser le curseur pour contrôler la transparence ou le mélange de la piste. Le côté gauche correspond à 100 % transparent, le côté droit à 100 % opaque. Vous pouvez cliquer deux fois sur l'étiquette pour entrer un pourcentage numérique spécifique.
	Mode composite	Détermine le mode de génération de la transparence dans une piste vidéo.

En-tête de piste audio



Bouton ou contrôle	Nom	Description
	Numéro et couleur de piste	Les numéros et les couleurs de pistes simplifient l'organisation d'un projet multipiste.
	Réduire la hauteur de piste.	Réduit la hauteur de piste.
	Augmenter la hauteur de piste	Augmente la hauteur de piste.
	Nom de piste (bande de gribouillage)	Permet de nommer une piste. Pour nommer une piste, cliquez deux fois sur la bande de gribouillage et tapez le nom de la piste.
	Prêt à enregistrer	Prépare une piste pour enregistrement. Vous pouvez enregistrer directement dans des pistes audio. Une piste est prête lorsque l'indicateur d'enregistrement y apparaît.
	Affectation de bus	Affecte une piste audio à un bus de sortie spécifique. Cette option est disponible pour les projets mixés pour plusieurs bus stéréo. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
	Inverser la phase de piste	Inverse la piste vidéo à sa ligne de base, inversant en fait sa polarité. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
	Effets de piste	Ajoute des modules externes d'effets de piste.
	Muet	Rend temporairement muette la lecture de la piste afin que vous puissiez vous focaliser sur d'autres pistes.
	Solo	Isole une piste pour la lecture en rendant muette les autres pistes.
	Fondu de volume	Contrôle le volume audio de la piste par rapport aux autres pistes. Faites glisser le fondu vers la gauche ou la droite pour ajuster le volume.
	Curseur multifonction	Contrôle plusieurs fonctions, notamment le panorama de la piste, les niveaux d'envoi du bus et les niveaux d'envoi d'effets affectables. Choisissez ce que le curseur commande en cliquant sur l'étiquette. La position de curseur de chaque élément est indépendante des autres.

Imbrication de projets



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

Avec le logiciel Vegas, vous pouvez simplifier et organiser des projets complexes en ajoutant plusieurs projets sur la barre temporelle d'un projet Vegas. Au moyen de l'imbrication du projet, vous pouvez :

- Créer un élément individuel pouvant être employé à plusieurs emplacements ou projets. Si vous mettez à jour le projet, il est mis à jour partout.
- Créer un élément composite pouvant être utilisé comme un événement multimédia simple à plusieurs emplacements ou dans plusieurs projets.
- Créer une transition entre plusieurs événements en plaçant les événements dans un projet imbriqué et en appliquant la transition au projet des événements imbriqués.
- Créer une composition musicale avec son propre tempo et sa propre structure de bus pouvant être utilisée dans un autre projet.
- Créer un projet individuel pour chaque scène dans une vidéo et placer ces projets dans un projet maître. Vous pouvez appliquer une correction de couleur à chaque projet individuellement, puis appliquer la correction de couleur au projet maître également.
- Utiliser des projets à maîtres pour livrer un projet spécifique en plusieurs formats sans rendus intermédiaires longs et consommateurs d'espace disque : par exemple, vous pouvez ajouter un projet 24p, 16:9 HD (haute définition) à un projet de maître pour reformater le projet comme une définition standard (SD) grand écran pour DVD, SD bandes noires pour VHS, SD 4:3 pan-and-scan, ou 25p.

Ajout d'un projet à la barre temporelle Vegas

Vous pouvez utiliser la fenêtre Explorateur pour imbriquer un projet existant dans votre barre temporelle courante :

- Cliquez deux fois sur un fichier de projet Vegas pour l'ajouter à la barre temporelle à la position actuelle du curseur.
- Faites glisser un fichier de projet Vegas sur la barre temporelle. Le projet est ajouté à la barre temporelle où vous le déposez.
- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier et choisissez Ajouter à la liste Média de projet dans le menu contextuel.

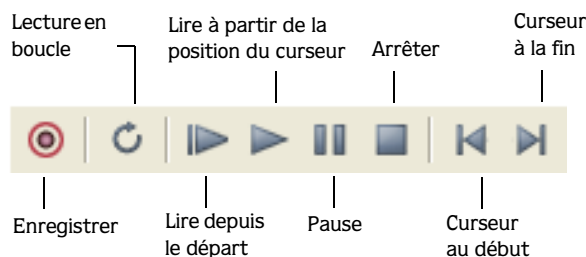
Au moyen de l'une des méthodes ci-dessus, le fichier de projet Vegas est également ajouté à la fenêtre Média de projet. Une fois qu'un projet imbriqué est inclus dans la barre temporelle, vous pouvez modifier ses événements comme vous le feriez pour tout autre événement dans le projet.

Lecture et prévisualisation

Vous pouvez lire votre projet de deux manières : directement à partir de la barre temporelle dans le logiciel ou en mixant la totalité d'un projet dans un fichier de prévisualisation.

Lecture de votre projet

La barre de transport vous permet de lire la totalité du projet ou des parties de celui-ci en fonction d'une sélection du temps ou de la position actuelle du curseur.



Si votre projet inclut des données vidéo, assurez-vous que la fenêtre Prévisualisation vidéo est affichée pour la lecture : dans le menu **Affichage**, choisissez **Prévisualisation vidéo** ou appuyez sur **[Alt] + [6]**.

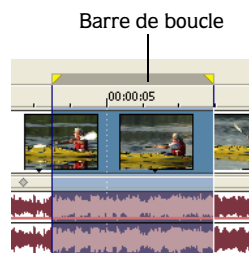
Lecture de la totalité d'un projet

1. Cliquez sur le bouton Lire depuis le départ (▶) pour commencer la lecture au début du projet.
2. Cliquez sur le bouton Arrêter (■) pour arrêter la lecture.

La plupart du temps, vous souhaitez uniquement afficher l'aperçu d'une petite partie du projet pour améliorer une section. Vous pouvez le faire en créant une sélection du temps.

Lecture d'une sélection du temps

1. Positionnez le pointeur de la souris sur la barre de marqueur. Le pointeur de la souris devient un curseur flèche gauche/droite (↔).
2. Faites glisser le curseur pour sélectionner la zone de temps. Pour augmenter ou diminuer la sélection du temps, faites glisser ses points de début et de fin. La sélection du temps est mise en surbrillance et la barre de boucle apparaît au-dessus de la barre temporelle.











- 3. Cliquez sur le bouton Lire (▶) pour commencer la lecture. Seules les pistes et les événements non mis en mode muet dans la sélection du temps sont lus.
- 4. Cliquez sur le bouton Lecture en boucle (↺) pour lire en continu les événements compris dans la sélection du temps. Cliquez de nouveau sur le bouton pour désactiver cette fonction.
- 5. Cliquez sur le bouton Arrêter (■) pour arrêter la lecture.

En bouclant la lecture, vous pouvez regarder de façon répétée la même section du projet tout en apportant des modifications aux filtres et aux effets en temps réel. Vous pouvez définir des zones de sélection automatiquement, selon les éléments dont vous souhaitez une prévisualisation. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'une plage de temps](#) à la page 83 et à [Commandes de sélection du temps](#) à la page 28.*

Référence de lecture

Le tableau suivant décrit tous les boutons de la barre de transport et leurs équivalents clavier. Vous pouvez utiliser ces fonctions de lecture à tout moment pendant un travail sur un projet.

Remarque : *L'utilisation de plusieurs claviers multimédias est également prise en charge pour la commande de la lecture.*

Bouton	Clavier	Fonction
	Ctrl + R	Commencer l'enregistrement dans des pistes permettant l'enregistrement
	Q	Activer/désactiver la lecture en boucle pendant la lecture d'une sélection de temps
	Maj + Espace	Commencer la lecture à partir du début du projet
	Espace	Commencer la lecture à partir de la position du curseur
	Entrée	Suspendre la lecture, le curseur s'arrête et se maintient en position de pause
	Espace ou Échap	Arrêter la lecture, le curseur s'arrête et revient à sa position antérieure
	Ctrl + Début	Placer le curseur au début d'un projet
	Ctrl + Fin	Placer le curseur à la fin du projet

Conseil : *Vous pouvez utiliser la barre espace pour arrêter ou suspendre la lecture, selon votre préférence. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**, puis dans l'onglet Général, sélectionnez **Créer barre d'espace plus F12 pour Lecture/Pause** au lieu de **Lecture/Arrêt** pour changer le paramètre.*

Défilement

Le défilement est un type de lecture de barre temporelle qui vous donne un contrôle précis sur la vitesse et la direction de la lecture. Les défilements linéaires et à échelle logarithmique sont autorisés.

L'utilisation de contrôleurs multimédias est pris en charge pour le défilement. Pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel avec des contrôleurs multimédias, veuillez consulter l'aide en ligne. Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire et index** dans le menu **Aide**.

Conseil : Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Vitesse JKL / recherche de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour contrôler la vitesse et la plage de défilement lors de l'utilisation de contrôleurs clavier ou multimédias.

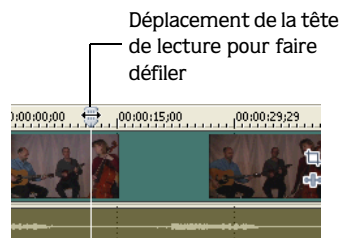
Quatre méthodes de défilement sont fournies.

Défilement avec la tête de lecture

La tête de lecture (⏮) au-dessus de la barre temporelle peut être déplacée d'avant en arrière pour avancer ou reculer par rapport à la position du curseur afin de localiser un point d'édition.

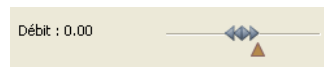
Conseil : Définissez les points de début et de fin lors du déplacement de la tête de lecture en appuyant sur les touches [I] et [O].

Remarque : La tête de lecture est accessible dans la fenêtre Découpage.



Défilement avec le curseur de commande de défilement

Le curseur de commande de défilement peut être déplacé vers l'avant et vers l'arrière. Plus le curseur est éloigné du centre, plus la lecture est rapide, vers l'avant et vers l'arrière. Sous le curseur, un petit marqueur jaune permet de régler la vitesse de lecture normale. Il s'agit de la vitesse de lecture du projet lorsque vous cliquez sur le bouton Lire sur la barre de transport.



Curseur de commande de défilement

Défilement sur la barre temporelle

La deuxième manière de faire défiler un projet consiste à positionner le pointeur de la souris sur le curseur de la barre temporelle à un endroit ne recouvrant aucun événement, et à appuyer sur **[Ctrl]**. Le curseur prend l'aspect d'une icône de haut-parleur. Maintenant, lorsque vous cliquez sur le bouton gauche, l'icône du curseur reprend l'aspect d'une icône panorama/défilement. Faites glisser la souris vers la gauche ou la droite pour faire défiler la barre temporelle.



Appuyez sur Ctrl sur le curseur de la barre temporelle

Cliquez avec le bouton gauche et faites glisser pour commander un défilement

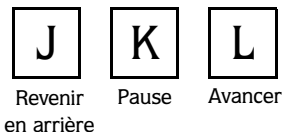
Conseil : Vous pouvez également activer le défilement de la barre temporelle lorsque la souris est positionnée au-dessus d'événements. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**, puis sélectionnez Autoriser le défilement par opération de Ctrl+déplacement du curseur dans la fenêtre de données sur l'onglet Général.

Défilement avec le clavier

Trois lettres (JKL) sont utilisées comme commande de défilement au clavier.

Remarque : Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Vitesse JKL / recherche de l'onglet Modification dans la boîte de dialogue Préférences pour commander la vitesse et la plage de défilement.

Lettres de défilement au clavier



Appuyez sur [J] pour marche arrière et [L] pour lecture avant. Appuyez sur [K] pour suspendre la lecture.

Il y a plusieurs manières d'ajuster la vitesse de lecture :

- Réglez la sélection Vitesse JKL / recherche dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.
- Maintenez enfoncée la touche [K] tout en appuyant sur [J] ou [L] pour émuler un mode de bouton de recherche. Appuyez sur [K] + [J] pour tourner le bouton vers la gauche ou [K] + [L] pour tourner le bouton vers la droite. Appuyez sur [K] de nouveau ou sur [Espace] pour revenir en mode normal.

Prévisualisation dans Media Player

Un projet peut être prévisualisé dans un lecteur de fichiers multimédias en mixant et rendant le projet conformément à ses propriétés et en le relisant au moyen du lecteur de fichier multimédia associé au type de fichier que vous sélectionnez.

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Prévisualisation dans le lecteur**. La boîte de dialogue Prévisualisation apparaît.
2. Sélectionnez le type de fichier dans la liste déroulante.
3. Cliquez sur OK pour commencer le processus de mixage et de rendu. Une boîte de dialogue d'avancement apparaît indiquant le pourcentage d'achèvement du nouveau fichier.

Remarque : Vous pouvez annuler la prévisualisation en cliquant sur le bouton Annuler sur la barre d'état.

Une fois le mixage terminé, le lecteur de fichiers multimédias associé s'ouvre et commence la lecture.

Prérendu de prévisualisations vidéo

La lecture d'un projet au moyen de contrôles permet de montrer instantanément l'avancement d'un projet, mais il ne rend pas vraiment le projet dans sa forme finale. La prévisualisation que vous voyez dans la fenêtre Prévisualisation vidéo peut être différente de votre projet final de plusieurs manières : taille d'image, fréquence de trame et qualité. Dans la plupart des cas, la Prévisualisation vidéo fournit tout ce dont vous avez besoin pour contrôler le minutage des événements dans votre projet. Cependant, vous devrez éventuellement produire une prévisualisation de qualité maximale d'une section de votre projet. Pour cela, dans le menu **Outils**, choisissez **Prérendre la vidéo de manière sélective**.

Rendu d'un projet

Un rendu se réfère au processus de création d'un nouveau fichier multimédia à partir d'un projet Vegas. Le fichier du projet n'est pas affecté (remplacé, supprimé ou modifié) pendant le processus de rendu. Vous devrez éventuellement revenir au projet d'origine pour apporter des modifications ou des ajustements, et le rendre de nouveau. Le tableau suivant décrit les formats disponibles pour rendre votre projet :

Nom du format	Extension	Définition
AC-3	.ac3	Format de son surround Dolby Digital codé. Cette option crée six fichiers mono (WAV ou AIFF) que votre application de création peut utiliser pour créer des projets musicaux DVD-Vidéo ou canal 5.1. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
Format Audio Interchange File	.aif	Format de fichier audio standard développé par Apple® et utilisé sur les ordinateurs Macintosh®. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
MPEG-1 et MPEG-2	.mpg	La création des fichiers MPEG-1 et MPEG-2 est prise en charge par l'utilisation de la technologie MainConcept® MPEG.
MPEG Layer 3	.mp3	Format audio compressé. Vous pouvez rendre jusqu'à 20 fichiers .mp3 sans enregistrer le module externe en option.
OggVorbis	.ogg	Technologie de codage audio et de transmission en continu libre de droit.
QuickTime	.mov	Format multimédia Apple QuickTime.
RealMedia®	.rm	Standard RealNetworks® de transmission en continu de fichiers multimédia via Internet. Cette option permet de rendre les données audio et vidéo dans un seul fichier.
Scott Studios Wave	.wav	Format audio standard utilisé avec des systèmes Scott Studios. Disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.
Perfect Clarity Audio	.pca	Format propriété de Sony Pictures Digital qui est compressé et entièrement sans perte.
Wave64	.w64	Format propriété de Sony Pictures Digital qui permet l'utilisation de fichiers wave n'ayant (pratiquement) aucune restriction de taille.
Vidéo pour Windows	.avi	Format de fichier vidéo standard utilisé sur les ordinateurs exploitant Microsoft® Windows®. Cette option permet de rendre les données audio et vidéo dans un seul fichier.
Wave (Microsoft)	.wav	Format de fichier audio standard utilisé sur les ordinateurs exploitant Microsoft Windows.
Windows Media Audio	.wma	Format uniquement audio de Microsoft permettant de créer des fichiers de transmission en continu ou de téléchargement via Internet.
Windows Media Format	.wmv	Standard Microsoft utilisé pour les transmissions en continu audio et vidéo via Internet.

Création d'un film

Pour créer un film, vous rendez le projet dans une sortie de fichier multimédia appropriée. Le format de sortie finale dépend de la destination du nouveau fichier multimédia. Exemples : AVI, MOV et WMV.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Rendre comme**.
2. Dans la boîte de dialogue Rendre comme, choisissez l'option appropriée dans la zone de liste déroulante Type de fichier.
3. Cliquez sur Personnaliser pour sélectionner des paramètres de compression personnalisés. Les options de compression par défaut sont définies automatiquement selon les propriétés du projet.
4. Entrez un nom et recherchez une destination pour le fichier.
5. Cliquez sur OK.



Conseil : Pour rendre et livrer facilement le film final, essayez l'Assistant Faire un film dans Vegas Movie Studio et Vegas Movie Studio Platinum. Dans le menu **Fichier**, choisissez Faire un film.

Publication d'un projet

Dans le menu **Fichier**, choisissez Publier, puis suivez les instructions affichées pour choisir un fournisseur de publication et enregistrer le projet en cours sur le Web afin de pouvoir le partager avec d'autres.

Gravure de CD audio

Vous pouvez graver des pistes simples (une piste à la fois) ou tout le disque (disc-at-once).

Gravure de pistes simples (une piste à la fois)

Vous pouvez graver votre projet en tant qu'une piste unique (une piste à la fois). Une fois que vous avez gravé toutes les pistes sur le CD, vous devez clôturer le disque avant de pouvoir le lire.

Gravure d'un CD une piste à la fois

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver le CD**, puis choisissez **Graver un CD audio une piste à la fois** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver un CD audio une piste à la fois affiche la longueur du fichier en cours et la quantité de temps restant sur le disque inséré dans l'enregistreur de CD.
2. Choix d'un paramètre dans la liste déroulante Action :
 - **Gravure audio** commence l'enregistrement audio sur le CD lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer. Vous devez clôturer le disque avant de pouvoir le lire dans un lecteur de CD audio.
 - **Test, puis gravure audio** effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. L'enregistrement commence une fois que le test a abouti.
 - **Test seulement** effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune données audio n'est enregistrée sur le CD.
 - **Clôturer le disque** ferme le disque sans ajouter de données audio lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer. La clôture d'un disque permet la lecture de vos fichiers sur un lecteur de CD audio.
 - **Effacer le disque RW** efface le CD réinscriptible lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer.

3. Sélectionnez vos options de gravure :

- Effacer le disque RW avant la gravure : Si vous utilisez un CD réinscriptible, activez cette case à cocher pour effacer le CD avant de commencer la gravure.
 - Clôturer le disque en fin de gravure : Activez cette case à cocher pour fermer le CD après la gravure. La clôture d'un disque permet la lecture de vos fichiers sur un lecteur de CD audio.
 - Éjecter le disque en fin de tâche : Activez cette case à cocher pour éjecter le CD automatiquement une fois le gravage terminé.
 - Graver seulement la sélection : Cochez cette case pour graver uniquement les données audio comprises dans la zone de boucle.
4. Dans la liste déroulante Lecteur, choisissez le lecteur de CD que vous souhaitez utiliser pour graver votre CD.
 5. Dans la liste déroulante Vitesse, choisissez la vitesse de gravure désirée. Max utilise la vitesse la plus élevée de votre lecteur ; diminuez la valeur de ce paramètre si vous rencontrez des difficultés lors de la gravure.
 6. Cliquez sur le bouton Démarrer.

Avertissement : Si vous cliquez sur le bouton Annuler après le début du processus d'écriture du disque, le disque sera inutilisable.

7. Une fois le processus d'écriture terminé, un message de confirmation apparaît. Cliquez sur OK pour effacer le message.

Gravure d'un CD une piste à la fois

1. Dans le menu **Outils**, choisissez Graver le CD, puis choisissez Graver un CD audio une piste à la fois dans le sous-menu. La boîte de dialogue Créer un CD apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Clôturer disque.
3. Lorsque le disque est clôturé, un message de confirmation apparaît. Cliquez sur OK pour effacer le message.

Gravure d'un disque (disc-at-once)

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver le CD**, puis choisissez **CD audio Disc-at-Once** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver un CD audio en mode Disc-at-Once apparaît.
2. Dans la liste déroulante Lecteur, choisissez le lecteur de CD que vous souhaitez utiliser pour graver le CD.
3. Dans la liste déroulante Vitesse, choisissez la vitesse de gravure désirée. Max utilise la vitesse la plus rapide du lecteur ; diminuez la valeur de ce paramètre pour éviter tout risque de sous-utilisation de la mémoire tampon.
4. Activez la case à cocher Protection sous-utilisation de mémoire tampon si votre enregistreur de CD prend en charge la protection de sous-utilisation de mémoire tampon. La protection de sous-utilisation de mémoire tampon permet à un enregistreur de CD d'arrêter et de reprendre la gravure.

Remarque : *La protection de sous-utilisation de mémoire tampon permet de créer un disque pouvant être affiché dans des lecteurs de CD, mais peut contenir une erreur de bit où la gravure s'est arrêtée, puis a redémarré. Pensez à désactiver cette case à cocher lors de la création d'un disque prémaître.*

5. Choisissez une case d'option dans la zone Mode gravure :
 - Gravure de CD commence l'enregistrement audio sur votre CD immédiatement.
 - Test, puis gravure effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur l'enregistreur de CD sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD pendant le test, et l'enregistrement commence une fois le test réussi.
 - Test uniquement (pas de gravure) effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur l'enregistreur de CD sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune données audio n'est enregistrée sur le CD.

6. Activez la case à cocher Rendre une image temporaire avant la gravure si vous souhaitez rendre le projet de CD dans un fichier temporaire avant l'enregistrement. Le pré-rendu permet d'éviter les sous-utilisations de mémoire tampon si vous avez un projet complexe ne pouvant pas être rendu et gravé en temps réel.

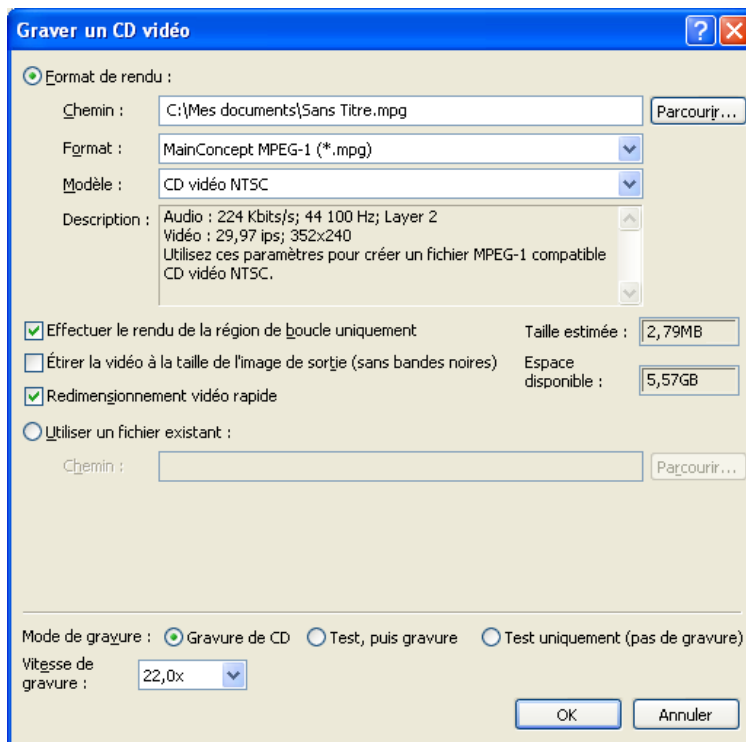
Remarque : *Le fichier temporaire rendu est conservé jusqu'à modification du projet ou sortie. Si un fichier image existe lors de l'ouverture de la boîte de dialogue Graver un CD audio en mode Disc-at-Once, la case à cocher porte l'intitulé Utiliser l'image rendue temporaire existante.*

7. Activez la case à cocher Effacer automatiquement les disques réinscriptibles si vous gravez sur des médias réinscriptibles et souhaitez effacer le disque avant la gravure.
8. Activez la case à cocher Éjecter en fin de tâche si vous souhaitez que le CD s'éjecte automatiquement à la fin de la gravure.
9. Cliquez sur OK pour démarrer la gravure.

Graver des CD vidéo

Les CD vidéo peuvent être lus dans de nombreux lecteurs de DVD et sur les ordinateurs dotés d'un lecteur de CD-ROM et d'un logiciel de lecteur VCD.

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver le CD**, puis choisissez **CD vidéo** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver un CD vidéo s'affiche.



2. Choisissez le fichier de film à utiliser :

- Si vous souhaitez rendre le projet en cours, sélectionnez la case d'option Format de rendu.
 - a. Éditez le contenu de la zone Chemin pour spécifier le nom et l'emplacement du fichier rendu.
 - b. Choisissez un modèle dans la zone de liste Modèle pour spécifier les paramètres devant être employés pour rendre le fichier, ou cliquez sur le bouton Personnalisé pour créer un nouveau modèle.

- c. Activez la case à cocher Effectuer le rendu de la région de boucle uniquement si vous souhaitez utiliser uniquement une partie du projet. Si la case à cocher est désactivée, tout le projet sera rendu et enregistré sur le CD vidéo.
- d. Activez la case à cocher Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie si vous souhaitez que la vidéo soit reformatée afin de remplir la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone Description. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.

Remarque : Désactivez la case Redimensionnement vidéo rapide si vous voyez des artefacts inacceptables dans la vidéo rendue. La désactivation de cette option permet de corriger les artefacts, mais augmente considérablement le délai du rendu.

- Si vous souhaitez employer un fichier MPEG déjà rendu, sélectionnez la case d'option Utiliser un fichier existant, puis entrez le chemin d'accès au fichier dans la zone Chemin (ou cliquez sur le bouton Parcourir pour localiser le fichier).

3. Sélectionnez les options d'enregistrement pour le lecteur de CD enregistrables :

a. Choisissez un mode de gravure :

- Gravure de CD commence l'enregistrement audio sur votre CD immédiatement.
- Test, puis gravure effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur l'enregistreur de CD sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD pendant le test, et l'enregistrement commence une fois le test réussi.
- Test uniquement (pas de gravure) effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur l'enregistreur de CD sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD.

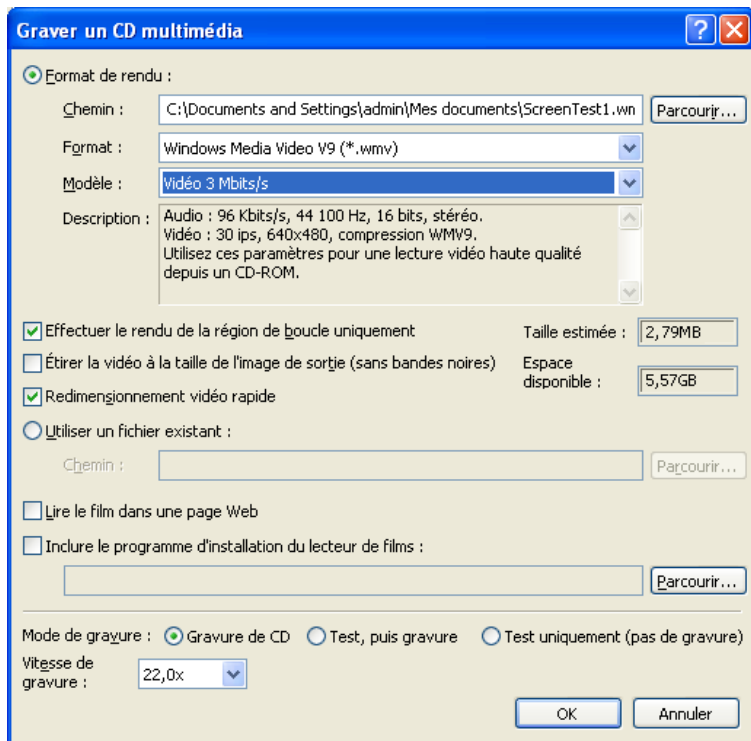
b. Dans la liste déroulante Vitesse de gravure, choisissez la vitesse de gravure désirée. Max enregistre avec la vitesse maximale de votre lecteur ; diminuez la vitesse en cas de difficultés d'enregistrement.

4. Le film est enregistré sur le CD. Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez activer la case à cocher Enregistrer le fichier vidéo pour conserver le fichier MPEG qui a été rendu, ou vous pouvez désactiver la case à cocher pour supprimer le fichier.
5. Cliquez sur Terminer.

Création d'un CD multimédia

Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver le CD** et choisissez **CD multimédia** dans le sous-menu pour rendre le projet et le graver sur un CD de données. Le projet rendu peut être lu sur n'importe quel ordinateur avec le lecteur approprié.

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver le CD**, puis choisissez **Graver un CD multimédia** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver un CD multimédia apparaît.



2. Sélectionnez les options de gravure du CD multimédia :

- Choisissez le format et le modèle approprié pour le rendu du projet dans les listes déroulantes Format et Modèle.
- Activez la case à cocher Effectuer le rendu de la région de boucle uniquement si vous souhaitez graver uniquement une partie du projet.
- Activez la case à cocher Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie si vous souhaitez que la vidéo soit reformatée afin de remplir la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone Description. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox).
- Désactivez la case Redimensionnement vidéo rapide si vous voyez des artefacts inacceptables dans la vidéo rendue. La désactivation de cette option permet de corriger les artefacts, mais augmente considérablement le délai du rendu.
- Activez la case à cocher Lire le film dans une page Web pour créer une page HTML et y incorporer la vidéo.
- Activez la case à cocher Inclure le programme d'installation du lecteur de films pour inclure un programme d'installation de lecteur multimédia sur le CD. Cliquez sur le bouton Parcourir pour localiser le fichier du programme d'installation.
- Dans la liste déroulante Vitesse, choisissez la vitesse de gravure désirée. L'option Max enregistre à la vitesse la plus élevée de votre lecteur. Diminuez la vitesse si vous rencontrez des difficultés d'enregistrement.

3. Cliquez sur OK.



Techniques d'édition de base

Les projets Vegas® sont des compilations multipistes d'événements se produisant dans le temps. Les événements de votre projet sont des références (pointeurs) à des fichiers multimédias source. Le logiciel Vegas étant un éditeur non destructif, les événements d'édition dans votre projet n'altèrent en rien les fichiers multimédias source.

Déplacement

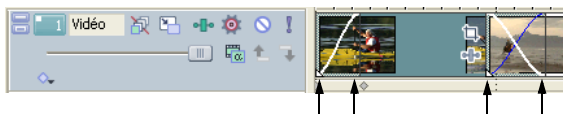
Lors de l'édition et de la lecture du projet, le curseur identifie votre position sur la barre temporelle du projet.

Déplacement du curseur

Utilisez les commandes clavier suivantes pour déplacer le curseur dans la barre temporelle.

Description	Touches
Passer au début du projet	Ctrl+Début ou W
Passer à la fin du projet	Ctrl+Fin ou E
Passer au début de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Début
Passer à la fin de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Fin
Aller vers la droite par marques de grille	Pg suiv.
Déplacer vers la gauche par marques de grille	Pg préc.
Passer à	Ctrl+G

Description	Touches
Déplacement vers la gauche/droite au(x) marqueur(s)	Ctrl+Flèche gauche/droite
Passer au marqueur #	Touches 0 à 9 (pas sur le clavier numérique)
Aller à gauche/droite vers des points de modification d'événements notamment des fondus des bords (voir la figure ci-dessous)	Ctrl+Alt+Flèche gauche/droite
Pousser le curseur sur la barre temporelle	Flèche gauche ou droite
Déplacer d'une image vers la gauche/droite	Alt+Flèche gauche/droite
Déplacer d'une image vers la gauche/droite	Ctrl+Alt+Maj+Roulette de la souris
Center dans la vue	\



Positionne le curseur sur un point de modification d'événement

Changement de la focalisation

La focalisation sert à décrire quels objets ont l'attention d'un programme. Par exemple, lorsque vous cliquez sur un fichier dans la liste Média de projet, la fenêtre Média de projet a la focalisation. Pour placer instantanément la focalisation du programme sur l'affichage des pistes (barre temporelle), appuyez sur **[Alt] + [0]** ou, dans le menu **Affichage**, choisissez **Focus sur l'affichage des pistes**.

Dans le logiciel Vegas, la piste qui a la focalisation est importante lorsque vous effectuez une tâche. Par exemple, lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier multimédia dans l'explorateur, il est inséré dans la piste ayant la focalisation. Vous pouvez cliquer sur le numéro d'une piste pour en faire la piste sélectionnée. Une ligne blanche clignotante sous le numéro de piste et un ombrage dans la liste des pistes indique une piste ayant la focalisation.

Sélections

Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs événements, une plage du temps, ou des événements *et* une plage de temps. Toutes les options de sélection peuvent s'appliquer à une piste spécifique ou à plusieurs pistes.

Pour sélectionner un événement, cliquez sur celui-ci.

Sélection de plusieurs événements

Vous pouvez sélectionner des événements multiples dans votre projet au moyen de plusieurs méthodes.

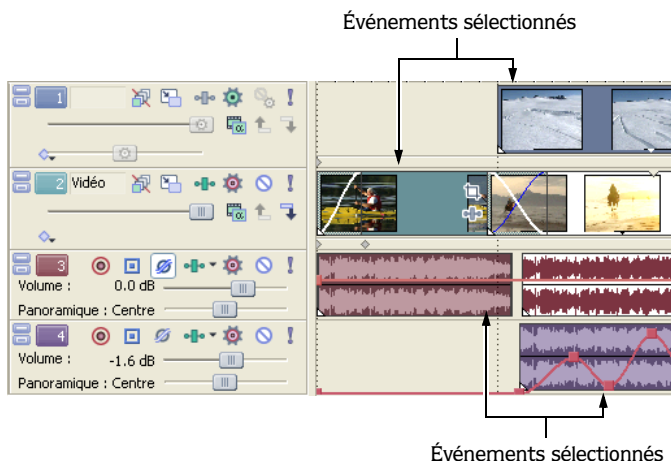
Conseil : Une fois que vous avez sélectionné plusieurs événements, vous pouvez les grouper.

Remarque : Vous pouvez sélectionner plusieurs événements vidéo, plusieurs événements audio ou une combinaison d'événements vidéo et audio. Cependant, vous ne pouvez utiliser que des commandes et des opérations qui s'appliquent aux deux types d'événements pour des sélections composées d'événements audio et vidéo.

Sélection d'événements non adjacents

1. Maintenez enfoncée la touche **Ctrl**.
2. Sélectionnez les événements en cliquant dessus.

Pour annuler la sélection d'un événement, cliquez simplement dessus de nouveau pour activer ou désactiver la sélection d'événements.




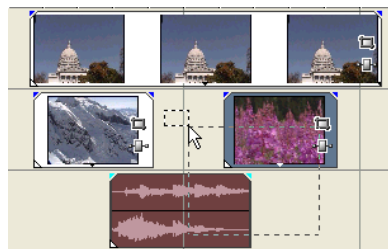
Sélection d'une plage d'événements

1. Maintenez enfoncée la touche **Maj**.
2. Cliquez sur le premier événement que vous souhaitez sélectionner.
3. Cliquez sur le dernier événement que vous souhaitez sélectionner.

Tous les événements entre les premiers et derniers événements sélectionnés sont mis en surbrillance et sélectionnés.

Sélection d'un bloc d'événements

1. Cliquez sur le bouton Outil de modification de la sélection ().
2. Positionnez le curseur dans un coin de la zone que vous souhaitez sélectionner.
3. Cliquez avec le bouton gauche et maintenez-le enfoncé.
4. Déplacez le curseur dans le coin opposé de la zone que vous souhaitez sélectionner. Un rectangle est dessiné dans l'espace de travail. Tous les événements inclus dans ce rectangle sont sélectionnés.



Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et cliquez avec le bouton droit pour basculer entre les trois types de zones de sélection : libre, verticale ou horizontale.

Conseil : Vous pouvez inclure ou exclure des événements d'une zone de sélection en appuyant sur **Ctrl** et en cliquant sur un événement. Pour annuler la sélection de tous les événements, cliquez n'importe où dans l'espace de travail à côté des événements sélectionnés.

Sélection de tous les événements jusqu'à la fin de la piste

1. Cliquez avec le bouton droit sur un événement. Un menu contextuel apparaît.
2. Dans le menu contextuel, choisissez **Sélectionner les événements jusqu'à la fin**. Tous les événements sur la piste après l'événement sélectionné sont sélectionnés.

Conseil : Pour transférer de grands blocs d'événements, vous pouvez utiliser **Sélectionner les événements jusqu'à la fin** avec des événements sélectionnés sur différentes pistes. Appuyez sur **Ctrl** et cliquez pour sélectionner des événements sur différentes pistes, puis cliquez sur le bouton droit pour accéder au menu contextuel.

Sélection de tous les événements se référant à un fichier multimédia spécifique

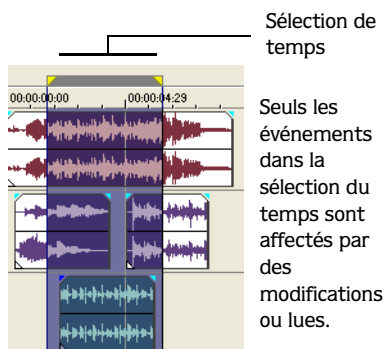
Cliquez avec le bouton droit sur un fichier dans la liste Média de projet, puis choisissez **Sélectionner les événements de la barre temporelle** dans le menu contextuel. Tous les événements qui utilisent le fichier multimédia sélectionné dans la prise active sont sélectionnés.

Maintenez enfoncé la touche **Ctrl** ou **Maj** tout en choisissant **Sélectionner les événements de la barre temporelle** dans le menu contextuel pour ajouter les événements à la sélection actuelle.

Sélection d'une plage de temps

Les sélections de temps sont indiquées par une zone ombrée qui apparaît en haut de la barre temporelle. Vous pouvez utiliser la barre de sélection de temps pour la lecture d'une petite partie de votre projet ou pour appliquer des modifications sur plusieurs pistes.

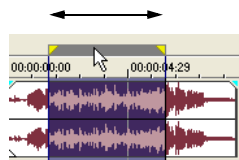
Remarque : *Sauf si un événement est verrouillé, une plage de temps sélectionnée affecte tous les événements, ou des parties d'événements, qui se produisent dans la plage.*



Sélection d'une plage de temps avec la souris

1. Positionnez le pointeur de la souris sur la barre de marqueur. Le pointeur de la souris devient un curseur flèche gauche/droite (↔).
2. Déplacez le curseur pour sélectionner une région. Tous les événements, ou parties d'événements, dans la région sont mis en surbrillance.
3. Déplacez les poignées jaunes à l'une ou l'autre des extrémités de la sélection du temps pour augmenter ou diminuer votre sélection de plage de temps.

Conseil : *Vous pouvez déplacer toute la plage de sélection en déplaçant la barre de sélection du temps.*



Sélection d'une plage de temps pendant la lecture

1. Cliquez sur le bouton Lire (▶) ou Lire depuis le début (▶) pour commencer la lecture.
2. Appuyez sur [I] où vous souhaitez commencer la sélection du temps.
3. Appuyez sur [O] où vous souhaitez terminer la sélection du temps.
4. Cliquez sur le bouton Arrêter (■) pour arrêter la lecture.

Utilisation de raccourcis pour des sélections de temps

Ces raccourcis permettent d'accélérer le processus de sélections du temps précises.

Description	Raccourci
Choisir une durée de sélection du temps égale à la durée d'un événement.	Cliquer deux fois sur l'événement
Étendre la sélection jusqu'à la fin du bord d'événement actuellement sélectionné	Ctrl+Maj+Alt+flèche droite
Étendre la sélection jusqu'au début du bord d'événement actuellement sélectionné	Ctrl+Maj+Alt+flèche gauche
Déplacer une sélection du temps sur un événement sans sélectionner/désélectionner l'événement	Ctrl+Maj+déplacer sur l'événement

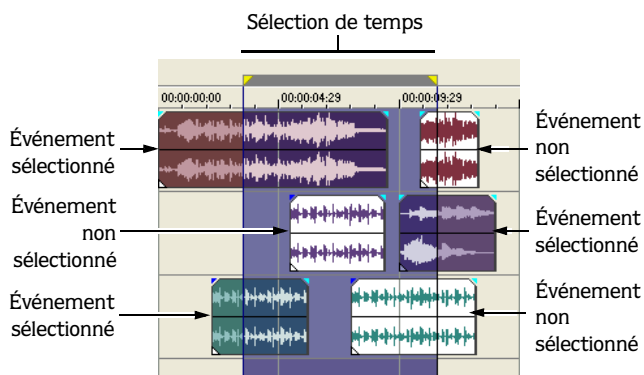
Conseil : Appuyez sur la touche Retour arrière pour rappeler les cinq dernières zones de sélection du temps.

Lecture en boucle

Si vous souhaitez lire la plage de temps, cliquez sur Lire (▶) pour lire uniquement les événements dans cette plage de temps. Cliquez sur le bouton Lecture en boucle (🔁) ou appuyez sur **[Q]** pour activer et désactiver la lecture en boucle. Le logiciel Vegas lit en continu la partie dans la barre temporelle incluse dans la sélection de temps lorsque la lecture en boucle est activée.

Sélection d'événements et une plage de temps

La sélection d'une plage de temps ne sélectionne pas automatiquement des événements. Événements bloqués exclus, tous les éléments dans la plage de temps sont lus et affectés par des commandes **Édition**. Cependant, vous pouvez sélectionner des événements spécifiques à modifier, puis sélectionner une plage de temps.



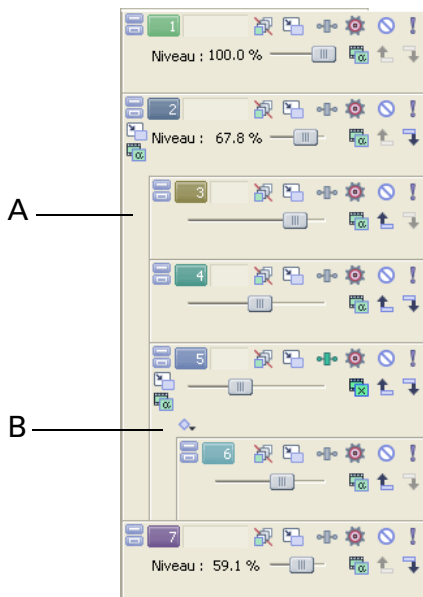
1. Sélectionnez les événements à modifier. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection de plusieurs événements](#) à la page 80.*
2. Positionnez le pointeur de la souris sur la barre de marqueur. Le pointeur de la souris devient un curseur flèche gauche/droite (↔).
3. Déplacez le curseur pour sélectionner la région. Notez que les événements qui ne sont pas initialement sélectionnés à l'étape 1 demeurent non sélectionnés (non mis en surbrillance).

Sélection de pistes

Cliquez sur un en-tête de piste pour le sélectionner. Maintenez appuyée la touche **Ctrl** ou **Maj** pour sélectionner plusieurs pistes.

Sélection de groupes de pistes combinées


Cliquez sur la barre verticale sous une piste parent pour sélectionner un groupe de pistes combinées. Par exemple, cliquez sur la zone marquée A dans la liste des pistes suivante pour sélectionner les pistes 2 à 6. Un clic sur la zone marquée B sélectionne les pistes 5 et 6.



Modification d'événements

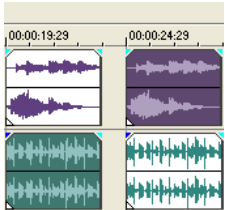
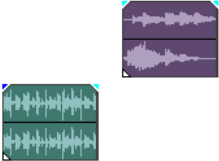
Copie d'événements

Vous pouvez copier des événements, ou des parties d'événements, sur le presse-papiers et les coller dans le projet. Vous pouvez copier un événement ou plusieurs événements. La copie préserve les informations d'événements d'origine, les éditions et autres modifications.

1. Sélectionnez les événements à copier. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection de plusieurs événements](#) à la page 80.*
2. Sélectionnez une plage de temps, si applicable.
3. Cliquez sur le bouton Copier ().

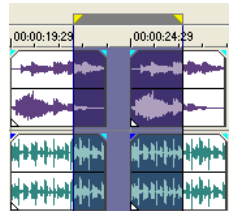

Copie des événements sélectionnés

Lorsqu'ils sont copiés, les éléments sélectionnés sont reproduits et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers.

Événements avant la copie	Contenu du presse-papiers	Événements après la copie
		<p>Les événements d'origine ne sont pas affectés et ne changent pas.</p>

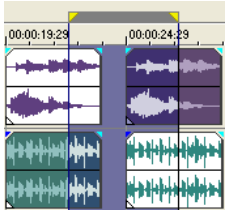
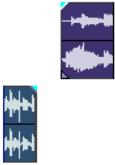
Copie d'une sélection du temps

Les événements dans la sélection du temps et sur toutes les pistes sont reproduits et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers.

Événements avant la copie	Contenu du presse-papiers	Événements après la copie
		<p>Les événements d'origine ne sont pas affectés et ne changent pas.</p>

Copie d’une sélection du temps et d’événements


Les événements et les parties des événements sélectionnés dans la sélection du temps sont reproduits et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers.

Événements avant la copie	Contenu du presse-papiers	Événements après la copie
		<p>Les événements d’origine ne sont pas affectés et ne changent pas.</p>

Coupure d’événements

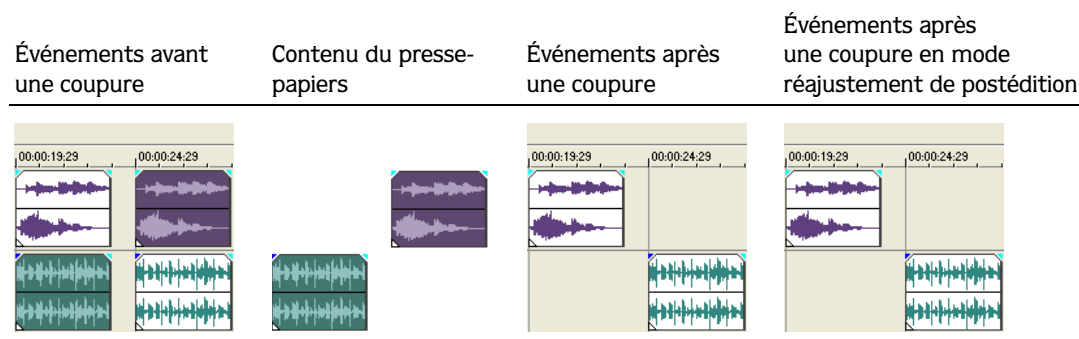
La coupure d’événements les supprime de leurs pistes respectives, mais place les informations coupées (événements et temps) sur le presse-papiers. Une fois sur le presse-papiers, vous pouvez coller ces informations dans votre projet.

Conseil : Vous pouvez appliquer une modification d’ondulation après la coupe. Pour plus d’informations, reportez-vous à [Application de réajustement de postédition](#) à la page 102.

1. Sélectionnez des événements ou une plage de temps. Pour plus d’informations, reportez-vous à [Sélections](#) à la page 80.
2. Cliquez sur le bouton Couper ().

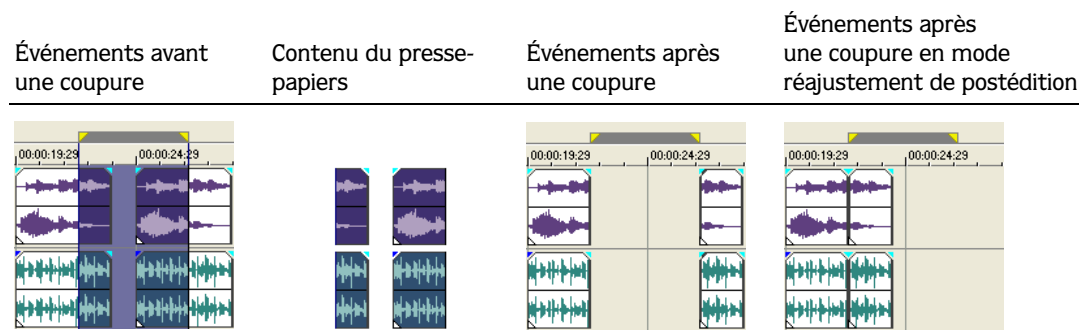
Coupure d'événements sélectionnés

Lors d'une coupure, les événements sélectionnés sont retirés de la barre de temporelle et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers.



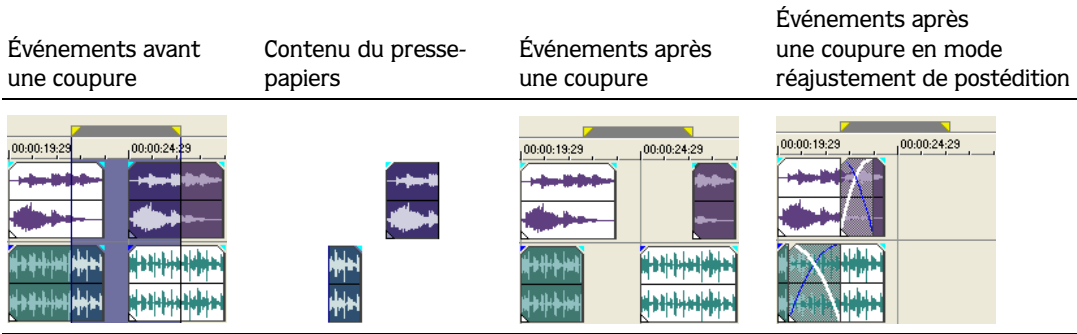
Coupure d'une sélection du temps

Les événements dans la sélection du temps sont reproduits et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers. Lors d'une coupure d'une sélection du temps, le mode Modification de l'ondulation affecte la position du matériel sur toutes les pistes ou sur les pistes affectées après la coupure.



Copie d’une sélection de temps et d’événements

Les événements et les parties des événements sélectionnés dans la sélection du temps sont reproduits et placés sur le presse-papiers. Les informations de temps sont également placées sur le presse-papiers. Lors d’une coupure d’une combinaison de sélection du temps et de sélection d’événements, le mode réajustement de postédition affecte la position du matériel sur toutes les pistes ou sur les pistes des événements sélectionnés après la coupure.



Collage d’événements


Une fois que des informations sont copiées sur le presse-papiers, vous pouvez choisir divers moyens de coller les éléments du presse-papiers. Les éléments sont toujours collés à partir de la position du curseur sur la barre temporelle.

Lorsque le mode réajustement de postédition est activé, le matériel est poussé sur la piste pour faire de la place au matériel collé. Le comportement exact de l’ondulation dépend de ce qui est collé, et du type de modification d’ondulation que vous choisissez d’effectuer. Si un ou plusieurs événements sont collés, seules les pistes où du matériel collé apparaît font l’objet d’une modification d’ondulation.

Conseil : Vous pouvez appliquer une modification d’ondulation après le collage. Pour plus d’informations, reportez-vous à [Application de réajustement de postédition](#) à la page 102.

1. Positionnez le curseur à l'emplacement désiré sur la barre temporelle.
2. Cliquez sur le numéro de piste ou dans la piste où vous souhaitez coller l'événement.
Cette piste est la piste de focalisation ; il ne peut y avoir qu'une seule piste de focalisation à la fois.

Remarque : Si vous collez plusieurs événements de différentes pistes, de nouvelles pistes sont automatiquement créées selon les besoins.

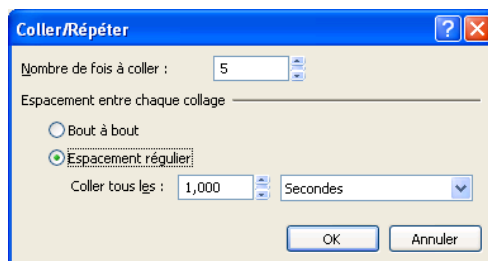
3. Cliquez sur le bouton Coller ().

Les événements de presse-papiers sont collés à la position du curseur sur la piste.
Les événements de pistes existants peuvent être chevauchés par de nouvelles informations collées.

Utilisation de Coller/Répéter

Utilisez Coller/Répéter pour spécifier combien de fois des événements de presse-papiers sont collés à la position du curseur sur la piste sélectionnée, et pour spécifier l'espace entre les événements collés.

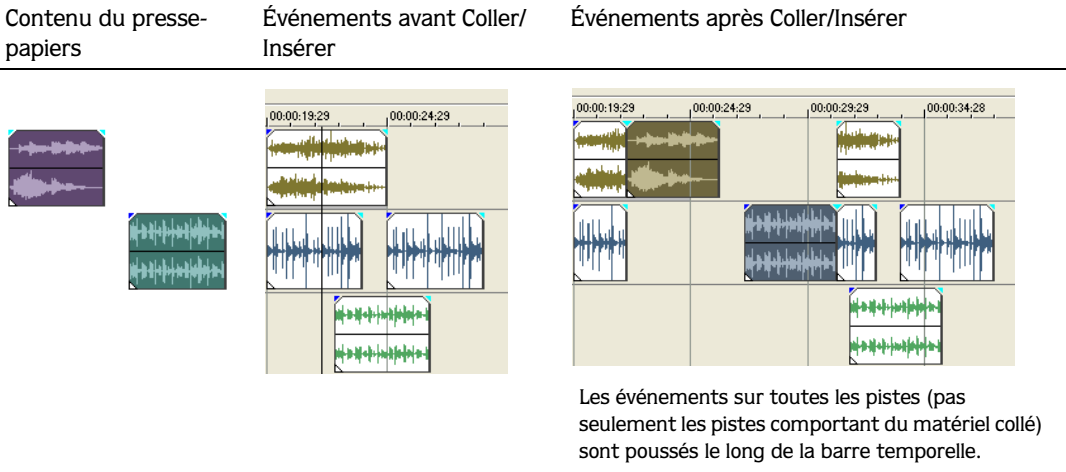
1. Copiez une sélection sur le presse-papiers.
2. Dans le menu **Édition**, choisissez **Coller/Répéter**. La boîte de dialogue Coller/Répéter apparaît.
3. Spécifiez combien de fois il convient de coller le contenu du presse-papiers et l'espace entre les copies successives.
4. Cliquez sur OK.



Utilisation de Coller/Insérer

Lors de l'utilisation de Coller/Insérer, les événements du presse-papiers sont placés à la position du curseur sur la piste sélectionnée et les événements existants sur toutes les pistes sont poussés le long de la barre temporelle sur la longueur totale des informations collées. Cette action diffère du mode réajustement de postédition parce que le collage en mode Ondulation de postédition porte seulement sur les pistes dans lesquelles du matériel est collé, tandis que la fonction Coller/Insérer porte sur toutes les pistes du projet.

- 1. Copiez une sélection dans le presse-papiers.
- 2. Dans le menu **Edition**, choisissez Coller/Insérer.



Événements de points d'entrée et de fondu enchaîné

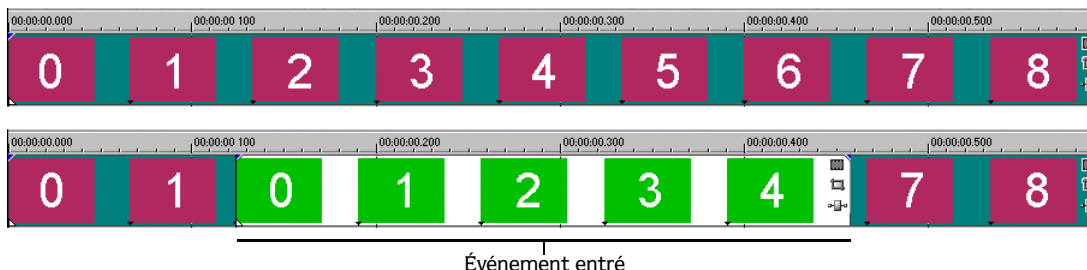
Vous pouvez insérer des événements au milieu (au-dessus) d'événements existants sans altérer le minutage du projet. Lorsque l'événement inséré se termine, la lecture de l'événement d'origine se poursuit, comme si elle ne s'était jamais arrêtée.

Vous pouvez choisir la durée des fondus enchaînés pour les éléments audio de point d'entrée.

- 1. Dans le menu **Options**, choisissez Préférences. La boîte de dialogue Préférences apparaît.
- 2. Cliquez sur l'onglet Modification.
- 3. Sélectionnez Longueur du fondu rapide pour les événements audio. Indiquez une durée pour chaque transition.

Les événements qui ont déjà été insérés ou entrés ne sont pas affectés par cette modification. Le concept de point d'entrée et de point de sortie s'applique uniquement lorsque vous insérez un événement qui est plus court que l'événement dans lequel il est inséré.

Dans l'illustration suivante, chaque image est numérotée afin que vous puissiez voir comment l'événement d'origine continue après la fin de l'événement inséré, comme si sa lecture se poursuivait sous l'original.



Duplication d'événements

La duplication est une combinaison de la copie et du collage, en une action. Le processus revient à déplacer l'événement à une nouvelle position tout en laissant une copie derrière.

1. Appuyez sur **Ctrl**.
2. Déplacez l'événement à dupliquer à l'endroit où vous souhaitez positionner le nouvel événement.

Insertion d'événements vides et de temps

Vous pouvez insérer des événements dans la barre temporelle n'ayant aucun contenu et ne faisant pas référence à des fichiers multimédias. Les événements vides peuvent servir d'espaces réservés dans la barre temporelle et être remplis de média ou enregistré ultérieurement. Dans les deux cas, le nouveau media est ajouté à l'événement vide comme une prise. Pour ajouter un événement vide à une piste, dans le menu **Insérer**, choisissez **Événement vide**.

Vous pouvez également faire de l'espace dans un projet en insérant une longueur de temps dans toutes les pistes. Pour insérer une période de temps dans la barre temporelle, dans le menu **Insérer**, choisissez **Temps**.

Découpage d'événements

Cette section décrit des moyens simples de découper des événements.

Conseil : Vous pouvez appliquer une modification d'ondulation après la découpe d'un événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Application de réajustement de postédition](#) à la page 102.

Découpage d'un événement

Pendant le processus de découpage d'un événement vidéo, la dernière miniature sur l'événement et la fenêtre Prévisualisation vidéo montre la dernière image de l'événement, permettant de modifier les événements avec une grande précision.

1. Positionnez le curseur sur le bord de l'événement.
Le curseur change lorsqu'il est correctement positionné (+↔).

2. Déplacez le bord de l'événement pour le découper.

Comme un fichier multimédia comporte toujours un composant vidéo et un composant audio, les deux événements sont découpés (ou étendus) en tant que groupe sauf si vous les dégroupes ou suspendez temporairement le groupement en cliquant sur le bouton Ignorer le groupement des événements (⌘+G).




Découpage d'événements groupés en même temps

Découpage d'un événement au-delà de son extrémité

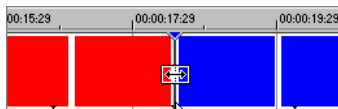
Vous pouvez découper un événement au-delà de son extrémité pour ainsi l'étendre. Une fois étendu, l'événement boucle par défaut. Une encoche indique où l'événement en boucle se répète.

Vous pouvez également désactiver la lecture en boucle et faire en sorte que la dernière image d'un média d'événement se répète pendant la durée de l'événement (un arrêt sur image). Une encoche apparaît au point dans l'événement où la vidéo se termine et où l'arrêt sur image commence.

Découpage d'éléments adjacents

Vous pouvez découper des événements adjacents simultanément. Appuyez sur **Ctrl** + **Alt** tout en déplaçant le bord commun entre deux événements adjacents. Le curseur adjacent de découpage apparaît ()

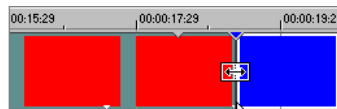
Appuyez sur **Ctrl**+**Alt** sur la limite entre deux événements...



...et déplacez à gauche...



...ou à droite pour découper les deux événements à la fois.



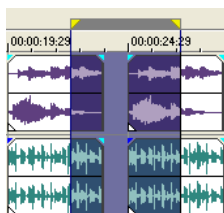
Découpage d'une sélection du temps

Le découpage d'événements supprime tous les médias à l'extérieur de la sélection du temps. Les informations supprimées ne sont pas placées sur le presse-papiers. Le découpage est différent de la coupure car les événements *inclus* dans la sélection du temps sont préservés.

1. Sélectionnez une plage de temps. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'une plage de temps](#) à la page 83.*
2. Appuyez sur **Ctrl** + **T** ou, dans le menu **Édition**, choisissez **Couper**.

Le matériel à l'extérieur de la sélection du temps (sur toutes les pistes) est supprimé du projet. Cependant, les informations de temps (espace) entre les événements ne sont pas supprimées.

Événements avant découpage



Contenu du presse-papiers

Les informations découpées ne sont pas placées sur le presse-papiers.

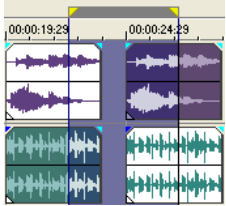

Événements après découpage



Découpage d'une sélection du temps et d'événements


1. Sélectionnez les événements à découper.
2. Sélectionnez une plage de temps. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'événements et une plage de temps](#) à la page 85.*
3. Appuyez sur **Ctrl** + **T** ou, dans le menu **Édition**, choisissez **Couper**.

Seule la partie d'événements sélectionnée *se trouvant à l'extérieur* de la sélection de temps est découpée. Les événements non sélectionnés sont préservés. Les informations de temps (espace) entre les événements ne sont pas supprimées.

Événements avant découpage	Contenu du presse-papiers	Événements après découpage
	Les informations découpées ne sont pas placées sur le presse-papiers.	

Découpage de bord d'événements au moyen du clavier

Avec cette méthode, vous pouvez rapidement parcourir un projet et ajuster les coupures jusqu'à ce qu'elles soient parfaitement synchronisées. Si vous avez un contrôleur multimédia externe, c'est encore plus facile.

1. Si vous souhaitez onduler les événements en aval pendant un découpage, cliquez sur le bouton Réajustement automatique () pour activer le mode Ondulation auto.
2. Sélectionnez l'événement que vous souhaitez découper.
3. Appuyez sur 7 ou 9 sur le pavé numérique pour positionner le curseur sur le bord d'événement à découper. 7 sélectionne le début d'un événement ou passe au bord d'événement précédent. 9 sélectionne la fin de l'événement ou passe au bord d'événement suivant. Un support rouge s'affiche pour indiquer quel bord d'événement sera découpé.

Remarque : Vous pouvez également effectuer cette étape à l'aide des touches [ou].

4. Utilisez les touches 1, 3 et 4, 6 sur le pavé numérique pour découper le bord d'événement actuel :
 - Appuyez sur 1 pour découper une image vidéo à gauche ou sur 3 pour découper une image vidéo à droite (ou maintenez enfoncé **Ctrl** + **Maj** + **Alt** tout en faisant tourner la roulette de la souris).

- Appuyez sur 4 pour découper un pixel à gauche, ou sur 6 pour découper un pixel à droite (ou maintenez enfoncé **Ctrl** + **Maj** tout en faisant tourner la roulette de la souris). La durée du découpage varie selon le niveau de zoom actuel.

Remarque : La touche 5 sur le pavé numérique quitte le mode de découpage de bord. Si vous n'êtes pas en mode découpage de bord, appuyez sur 1, 3, 4 et 6 sur le pavé numérique pour pousser des événements sur la barre temporelle par image (1 et 3) ou par pixel (4 et 6).

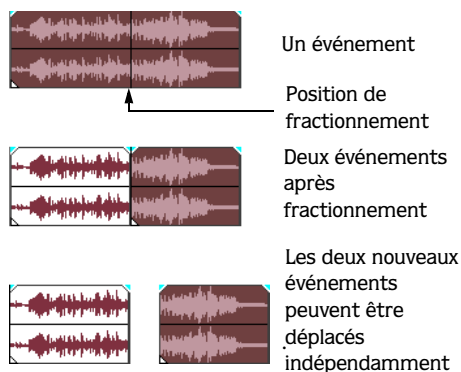
5. Recommencez les étapes 3 et 4 si nécessaire.

Fractionnement des événements

Vous pouvez créer plusieurs événements fonctionnant indépendamment à partir d'un événement unique en le fractionnement. Le fractionnement crée un nouveau point de terminaison ainsi qu'un point de départ pour le nouvel événement créé.

Le fractionnement d'un événement n'a pas d'incidence sur le média d'origine. Les informations du fichier multimédia sont incluses mais sont omises de la lecture en fonction de l'endroit où le point de début ou de fin de l'événement se situe dans la barre temporelle.

Lorsqu'ils sont fractionnés, les deux nouveaux événements sont l'un contre l'autre. Les deux événements peuvent être déplacés indépendamment.

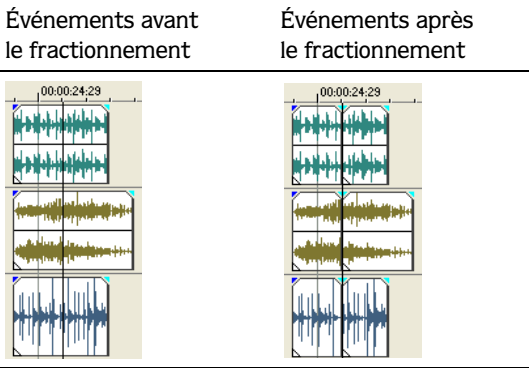


Fractionnement d'un événement

1. Sélectionnez le ou les événements à fractionner. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélections](#) à la page 80.*
2. Placez le curseur à la position de la barre temporelle où le fractionnement se produira.
3. Dans le menu **Édition**, choisissez **Fractionnement**, ou appuyez sur **S**.

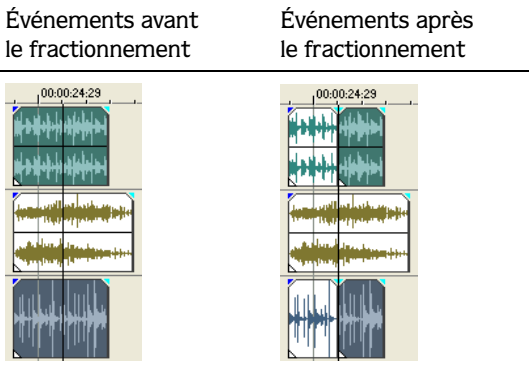
Fractionnement de tous les événements à la position du curseur

Tous les événements sont fractionnés à la position du curseur (sauf si un événement est verrouillé). Le fractionnement se produit sur toutes les pistes (si aucun événement n'est sélectionné).



Fractionnement des événements sélectionnés

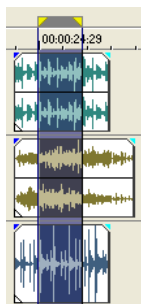
Seuls les événements sélectionnés sont fractionnés à la position du curseur.



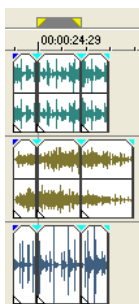
Fractionnement d'une sélection du temps

À moins qu'ils ne soient verrouillés, tous les événements dans la même sélection du temps sont fractionnés au point de début et de fin de la plage de temps, ce qui signifie que deux fractionnements sont effectués. Le fractionnement se produit sur toutes les pistes.

Événements avant
le fractionnement



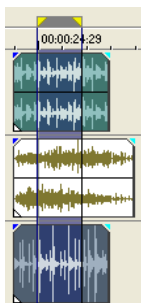
Événements après
le fractionnement



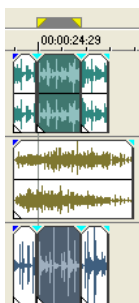
Fractionnement d'une sélection du temps sur les événements sélectionnés

Seuls les événements sélectionnés dans la sélection du temps sont fractionnés aux points de début et de fin de la plage de temps.

Événements avant
le fractionnement



Événements après
le fractionnement




Événements de dérive et de glissement

Pour imaginer ce qui se produit lorsque vous faites dériver et glisser des événements, représentez-vous un événement comme une fenêtre sur un fichier multimédia. La fenêtre peut afficher la totalité du fichier multimédia ou une petite partie. Lorsque la fenêtre n'affiche qu'une partie du fichier multimédia, vous pouvez déplacer la fenêtre ou le média sous-jacent qui est lu par un événement :

- Lorsque vous faites **dériver** un événement, ce dernier conserve sa position sur la barre temporelle, mais le fichier multimédia bouge dans la direction du déplacement.
- Lorsque vous faites **glisser** un événement, le fichier multimédia conserve sa position sur la barre temporelle, mais l'événement bouge dans la direction du déplacement.


Conseil : Vous pouvez également faire dériver ou glisser des événements groupés (en même temps) ou déplacer un fondu enchaîné entre deux événements.

Décalage du contenu (dérive) d'un événement

Appuyez sur **[Alt]** tout en déplaçant un événement. Le curseur de dérive apparaît ()


Lorsque vous déplacez l'événement, le contenu de l'événement se décale, pas l'événement. Vous pouvez utiliser cette technique lorsque vous souhaitez maintenir la longueur et la position d'un événement, alors que l'événement lit une autre section du fichier multimédia source.

Découpage par dérive d'un événement

Appuyez sur **[Alt]** tout en déplaçant le bord droit ou gauche d'un événement. Le curseur de dérive-découpage apparaît ()

Pendant que vous déplacez le bord de l'événement, le média se bouge avec le bord de l'événement.

Glissement d'un événement

Appuyez sur **[Ctrl] + [Alt]** tout en déplaçant un événement. Le curseur de glissement apparaît ()

Pendant que vous déplacez le curseur, la position relative du média reste fixe sur la piste, et la position de l'événement change. Vous pouvez utiliser cette technique lorsque vous souhaitez maintenir la longueur d'un événement, alors que l'événement lit une autre section du fichier multimédia à un point différent dans le projet.

Conseil : Vous pouvez appliquer une modification d'ondulation après le découpage avec dérive ou le glissement d'un événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Application de réajustement de postédition](#) à la page 102.

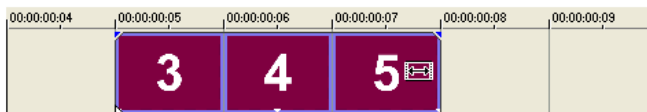
Les fichiers multimédias d'origine.



L'événement sur la barre temporelle avec les images d'origine.



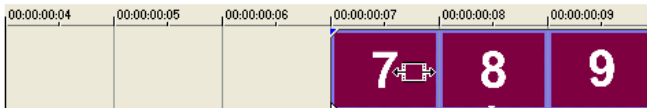
Dérive de l'événement deux images vers la droite.



Dérive-découpage de l'événement deux images vers la droite.



Glissement de l'événement deux images vers la droite.



Suppression d'événements

La suppression d'un événement le retire de sa piste. Plusieurs événements peuvent être supprimés et des sélections du temps peuvent être utilisées pour modifier le processus.

La modification de l'ondulation s'applique également aux actions de suppression.

La suppression fonctionne exactement comme une opération coupure, mais les informations retirées *ne sont pas* placées sur le presse-papiers. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Coupure d'événements](#) à la page 88.*

1. Sélectionnez les événements à supprimer.
2. Appuyez sur **Suppr**.

Application de réajustement de postédition

Vous pouvez appliquer un réajustement de postédition qui affecte la ou les pistes modifiées, la ou les pistes et certains éléments de projet, ou tous les éléments de la barre temporelle.

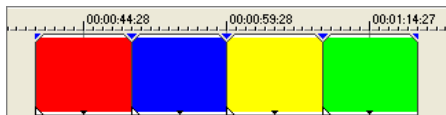
La puissance réside dans le fait que vous pouvez appliquer ce réajustement de postédition à une large variété de tâches d'édition, par exemple le découpage, le fondu enchaîné, la coupure, le collage et la suppression d'événements. Vous pouvez également choisir d'appliquer vos modifications du réajustement manuellement ou automatiquement.

Vous pouvez onduler le contenu de la barre temporelle à la suite d'une modification après l'exécution de ces tâches :

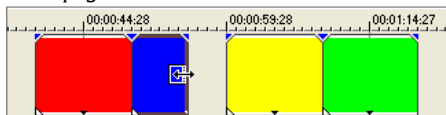
- découpage (pg. 94), dérive-découpage (pg. 100) et glissement (pg. 100) d'événements
- compression de durée/étirement d'événements
- coupure d'événements (pg. 88)
- collage d'événements (pg. 90)
- suppression d'événements (pg. 102)

La modification d'ondulation détermine également comment du matériel est ajouté à partir de la fenêtre Découpage.

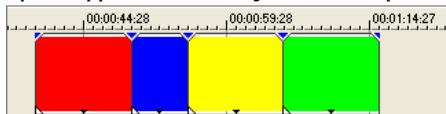
Les quatre événements d'origine



Découpage du second événement



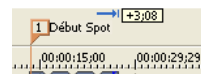
Après l'application d'un réajustement de postédition, les troisième et quatrième événements éliminent l'écart



Une méthode rapide et simple est également proposée pour mélanger une séquence d'événements sur une piste. Vous avez décidé que le troisième événement d'une série doit en fait être le second ? Vous pouvez déplacer l'événement à une nouvelle position et demander au logiciel de mélanger les événements dans leur nouvel ordre.

Application d'un réajustement de postédition manuellement


1. Effectuez l'une des modifications décrites ci-dessus. Au-dessus de la barre temporelle, une flèche indique à quel endroit le réajustement de postédition se produira et la direction dans laquelle les événements concernés se déplaceront.
2. Dans le menu **Édition**, choisissez **Réajustement de postédition**, puis choisissez une commande dans le sous-menu :
 - **Pistes concernées** ondule uniquement la ou les pistes où vous avez effectué la modification.
 - **Pistes concernées, pistes bus, marqueurs et régions** ondule la ou les pistes où vous avez effectué la modification et ondule n'importe quelle image clé ou enveloppe sur ces pistes. Cette commande ondule également tout marqueur, région, marqueur de mise en page CD et marqueur de commande dans le projet.
 - **Tous les marqueurs, pistes et régions** ondule toutes les pistes et toutes les images clés et enveloppes sur ces pistes. Cette commande ondule également tout marqueur, région, marqueur de mise en page CD et marqueur de commande dans le projet.

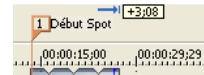


La barre temporelle est ondulée après la modification selon l'option que vous choisissez.

Conseil : Appuyez sur la touche **[F]** après une modification pour onduler les pistes concernées, ou vous pouvez appuyer sur **[Ctrl] + [F]** pour onduler des marqueurs, les images clés et des enveloppes également. Pour tout onduler après modification, appuyez sur **[Ctrl] + [Maj] + [F]**.

Application d'un réajustement de postédition automatiquement

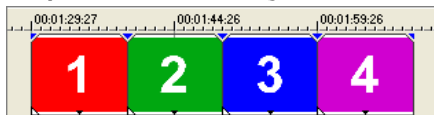
1. Cliquez sur le bouton flèche en regard de bouton Réajustement automatique () et choisissez un type d'ondulation :
 - **Pistes concernées** ondule uniquement la ou les pistes où vous avez effectué la modification.
 - **Pistes concernées, pistes bus, marqueurs et régions** ondule la ou les pistes où vous avez effectué la modification et ondule n'importe quelle image clé ou enveloppe sur ces pistes. Cette commande ondule également tout marqueur, région, marqueur de mise en page CD et marqueur de commande dans le projet.
 - **Tous les marqueurs, pistes et régions** ondule toutes les pistes et toutes les images clés et enveloppes sur ces pistes. Cette commande ondule également tout marqueur, région, marqueur de mise en page CD et marqueur de commande dans le projet.
2. Effectuez l'une des modifications décrites ci-dessus. Au-dessus de la barre temporelle, une flèche indique à quel endroit le réajustement de postédition se produira et la direction dans laquelle les événements concernés se déplaceront.
3. La barre temporelle est ondulée après la modification selon le type d'ondulation que vous choisissez.



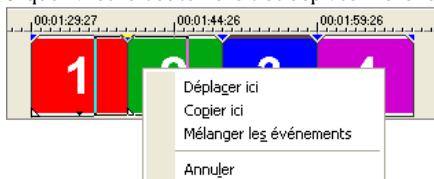
Mélange d'événements

Il existe une manière rapide de changer l'ordre d'une séquence d'événements dans une piste. Cliquez avec le bouton droit et déplacez un événement à un nouvel emplacement dans la piste, puis choisissez **Mélanger les événements** dans le menu contextuel qui apparaît. Les événements sont mélangés dans le nouvel ordre.

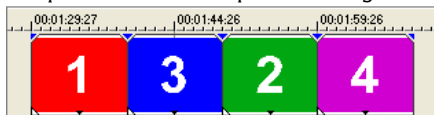
Les quatre événements d'origine



Cliquez avec le bouton droit et déplacez l'événement trois entre les événements un et deux.

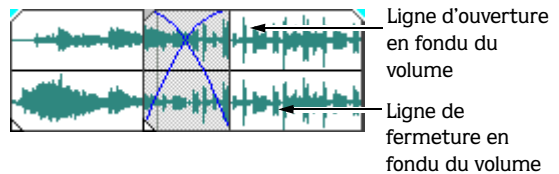


Les quatre événements après le mélange




Événements de fondu enchaîné

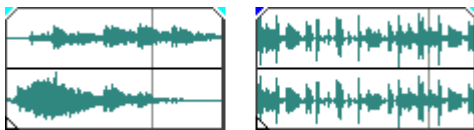
Vous pouvez effectuer un fondu enchaîné entre deux événements sur la même piste. Pour les événements audio, le fondu enchaîné ferme en fondu le volume d'un événement audio tandis que le volume d'un autre événement s'ouvre en fondu. Pour les événements vidéo, le fondu enchaîné crée une transition entre deux événements, le premier se ferme en fondu, l'autre s'ouvre en fondu. Des lignes apparaissent indiquant comment et quand le volume ou la transparence de l'événement est affecté.



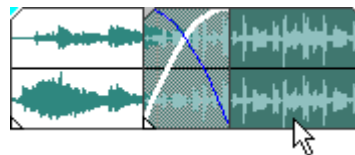
Utilisation de fondus enchaînés automatiques

La fonction de fondu enchaîné automatique transforme les parties en chevauchement de deux événements en un fondu enchaîné lissé. Cette fonction est activée par défaut. Cliquez sur le bouton Fondus enchaînés automatiques () ou appuyez sur **Ctrl** + **Maj** + **X** pour activer et désactiver les fondus enchaînés automatiques.

Événements avant un fondu enchaîné



Événements après un fondu enchaîné



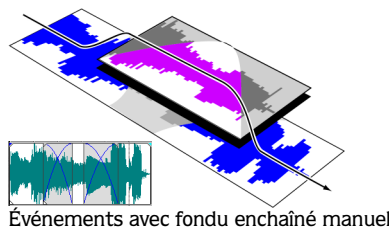
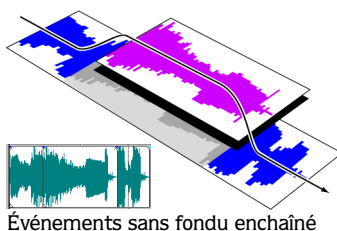
Déplacez un événement pour qu'il chevauche l'autre

Une option permet de créer des fondus enchaînés automatiques lorsque vous ajoutez plusieurs fichiers multimédias à une piste. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de fondus enchaînés automatiques](#) à la page 106.*

Définition manuelle d'un fondu enchaîné

Un fondu enchaîné automatique n'est pas inséré si un événement plus court est placé au-dessus et à l'intérieur du même intervalle de temps d'un événement plus long. Dans ce cas, la lecture de l'événement plus long commence, suivie de celle de l'événement plus court, puis la lecture de l'événement plus long reprend à la position de la barre temporelle. Vous pouvez créer manuellement un fondu enchaîné pour ouvrir et fermer en fondu l'événement plus court.

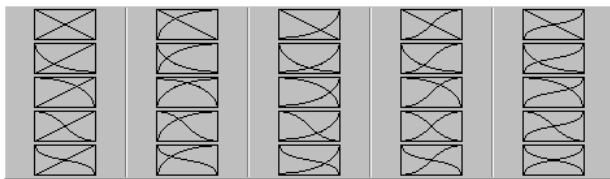
1. Placez le pointeur de la souris sur l'une des poignées de l'événement plus court. Le curseur d'enveloppe apparaît (+↔-).
2. Déplacez la poignée à la position désirée.



Cette méthode permet d'insérer rapidement et efficacement une voix hors-champ au-dessus d'une piste musicale d'arrière-plan (bien que la musique se ferme complètement en fondu) ou pour remplacer une section de données audio médiocre. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Événements de points d'entrée et de fondu enchaîné](#) à la page 92.*

Changement des courbes d'un fondu enchaîné

Vous pouvez changer les courbes d'un fondu enchaîné qui sont utilisées pour effectuer une ouverture et une fermeture en fondu entre deux événements.




Cliquez avec le bouton droit sur un fondu enchaîné pour choisir une différente courbe de fondu enchaîné.

1. Cliquez avec le bouton droit n'importe où dans la région du fondu enchaîné pour afficher un menu contextuel.
2. Dans le menu contextuel, choisissez **Type de fondu**, puis choisissez le type de fondu dans le sous-menu.

Conseil : Si vous utilisez fréquemment la même courbe de fondu enchaîné, vous pouvez la définir comme valeur par défaut pour tout nouveau fondu enchaîné audio ou vidéo sur l'onglet *Modification de la boîte de dialogue Préférences*.

Glissement d'un fondu enchaîné

Vous pouvez faire glisser un fondu enchaîné entre deux événements sans affecter la longueur totale des deux événements en chevauchement. Ce processus est similaire au glissement et à la dérive d'événements. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Événements de dérive et de glissement](#) à la page 100.*

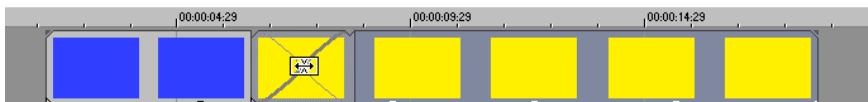
Appuyez sur **[Ctrl] + [Alt]** tout en déplaçant la zone en chevauchement entre deux événements. Le curseur de glissement de fondu enchaîné apparaît (.

Lorsque vous déplacez la souris, la position relative du média reste fixe sur la piste, et la position du fondu enchaîné change, découpant en fait le bord de l'événement dans la direction du déplacement. Vous pouvez utiliser cette technique lorsque vous souhaitez maintenir la longueur de deux événements combinés mais souhaitez que la transition se produise plus tôt ou plus tard.

Deux événements avec un fondu enchaîné.



Glissement du fondu enchaîné vers la gauche...



...et vers la droite.



Utilisation des fonctions Annuler et Rétablir

Vous bénéficiez de fonctionnalités illimitées d'annulation et de rétablissement lors d'un travail sur un projet, allant même jusqu'à la possibilité d'annuler les modifications apportées avant le dernier enregistrement d'un projet (mais sans fermeture). Pendant un travail sur un projet, un historique d'annulation des modifications apportées est créé. À chaque annulation, cette modification est placée dans l'historique de rétablissement.

Lorsque vous fermez le projet ou quittez le logiciel, les deux historiques d'annulation et de rétablissement sont effacés.

Utilisation de la fonction Annuler

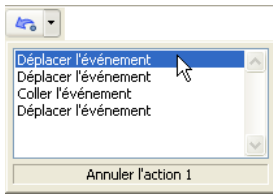
Appuyez sur **Ctrl** + **Z** ou cliquez sur le bouton Annuler (↶) pour inverser la dernière modification effectuée. L'utilisation répétée de la commande clavier ou du bouton de la barre d'outils continue l'annulation des modifications dans l'ordre inverse, de la plus récente à la plus ancienne. En outre, vous pouvez annuler la dernière modification en la choisissant dans le menu **Édition**.

Annulation d'une série de modifications

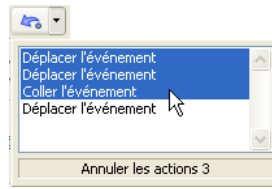
Vous pouvez annuler une série de modifications en utilisant la liste déroulante sur le bouton Annuler.

1. Cliquez sur la flèche à droite du bouton Annuler (↶).

2. Dans la liste déroulante, choisissez la modification que vous souhaitez annuler. Les éléments qui se trouvent au-dessus (modifications subséquentes) sont sélectionnés automatiquement. Votre projet est remis à l'état antérieur à ces modifications.




Utilisez la souris pour sélectionner une série de modifications.




Lorsque vous annulez une modification ou une série de modifications, celles-ci sont ajoutées à l'historique de rétablissement. Cette fonction vous permet de remettre un projet à un état précédent.

Conseil : Dans le menu **Édition**, choisissez **Annuler tout** pour annuler toutes les modifications dans l'historique. Toutes les modifications sont annulées et ajoutées à l'historique de rétablissement.

Utilisation de la fonction Rétablir

Appuyez sur **[Ctrl] + [Maj] + [Z]** ou cliquez sur le bouton Rétablir () pour rétablir la dernière modification effectuée. L'utilisation répétée de la commande clavier ou du bouton de la barre d'outils continue le rétablissement des modifications dans l'ordre inverse, de la plus récente à la plus ancienne. En outre, vous pouvez rétablir la dernière modification en la choisissant dans le menu **Édition**.

Rétablissement d'une série de modifications

Vous pouvez afficher l'historique de rétablissement en cliquant sur la flèche du côté droit du bouton Rétablir (). L'élément apparaissant en haut de la liste représente la plus récente annulation de modification. Si vous rétablissez une modification spécifique apparaissant plus bas dans la liste, toutes les modifications subséquentes qui apparaissent au-dessus sont rétablies également.

Lorsque vous annulez une modification ou une série de modifications, celles-ci sont de nouveau ajoutées à l'historique l'annulation. L'historique d'annulation est effacé lorsqu'une nouvelle modification est effectuée.

Effacement de l'historique des modifications

Vous pouvez effacer les historiques des annulations et des rétablissements sans fermer le projet ni quitter l'application. Une fois les historiques effacés, un nouvel historique de modification est créé pendant que vous continuez à travailler sur le projet. Bien que l'effacement de l'historique des modifications ne soit généralement pas nécessaire, il peut libérer de l'espace sur le disque. Pour effacer l'historique des modifications, choisissez **Effacer l'historique des modifications** dans le menu **Édition**.

Ajout de marqueurs et de régions de projet

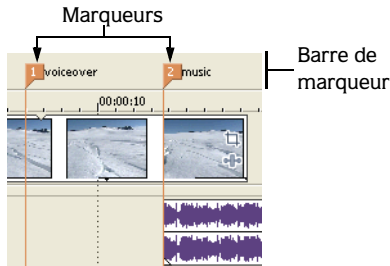
Plusieurs types de marqueurs de projet sont fournis pour identifier des parties de votre projet, servir de repères et fournir des fonctionnalités supplémentaires :

- **Les marqueurs** sont des points que vous marquez le long de la barre temporelle du projet. Ils sont généralement utilisés pour marquer des positions dans le projet pour une référence ultérieure ou pour marquer des repères temps.
- Les **régions** sont des plages de temps que vous marquez le long de la barre temporelle. Les régions identifient des plages de temps pour votre référence et peuvent servir de sélection du temps permanentes.
- **Les marqueurs de commandes** sont des marqueurs qui permettent la présence de métadonnées dans des fichiers multimédias de transmission en continu. Ces marqueurs peuvent être utilisés pour afficher des titres ou des légendes fermées, des liens vers des sites Web, ou pour effectuer toute autre fonction que vous définissez. En outre, ces marqueurs peuvent être utilisés pour incorporer des informations de données Scott Studios, utilisées de façon intensive en diffusion.
- Les **marqueurs de mise en page CD** sont des marqueurs qui indiquent des pistes et des indices pour une mise en page CD audio. Ces marques servent à créer des pistes et des points d'index lors de la gravure d'un CD audio.

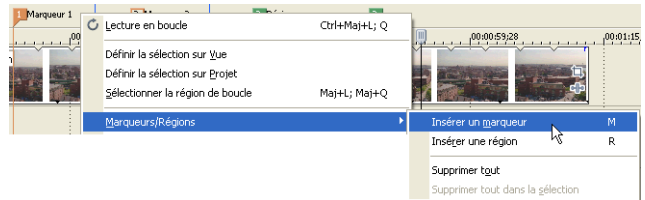
Conseil : Vous pouvez utiliser la modification d'ondulation pour déplacer automatiquement des marqueurs et des régions lors de modifications dans la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Application de réajustement de postédition](#) à la page 102.

Utilisation de marqueurs

Les marqueurs sont utiles pour identifier des positions spécifiques dans de longs projets et pour y accéder. Lorsque vous placez des marqueurs dans votre projet, ils sont automatiquement numérotés (jusqu'à 99) dans leur ordre de placement. Les marqueurs prennent la forme de repères orange au-dessus de la barre. Vous pouvez les nommer et les repositionner le long de la barre temporelle du projet.



Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueur



Insertion d'un marqueur à la position du curseur

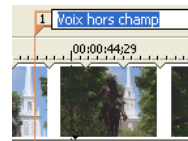
1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer le marqueur.
2. Dans le menu **Insertion**, choisissez **Marqueur** ou appuyez sur **[M]**.
3. Tapez un nom pour le marqueur et appuyez sur **[Entrée]**. Si vous ne souhaitez pas nommer le marqueur, appuyez simplement sur **[Entrée]**.

Insertion d'un marqueur pendant la lecture

Pendant la lecture, appuyez sur **[M]**. Le marqueur apparaît sur la barre de marqueur. Vous pouvez nommer le marqueur après qu'il a été défini.

Nommer (ou renommer) un marqueur

1. Placez le pointeur de la souris sur le marqueur que vous souhaitez nommer ou renommer. Le pointeur prend la forme d'une icône main (☞).
2. Cliquez avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel.
3. Dans le menu contextuel, choisissez **Renommer**. Une zone de texte s'ouvre en regard du marqueur.
4. Tapez le nom du marqueur.
5. Appuyez sur **[Entrée]** pour définir le nom du marqueur.



Vous pouvez également cliquer deux fois sur un nom existant ou cliquer deux fois sur un espace juste à droite du marqueur pour le renommer.

Déplacement de marqueurs


Vous pouvez repositionner un marqueur en le déplaçant sur la barre de marqueur.

Navigation aux marqueurs

Vous pouvez positionner le curseur sur n'importe quel marqueur dans la barre temporelle en cliquant sur le marqueur. Vous pouvez également accéder à un marqueur en appuyant sur les touches numériques en haut du clavier (*pas* sur le pavé numérique).

Conseil : *Faites passer le curseur au marqueur suivant ou précédent en appuyant sur **[Ctrl] + [→]** ou **[Ctrl] + [←]**.*

Suppression de marqueurs


1. Placez le pointeur de la souris sur le marqueur à supprimer. Le pointeur prend la forme d'une icône main ()
2. Cliquez avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel.
3. Dans le menu contextuel, choisissez **Supprimer**. Le marqueur est supprimé de votre projet.

Les repères ne sont pas renumérotés lorsque vous les supprimez. Par exemple, si votre projet comporte cinq marqueurs et si vous supprimez les marqueurs 3 et 4, les marqueurs restants sont répertoriés comme 1, 2 et 5. Cependant, lorsque vous ajoutez de nouveau des marqueurs, le logiciel Vegas commence à d'abord numéroter la séquence manquante, 3 et 4 dans ce cas, puis 6, 7, 8, etc.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions

1. Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueur.
2. Dans le menu contextuel, choisissez **Marqueurs/Régions**, puis choisissez **Supprimer tout** dans le sous-menu.

Travail avec des régions

Les régions identifient des plages de temps et fournissent un moyen de sous-diviser le projet. Une région est définie comme la zone comprise entre deux marqueurs de région qui partagent le même numéro. Les régions peuvent fonctionner comme des sélections du temps semi-permanentes. Vous pouvez afficher des informations de région dans l'explorateur en cliquant sur la flèche en regard du bouton **Vue** () et en sélectionnant **Vue Région**.

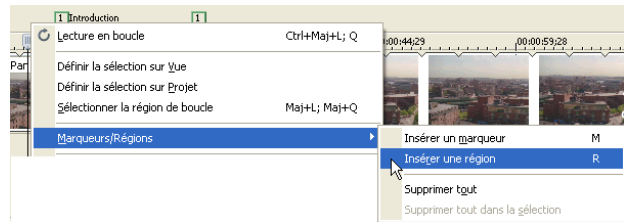
Insertion de régions

1. Effectuez une sélection du temps. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'une plage de temps](#) à la page 83.*
2. Dans le menu **Insertion**, choisissez Région, ou appuyez sur **[R]**.
3. Tapez un nom pour la région et appuyez sur **[Entrée]**. Si vous ne souhaitez pas nommer la région, appuyez simplement sur **[Entrée]**.

Les marqueurs de région affichent les points de début et de fin d'une sélection du temps.




Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueur

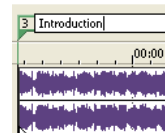


Déplacement de régions

Déplacez un marqueur de région pour le repositionner. Pour déplacer les deux marqueurs de région (marqueurs de début et de fin) simultanément, maintenez enfoncé **[Alt]** tout déplaçant un marqueur de région.

Nommer des régions

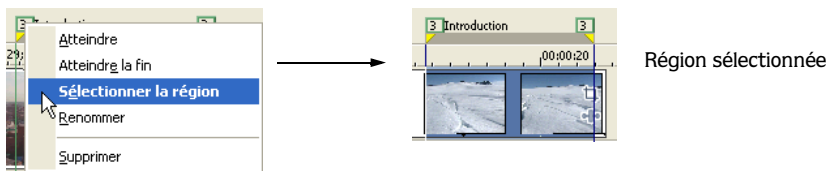
1. Placez le pointeur de la souris sur le marqueur de région gauche que vous souhaitez nommer ou renommer. Le pointeur prend la forme d'une icône main ()
2. Cliquez avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel.
3. Dans le menu contextuel, choisissez **Renommer**. Une zone de texte s'ouvre en regard du marqueur de région.
4. Tapez le nom de la région.
5. Appuyez sur **[Entrée]** ou cliquez n'importe où dans l'affichage des pistes pour définir le nom.



Sélection de régions

Vous pouvez sélectionner les événements, sur toutes les pistes, à l'intérieur de la région pour modification ou lecture.

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'un des marqueurs de région pour afficher un menu contextuel.



2. Dans le menu contextuel, choisissez **Sélectionner la région**.

Conseil : Vous pouvez également sélectionner une région à l'aide d'une touche numérique du clavier (pas du pavé numérique) ou en cliquant deux fois sur un marqueur de région.

Navigation vers des régions

Vous pouvez placer le curseur au début ou à la fin d'une région en cliquant sur l'un des marqueurs de région. Vous pouvez appuyer sur **[Ctrl] + [→]** ou **[Ctrl] + [←]** pour faire passer le curseur au marqueur de région suivant ou précédent.

Cliquez avec le bouton droit sur un marqueur de région pour afficher un menu contextuel vous permettant de passer au début (**Atteindre le début**) ou à la fin (**Atteindre la fin**) d'une région.

Suppression de régions

1. Placez le pointeur de la souris sur le point de début ou de fin du marqueur de région. Le pointeur prend la forme d'une icône main (☞).
2. Cliquez avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel.
3. Dans le menu contextuel, choisissez **Supprimer**. La région est supprimée du projet.

Les repères ne sont pas renumérotés lorsque vous les supprimez. Par exemple, si votre projet comporte cinq régions et si vous supprimez les régions 3 et 4, les régions restantes sont répertoriées comme 1, 2 et 5. Cependant, lorsque vous ajoutez de nouvelles régions, le logiciel Vegas commence à d'abord numéroté la séquence manquante, 3 et 4 dans ce cas, puis 6, 7, 8, etc.

Suppression de toutes les régions et de tous les marqueurs

1. Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueur.
2. Dans le menu contextuel, choisissez **Marqueurs/Régions**, puis choisissez **Supprimer tout** dans le sous-menu.

Utilisation de marqueurs de commande

Les marqueurs de commande ajoutent de l'interactivité à une présentation multimédia diffusée en continu sur Internet en insérant des métadonnées dans les fichiers multimédias de transmission en continu. Pendant la lecture de la vidéo, d'autres actions peuvent être programmées. Ces commandes font partie des formats de transmission en continu Microsoft® Windows Media® et RealMedia®. Le plus fréquemment, ces actions ajoutent du texte ou ouvrent un site Web associé où l'utilisateur peut accéder facilement à d'autres informations sur la rubrique. Les commandes spécifiques disponibles varient selon le format final de votre projet.

Remarque : *Windows Media Player 9 ignore les commandes de métadonnées sauf si la case à cocher Exécuter des commandes de script lorsqu'elles existent est activée dans l'onglet Sécurité de la boîte de dialogue Préférences du lecteur. Veuillez à demander à votre audience d'activer cette case à cocher avant de lire le fichier.*

Vous pouvez utiliser des marqueurs de commande pour ajouter des légendes à votre projet.

Les marqueurs de commande peuvent également indiquer quand une instruction (fonction) se produit dans un fichier WAV utilisé dans un environnement de diffusion radio (données Scott Studios). Les deux sections suivantes définissent les marqueurs pour les médias de transmission en continu et les fichiers Scott Studios.

Remarque : *Lorsque les fichiers multimédias de transmission en continu peuvent être lus sur un disque dur ou un CD-ROM, ils nécessitent un serveur multimédia de transmission en continu spécial (fourni par votre fournisseur de services Internet) pour diffuser en continu de façon appropriée sur Internet.*

Définition de commandes multimédias de transmission en continu

Dans un fichier multimédia de transmission en continu, des marqueurs de commande peuvent être utilisés pour afficher des titres, des légendes, inclure une liaison vers des sites Web ou toute autre fonction que vous définissez. Certains types de commandes sont exclusives au lecteur Windows Media ou RealMedia.

Commande	Type de lecteur	Description
URL	Windows Media et RealMedia	Indique à quel moment une instruction est envoyée au navigateur Internet de l'utilisateur pour changer le contenu affiché. Avec cette commande, vous entrez l'URL qui s'affiche à un moment spécifique pendant la lecture du projet rendu.
Text	Windows Media	Affiche du texte dans la zone de légende de Windows Media Player située sous la zone d'affichage vidéo. Vous entrez le texte qui s'affiche pendant la lecture. Remarque : Pour afficher des légendes pendant la lecture dans Windows Media Player 9, choisissez Légendes et sous-titres dans le menu Lecture de Windows Media Player, puis choisissez Activer si disponible dans le sous-menu.
WMClosedCaption	Windows Media	Affiche le texte entré dans la fenêtre de capture qui est définie par un fichier de mise en page HTML.
WMTextBodyText	Windows Media	Affiche le texte entré dans la fenêtre de texte qui est définie par un fichier de mise en page HTML.
WMTextHeadline	Windows Media	Affiche le texte entré dans la fenêtre de titre qui est définie par un fichier de mise en page HTML.
Title	RealMedia	Affiche le texte entré dans la barre de titre de RealPlayer. Remarque : Lors du rendu de fichiers Windows Media, les informations de titres sont basées sur les paramètres de l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet de l'onglet Index/Résumé de la boîte de dialogue Modèle personnalisé. Les informations de résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet seront utilisées si des informations ont été spécifiées aux deux endroits. Pour afficher ces informations pendant la lecture, choisissez Options de lecture dans le menu Affichage de Windows Media Player, puis sélectionnez les éléments à afficher.
Author	RealMedia	Affiche le texte entré (nom de l'auteur) lorsqu'un utilisateur sélectionne À propos de cette présentation dans le menu contextuel de RealPlayer. Remarque : Lors du rendu de fichiers Windows Media, les informations d'auteur sont basées sur les paramètres de l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet de l'onglet Index/Résumé de la boîte de dialogue Modèle personnalisé. Les informations de résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet seront utilisées si des informations ont été spécifiées aux deux endroits. Pour afficher ces informations pendant la lecture, choisissez Options de lecture dans le menu Affichage de Windows Media Player, puis sélectionnez les éléments à afficher.

Commande	Type de lecteur	Description
Droits d'auteur	RealMedia	Affiche les informations de droits d'auteur entrées lorsqu'un utilisateur sélectionne A propos de cette présentation dans le menu contextuel de RealPlayer. Remarque : Lors du rendu de fichiers Windows Media Player, les informations de droits d'auteur sont basées sur les paramètres de l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet de l'onglet Index/Résumé de la boîte de dialogue Modèle personnalisé. Les informations de résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet seront utilisées si des informations ont été spécifiées aux deux endroits. Pour afficher ces informations pendant la lecture, choisissez Options de lecture dans le menu Affichage de Windows Media Player, puis sélectionnez les éléments à afficher.
HotSpotPlay	RealMedia	Affiche le fichier RealMedia spécifié dans la zone Paramètre lorsque des utilisateurs cliquent sur l'affichage vidéo de RealPlayer.
HotSpotBrowse	RealMedia	Affiche la page Web spécifiée dans la zone Paramètre lorsque des utilisateurs cliquent sur l'affichage vidéo de RealPlayer.
HotSpotSeek	RealMedia	Affiche le temps spécifié dans la zone Paramètre lorsque des utilisateurs cliquent sur l'affichage vidéo de RealPlayer.

Définition de commandes de données Scott Studios



Cette fonction est disponible uniquement dans la version complète du logiciel Vegas.

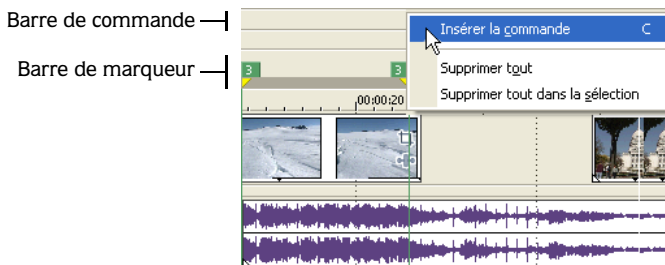
Pour des fichiers WAV utilisant des données Scott Studios, des marqueurs de commandes peuvent être utilisés pour définir des informations sur le fichier WAV.

Commande	Description
SCOTT EOM	Calcule à quel moment la lecture du prochain clip mis en file d'attente commence dans un système Scott Studios. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à votre documentation Scott Studios.
SCOTT Cue In	Définit le début d'un fichier dans un système Scott Studios sans effectuer d'édition destructive. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à votre documentation Scott Studios.

Insertion de marqueurs de commande

Les marqueurs de commandes prennent la forme de repères bleus sur la barre de commande, se trouvant au-dessus de la barre de marqueur.

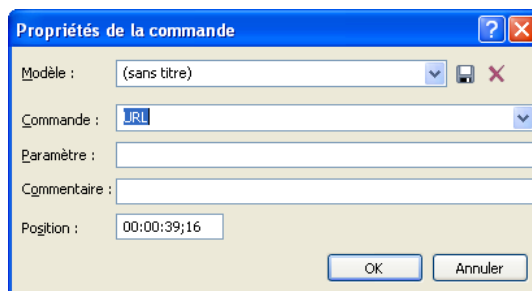
Cliquez avec le bouton droit pour placer un marqueur de commande sur la barre de commande



1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer le marqueur.
2. Dans le menu **Insertion**, choisissez **Commande**, ou appuyez sur [C].

3. Remplissez la boîte de dialogue Propriétés de la commande :

- Si vous le souhaitez, choisissez un modèle personnalisé dans la liste déroulante Modèle. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement de propriétés de commande en tant que modèle personnalisé](#) à la page 120.*
 - Choisissez le type de commande dans la liste déroulante Commande.
 - Dans la zone Paramètre, entrez des paramètres pour définir le comportement de la commande.
 - Entrez vos propres notes ou commentaires dans la zone Commentaires.
 - Spécifiez le minutage de la commande dans la zone Position. Sinon, les marqueurs de commande sont automatiquement définis à la position actuelle du curseur.
4. Cliquez sur OK. Le nouveau marqueur de commande apparaît sur la barre de commande.




Modification des propriétés des commandes

Cliquez deux fois sur un marqueur de commande pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la commande et modifier son contenu. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur un marqueur de commande et choisir **Modifier** dans son menu contextuel.


Enregistrement de propriétés de commande en tant que modèle personnalisé

Si vous prévoyez d'utiliser une commande plusieurs fois, vous pouvez enregistrer des propriétés de commandes en tant que modèle. Vous pouvez alors réutiliser les propriétés de commande en choisissant le modèle dans la liste déroulante Modèle.

1. Créez une commande et remplissez la boîte de dialogue Propriétés de la commande.
2. Entrez le nom du modèle dans la zone Modèle.
3. Cliquez sur le bouton Enregistrer le modèle ().

Remarque : Vos commandes de métadonnées sont enregistrées dans le fichier `cmdtemp.xml` dans le dossier de programme. Vous pouvez éditer ce fichier directement pour modifier vos modèles.

Suppression de marqueurs de commande

1. Placez le pointeur de souris sur le marqueur de commande. Le pointeur prend la forme d'une icône main ().
2. Cliquez avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel.
3. Dans le menu contextuel, choisissez **Supprimer**. Le marqueur de commande est supprimé de votre projet.


Utilisation de marqueurs de mise en page CD

Les marqueurs sur la barre de mise en page CD indiquent les emplacements des pistes et indices dans un projet de mise en page CD audio.

Dans le menu **Insertion**, choisissez **Région de piste du CD audio** ou **Index de piste du CD audio** pour ajouter des marqueurs de mise en page CD.

Utilisation de l'outil Marqueur

L'outil Marqueur permet de naviguer dans les barres de marqueur et d'éditer plusieurs marqueurs sélectionnés.

1. Cliquez sur le bouton **Outil Marqueur**  dans le coin supérieur droit de la barre temporelle.
2. Sélectionnez les marqueurs à modifier :
 - Appuyez sur les touches flèche Gauche/Droite pour passer au marqueur précédent/suivant dans la barre active (barre de marqueur/région, barre de mise en page CD, ou barre de commande).
 - Appuyez sur Maj+ flèche Gauche/Droite pour étendre la sélection au marqueur précédent/suivant.
 - Appuyez sur Maj tout en cliquant sur deux repères de marqueur pour sélectionner tous les marqueurs entre deux repères.
 - Appuyez sur Ctrl tout en cliquant sur des repères de marqueur pour activer ou désactiver des marqueurs individuels.
3. Modifiez vos marqueurs :
 - Si vous déplacez un marqueur sélectionné, tous les marqueurs sélectionnés dans la barre active bougent comme un groupe.
 - La touche Suppr supprime tous les marqueurs sélectionnés dans la barre active.

L'outil Marqueur est inactif lorsque vous changez la focalisation sur une autre partie de la fenêtre Vegas.

Utilisation d'un programme d'édition audio externe

Le logiciel Vegas est un environnement d'édition non destructif, ce qui signifie que les fichiers source d'origine restent inchangés par toute modification effectuée dans le logiciel. Les modifications destructrices (constructives) qui modifient le fichier multimédia source peuvent être effectuées dans une application distincte, par exemple dans le logiciel Sound Forge® de Sony Pictures Digital. En définissant un éditeur audio séparé, vous pouvez rapidement accéder au programme à partir du logiciel Vegas par le biais du menu **Outils** ou en appuyant sur **Ctrl** + **E**.

Configuration d'un programme d'édition audio

Si le logiciel Sound Forge était déjà chargé sur votre ordinateur lors de l'installation du logiciel Vegas, l'installation devrait l'avoir détecté et l'avoir choisi comme programme d'édition audio par défaut. Cependant, si vous n'avez pas le logiciel Sound Forge ou si vous souhaitez spécifier un autre éditeur audio, vous pouvez le faire dans la boîte de dialogue Préférences.

1. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**. La boîte de dialogue Préférences apparaît.
2. Dans la boîte de dialogue Préférences, cliquez sur l'onglet **Audio**.
3. Cliquez sur le bouton Parcourir à droite de la case Éditeur audio préféré. La boîte de dialogue Éditeur audio préféré apparaît.
4. Dans cette boîte de dialogue, passez à l'application à utiliser pour éditer les fichiers audio.
5. Sélectionnez l'icône de l'exécutable de l'application (.exe) et cliquez sur Ouvrir pour choisir l'application comme éditeur audio par défaut.

Le chemin de l'application s'affiche dans la zone Éditeur audio préféré.

Ouverture d'un auditeur audio à partir du logiciel Vegas

Tous les événements dans votre projet sont des références à des fichiers multimédias sur un périphérique de stockage. Lorsque vous éditez un événement audio dans un éditeur audio, vous pouvez choisir d'ouvrir le fichier multimédia d'origine ou une copie de ce fichier.

Ouverture d'un fichier dans un éditeur audio

Vous pouvez directement éditer le fichier multimédia auquel un événement audio est référencé. Toutes les modifications que vous apportez et enregistrez dans l'éditeur audio sont permanentes et se reflètent dans l'événement de votre projet.

1. Sélectionnez l'événement à éditer.
2. Dans le menu **Outils**, choisissez Audio, puis choisissez Ouvrir dans l'Éditeur audio dans le sous-menu.

L'application d'édition audio sélectionnée ouvre le fichier multimédia référencé de l'événement. Apportez les modifications nécessaires et enregistrez le fichier dans l'éditeur audio. Si vous conservez le nom et l'emplacement du fichier multimédia, son événement est actualisé immédiatement dans votre projet. Cependant, si vous changez le nom ou l'emplacement du fichier multimédia (avec Enregistrer sous), vous devez importer le fichier édité (nouveau) dans le logiciel Vegas.

Ouverture d'une copie d'un fichier dans un éditeur audio

Vous pouvez également créer une copie d'un fichier audio et l'ouvrir dans un éditeur audio. L'ouverture d'une copie d'un fichier offre l'avantage de conserver intact le fichier d'origine. La copie modifiée est insérée dans l'événement en tant que prise et est automatiquement ajoutée à la liste Média de projet.

1. Sélectionnez l'événement à éditer.
2. Dans le menu **Outils**, choisissez Audio, puis choisissez Ouvrir une copie dans l'Éditeur audio dans le sous-menu.

Une fois l'édition du fichier terminée, enregistrez-le. "Prise X" est ajouté à la fin du nom de fichier pour le distinguer de l'original et l'ajouter au projet en tant que prise. Si vous l'enregistrez dans un nouveau fichier (avec Enregistrer sous), vous devez manuellement l'ajouter comme une prise dans le projet.

Index

A

- Affichage des pistes, 15
- Aide en ligne
 - Aide Qu'est-ce que c'est ?, 9
 - Via le web, 10
- Aide Qu'est-ce que c'est ?, utilisation, 9
- Ajout d'un média à un sous-dossier, 51
- Ancrage de fenêtres Vegas, 16
- Arrêt sur image, 94
- Assistance technique, 6
- Astuce, 10
- AVI
 - création d'un film, 69

B

- Bande de gribouillage, 60, 61
- Barre, 13
- Barre d'état, 15
- Barre d'outils, 12
- Barre de marqueur, 13
- Barre de mise en page CD, 14
- Barre de transport, 15, 63, 64
 - raccourcis clavier, 26

- Barre temporelle
 - ajout d'un média à, 52
 - déplacement d'événements, 56
- Bouton Effets de pistes, 60, 61
- Boutons d'affichage, 60, 61
- Bus
 - affectation de pistes, 61

C

- Capture d'images
 - D'un scanner, 47
- Capture de vidéo
 - recapture de clips hors ligne, 46
- Capture vidéo
 - capturer de la vidéo avec, 46
 - recapture de clips hors ligne avec, 46
- Capturer de la vidéo, 46
- capturer de la vidéo, 46
- CD
 - vidéo, 74
- CD vidéo
 - graver, 74
- Collage
 - Coller/Insérer, 92
 - Coller/Répéter, 91
- Collage d'événements, 90

Commandes Annuler/Rétablir, 109, 111
effacement de l'historique, 111

Commandes clavier, 24–34
affichage des fenêtres, 25
Affichage des pistes, 31
Afficher, 28
Divers, 34
Édition, 26
événement, 29
Fenêtre Découpage, 32
fichier de projet, 25
lecture, 26
positionnement du curseur, 27
Sélection, 28

Commandes de transmission en continu
multimédia, 117

Commandes du clavier
positionnement du curseur, 79, 84

Commandes multimédias de transmission en
continu, 117
RealPlayer, 117
Windows Media, 117

Commandes Rétablir/Annuler
effacement de l'historique, 111
multiples, 110

Composition
modes de composition, 60

Configuration requise, 5

Contrôleur multimédia
défilement, 65

Conversion de format, *Voir Rendu*

Copie d'événements, 86
sélections du temps, 87
temps et événements, 88

Coupure d'événements, 88–90
mode Ondulation, 88
sélections du temps, 89
temps et événements, 90

Création d'un film, 69

Création de sous-dossiers, 51

Créer un enfant de composition, 60

Curseur multifonction, 61

Curseur Niveau composite, 60

D

Découpage, 94–96
au-delà des bords des événements, 94
événements avec le clavier, 96
événements sélectionnés, 94
sélection du temps, 95

Découpage d'un bord, 94

Découpage par dérive d'événements, 100

Défilement, 57, 65–67
avec des contrôleurs multimédias, 65
barre temporelle, 66
clavier, 66
commande de défilement, 66
contrôle de défilement, 16
tête de lecture, 65

Déplacement du curseur image par image, 79

Dérive d'événements, 100

Développer les images clés de la piste, 60

Duplication
événements, 93

E

Édition audio dans un éditeur externe, 123

Édition générale, 79–123
événement et fichier, 54

Effacement de l'historique des modifications, 111

Effets audio
fenêtre Modules externes, 21

Effets vidéo
fenêtre, 20

En tête de piste
vidéo, 60

Enregistrer un projet, 40
Utilisation d'Enregistrer sous, 40

En-tête de piste, 14
 audio, 61

Enveloppes
 modification d'ondulation, 103, 104

Événements, 54
 collage, 90
 copie, 86
 coupure, 88
 décalage du contenu, 100
 découpage, 94
 découpage de bord avec le clavier, 96
 découpage par glissement, 100
 définition, 41
 déplacement d'événements par petits incréments, 57
 déplacement d'un événement, 56
 déplacement de plusieurs, 56
 déplacement le long de la barre temporelle, 56
 dérive, 100
 duplication, 93
 fondu enchaîné, 106–109
 fractionnement, 97–99
 glissement, 100
 mélange, 105
 modification, 86
 placement, 52, 53
 sélection avec temps, 85
 sélection multiple, 80
 suppression, 102
 vides, 93

Événements vides, 93

Événements, modification, 86

F

Faire correspondre les paramètres du média, 39

Fenêtre Affichage de la durée, 13

Fenêtre Découpage, 17

Fenêtre Détails des modifications, 18, 19

Fenêtre Explorateur, 17
 barre de transport, 43

Fenêtre Média de projet, 19
 ajout d'un fichier multimédia, 44
 Capturer de la vidéo, 46
 extraire un CD audio, 48
 obtention d'images, 47
 remplacement d'un fichier multimédia dans des événements, 45
 utilisation, 44

Fenêtre principale, 11

Fichiers multimédias
 insertion, 52
 paramètre Prévisualisation automatique, 43
 prévisualisation, 43

Focalisation, 80

Fondus enchaînés, 106–109
 automatiques, 106
 définition manuelle, 107
 glissement, 108
 types de courbes, 108

Fractionnement, 97–99
 événements sélectionnés, 98
 sélection du temps, 99
 tous les événements à la position du curseur, 98

G

Générateur
 fenêtre, 21

Générateur de médias
 fenêtre, 21

Glissement
 événements, 100
 fondus enchaînés, 108

Graver des CD audio
 Graver en mode Disc-at-once, 72
 gravure une piste à la fois, 70

Graver des CD en mode Disc-at-once, 72

Graver des CD Red Book, 72

Graver des CD vidéo, 74

- Gravure de CD
 - utilisation correcte du logiciel, 77
- Gravure de CD une piste à la fois, 70
- Grouper des événements
 - déplacement d'événements groupés, 57

H

- Historique des modifications, effacement, 111

I

- Image
 - arrêt, 94
- Images clés
 - dans l'affichage des pistes, 60
 - modification d'ondulation, 103, 104
- Imbrication de projets, 62
- Importation
 - images numérisées, 47
 - média, 44
 - pistes CD audio, 48
 - séquences d'images fixes, 50
- Indications de curseur, 35
- Insertion
 - événements vides, 93
 - fichiers vidéo avec données audio associées, 53
 - marqueurs, 112
 - marqueurs de commande, 119
 - média, 52
 - régions, 114
 - temps, 93
- Installation, 6
 - configuration requise, 5
- Inverser
 - inverser la phase de piste, 61
- Isoler
 - bouton Solo, 60, 61

L

- Lecture
 - Contrôles de la barre de transport, 15
 - défilement, 65
 - raccourcis claviers, 26
- Lecture d'un projet
 - Media Player, 67
 - sélection du temps, 63
 - totalité, 63
- Lecture en boucle, 84
- Liste des pistes, 14
 - utilisation, 60

M

- Marqueurs
 - déplacement, 113
 - insertion, 112
 - marqueurs de commande, 116
 - marqueurs de mise en page CD, 120
 - modification d'ondulation, 103, 104
 - navigation, 113
 - renommer, 112
 - suppression, 113
- Marqueurs de commande, 116
 - barre de commande, 14
 - insertion, 119
 - modification, 120
 - Scott Studios, 118
- Marqueurs et régions, 111–120
- Média de projet
 - obtention d'images, 47
- Media Manager, 23
- Mélange d'événements, 105
- Mettre en mode muet
 - bouton Muet, 60
 - bouton muet, 61
- Mixeur, 18
- Modification d'événements, 86

Modification d'ondulation, 91
 automatiquement, 104
 collage, 90
 coupure, 88
 manuellement, 103
 mélange d'événements, 105
 ondulation de postédition, 103, 104
 suppression, 102

Modules externes
 fenêtre, 21

Mouvement de piste
 bouton, 60

N

Nom de la piste, 60, 61

Nommer
 marqueurs, 112
 régions, 114

O

Ondulation de postédition, 103, 104

Outil de modification en mode Zoom, 58

Outils de modification
 sélection, 80
 Zoom, 58

P

Paramètres des propriétés d'un projet
 correspondance des paramètres vidéo d'un fichier
 existant, 39

Personnalisation de Vegas
 Barre d'outils, 12

Pistes, 57
 affectation à un bus, 61
 bande de gribouillage, 60, 61
 bouton Effets de pistes, 61
 Boutons d'affichage, 60
 boutons d'affichage, 61
 Créer un enfant de composition, 60
 curseur multifonction, 61
 effets de pistes, 60

fondue de volume, 61
 images clés de la piste, 60
 inversion de phase, 61
 isoler, 60, 61
 Mettre en mode muet, 60
 modes de composition, 60
 mouvement de piste, 60
 muet, 61
 numéro, 60, 61
 préparer pour enregistrement, 61

Placement de médias
 en tant que prises, 53
 faire glisser, 52
 même piste, 52
 pistes séparées, 52
 plusieurs fichiers, 52

Plages vidéo, 22

Point d'entrée, 92

Pool de médias
 ajout de séquences d'images fixes, 50

Préparer les pistes pour enregistrer, 61

Prévisualisations, 63
 dans Media Player, 67

Prévisualisations vidéo
 fenêtre, 18

Programme d'édition audio, 122–123
 configuration, 122
 ouverture à partir de Vegas, 123

Projets
 création, 37
 enregistrer, 40
 imbrication, 62
 renommer, 40

R

Raccourcis de roulette de défilement de la souris, 34,
 58, 79

RealMedia (.rm)
 commandes, 117
 format de fichier, 68

Recapture de clips vidéo hors ligne, 46

Recherche dans des sous-dossiers de médias, 51

Région, 113

Régions

déplacement, 114

insertion, 114

modification d'ondulation, 103, 104

navigation vers, 115

nommer, 114

sélection, 115

suppression, 115

Rendu, 68

format de fichier, 68

Renommer

marqueurs, 112

projets, 40

S

Scott Studio

commandes, 111, 118

format de fichier, 43

Sélection

événements et plage de temps, 85

événements jusqu'à la fin de la piste, 82

événements multiples, 80

fichiers multimédias, 42

plage d'événements, 81

plage de temps, 83

régions, 115

Sélection de temps, 83

avec des événements, 85

Sélection du temps

copie, 87

coupure, 89

Site Web

Accès à l'aide, 10

Assistance technique, 6

Sous-dossiers de médias, 50

ajout automatique de fichiers enregistrés, 51

ajout d'un fichier multimédia, 51

création, 51

recherche, 51

suppression de médias, 51

Sous-dossiers, médias, 50

ajout automatique de fichiers enregistrés, 51

ajout d'un fichier multimédia, 51

création, 51

recherche, 51

suppression de médias, 51

Suppression

événements, 102

marqueurs, 113

marqueurs de commande, 120

régions, 115

Suppression d'ajustement, 41

Suppression de médias d'un sous-dossier, 51

Surround Panner, 23

T

Texte

fenêtre Générateurs de médias, 21

Transitions

fenêtre, 20

Trier des médias avec des sous-dossiers, 50

Tutoriels, 10

U

Utilisation correcte du logiciel, 77

V

Vegas

Installation, 6

Présentation générale, 11–35

Volume

fondue de piste, 61

Z

Zone d'ancrage de fenêtre, 16

Zoom, 57