

VegasTM Movie Studio

Manuel de démarrage rapide

Ce manuel de démarrage rapide présente brièvement le logiciel Vegas® Movie Studio. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, consultez l'aide en ligne. Pour accéder à l'aide en ligne, allez dans le menu **Aide** et choisissez **Sommaire et index**.

Après l'installation du logiciel Vegas Movie Studio et son démarrage initial, l'Assistant Enregistrement s'affiche. Grâce à des étapes simples, cet Assistant vous permet d'enregistrer le logiciel en ligne auprès de Sony Creative Software Inc. Vous pouvez également vous enregistrer en ligne à tout moment à l'adresse <https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software>.

L'enregistrement de votre produit vous permet d'accéder à diverses options d'assistance technique et de recevoir des notifications de mises à jour de produits et des promotions réservées aux utilisateurs Vegas Movie Studio enregistrés.

Aide à l'enregistrement

Une assistance pour l'enregistrement est disponible en ligne à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/reg/faq> ou par fax au numéro 1-608-250-1745.

Service clientèle/commercial :

Pour obtenir une liste détaillée des options de services clientèle, nous vous invitons à vous rendre sur la page <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Composez les numéros de téléphone suivants pour bénéficier d'une assistance téléphonique pendant les heures ouvrées normales en semaine :

Téléphone/Fax	Pays
(800) 577-6642 (gratuit)	États-Unis, Canada et Îles Vierges
(608) 203-7620	Pour tous les autres pays
1-608-250-1745 (fax)	Tous pays

Assistance technique

Pour obtenir une liste détaillée des options d'assistance technique, nous vous invitons à vous rendre sur la page <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Pour écouter vos options d'assistance par téléphone, veuillez composer le 1-608-256-5555.

À propos de vos droits dans le logiciel Vegas Movie Studio

Le logiciel Vegas Movie Studio vous est concédé sous licence selon les termes du contrat de licence utilisateur final. Le Contrat de licence de l'utilisateur final vous est présenté pour la première fois lorsque vous installez le logiciel. Veuillez lire attentivement le Contrat de licence de l'utilisateur final car il définit vos droits d'utilisation du logiciel. Vous pouvez également consulter une copie du CLUF du logiciel Vegas Movie Studio sur le site <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/eula>.

À propos de votre confidentialité

Sony Creative Software Inc. respecte votre vie privée et s'engage à protéger vos informations personnelles. L'utilisation de ce logiciel est régie par la Politique de confidentialité du logiciel. Une copie de cette politique est intégrée au processus d'enregistrement et vous êtes invité à en accepter les termes avant d'accepter ceux du Contrat d'utilisation de l'utilisateur final. Lisez attentivement son contenu car ces termes et conditions définissent vos droits vis-à-vis des informations collectées par le logiciel. Une copie de la politique de confidentialité informatique est également disponible à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy>, à des fins de référence.

Utilisation correcte du logiciel

Le logiciel Vegas Movie Studio 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 Movie Studio 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.

Legal notices

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

PlayStation and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

AVCHD

AVCHD and AVCHD logo are trademarks of Matsushita Electric Industrial Co., Ltd and Sony Corporation.

Dolby, Dolby Digital AC-3, and AAC encoding

This product contains one or more programs protected under international and U.S. copyright laws as unpublished works. They are confidential and proprietary to Dolby Laboratories. Their reproduction or disclosure, in whole or in part, or the production of derivative works therefrom without the express permission of Dolby Laboratories is prohibited. Copyright 1992 – 2008 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®, the double-D symbol, AC-3®, and Dolby Digital® are registered trademarks of Dolby Laboratories. AAC™ is a trademark of Dolby Laboratories.

FLAC/Ogg File Formats

© 2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the [Xiph.org Foundation](http://xiph.org) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors “as is” and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDb are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the “Powered by Gracenote” logo are trademarks of Gracenote.

JPEG

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

LPEC

“LPEC” is a trademark of Sony Corporation.

Macromedia Flash

Macromedia and Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.

Main Concept encoder

Main Concept® plug-in is a trademark of registered trademark of Main Concept, Inc. in the United States or other countries. All rights reserved.

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize Microsoft® DirectX® technologies. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media

Portions utilize Microsoft Windows Media® Technologies. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MPEGLA and MPEG 2

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Manufactured under license from MPEG-LA.

PNG file format

Copyright © 2004. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications

2008 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

Sony AVC/AAC

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i)ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii)DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://MPEGLA.COM](http://MPEGLA.COM)

Steinberg Media Technologies

VST® is a registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image™ File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

Targa file format

The Targa™ file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like).

An independent license for such use is required. For details, please visit: <http://mp3licensing.com>.

Thomson Fraunhofer MPEG-4 HE-AAC

MPEG-4 HE-AAC audio coding technology licensed by Fraunhofer IIS. For details, please visit: <http://www.iis.fraunhofer.de/amm/>.

Sony Creative Software Inc.
8215 Greenway Blvd.
Suite 400
Middleton, WI 53562
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 Sony Creative Software Inc. Toute mise à jour ou information complémentaire relative à ce manuel sera publiée sur le site Internet de Sony Creative Software Inc. à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/>. Ce logiciel vous est fourni selon les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final et de la Politique de confidentialité du logiciel. Il doit être utilisé et/ou copié conformément à ces termes. La copie ou la distribution du logiciel, à moins d'être expressément décrite dans le Contrat de licence de l'utilisateur final, est formellement interdite. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sans l'autorisation expresse écrite de Sony Creative Software Inc.

Copyright 2011. Sony Creative Software Inc.

Copyright du programme 2011. Sony Creative Software Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Introduction	5
Bienvenue	5
Configuration requise	5
Assistance technique	5
Installation du logiciel Vegas Movie Studio	5
Utilisation de ce manuel	5
Aide	6
Aide en ligne	6
Tutoriels	6
Aide sur le Web	6
Présentation	7
Fenêtre principale	7
Barre d'outils	7
Affichage de la durée	8
Liste des pistes	8
Commande de lecture à vitesse variable	8
Barre temporelle	8
Barre de marqueurs	9
Contrôles de la barre de transport	9
Zone d'ancrage de fenêtres et fenêtres d'ancrage flottantes	9
Mise en route	15
Création de projets	15
Enregistrement d'un projet	16
Changement de nom d'un projet (à l'aide d'Enregistrer sous)	16
Obtention de fichiers multimédia	16
Prévisualisation d'un fichier multimédia	16
Utilisation de la fenêtre Média de projet	17
Importation de médias	18
Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD	18
Capture de vidéo DV	18
Capture de vidéo HDV	19
Importation de vidéo AVCHD	19
Obtention d'images	20
Extraction d'un contenu audio à partir d'un CD	20
Tri de médias avec des sous-dossiers	21
Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle	21
Création de diaporamas	23
Utilisation des événements	24
Présentation des fichiers et des événements	24
Déplacement d'événements le long de la barre temporelle	25
Utilisation des pistes	26
Utilisation de la barre temporelle	26
Utilisation de la liste des pistes	27

Lecture et prévisualisation	28
Lecture de votre projet	28
Défilement	28
Prévisualisation dans Media Player	29
Techniques d'édition de base	31
Déplacement	31
Déplacement du curseur	31
Changement de la focalisation	31
Sélections	32
Sélection de plusieurs événements	32
Sélection d'une plage de temps	33
Lecture en boucle	34
Sélection d'événements et d'une plage de temps	34
Sélection de pistes	34
Modification d'événements	34
Copie d'événements	34
Coupure d'événements	35
Collage d'événements	36
Duplication d'événements	38
Découpage d'événements	38
Fractionnement d'événements	39
Suppression d'événements	41
Événements de fondu enchaîné	41
Utilisation de fondus enchaînés automatiques	41
Définition manuelle d'un fondu enchaîné	41
Changement des courbes d'un fondu enchaîné	42
Utilisation de la fonction d'annulation	42
Utilisation de la fonction de rétablissement	42
Ajout de marqueurs et de régions de projet.....	43
Utilisation des marqueurs	43
Utilisation des régions	45
Utilisation d'un programme d'édition audio externe	46
Configuration d'un programme d'édition audio	46
Ouverture d'événements dans un éditeur audio	46
Ajout de transitions, d'effets vidéo et de titres	49
Ajout de transitions	49
Ajout de transitions aux événements	49
Ajout d'une transition à tous les événements sélectionnés	49
Modification de la durée/vitesse d'une transition	50
Modification d'une transition	50
Remplacement de la transition actuelle par une nouvelle transition	50
Suppression d'une transition	50
Ajout d'effets vidéo	51
Ajout d'effets vidéo à un événement, une piste, un fichier multimédia ou un projet	51
Modifier des effets vidéo existants	52

Ajout de titres, de texte et de génériques	52
Ajout de titres et de texte	52
Ajout de génériques déroulants	52
Édition 3D stéréoscopique	55
Configuration du projet 3D stéréoscopique	55
Configuration des prévisualisations 3D stéréoscopiques.....	57
Configuration de la fenêtre Prévisualisation vidéo	57
Configuration d'un écran externe	57
Synchronisation des événements 3D stéréoscopiques de la barre temporelle	58
Alignement de l'affichage œil droit et œil gauche et réglage de la profondeur vidéo ...	60
Rendu d'un projet 3D stéréoscopique.....	61
Enregistrement audio et ajout d'effets audio.....	63
Enregistrement audio	63
Ajout d'effets audio	64
Ajout d'effets de piste audio	64
Ajout d'effets d'événement audio	65
Surround 5.1.....	67
Assistant Nouveau projet	67
Surround panoramique 5.1	67
Affectation de pistes aux canaux Surround	68
Panoramique d'une piste	68
Panoramique d'une piste en mode Surround panoramique	68
Automatisation du panoramique à l'aide d'enveloppes	69
Changement de mode de panoramique	69
Enregistrement et rendu de projets.....	71
Assistant Faire un film	71
Téléchargement sur YouTube	71
Partager en ligne	72
Gravure sur un DVD	72
Gravure sur un DVD avec menus	72
Gravure sur un Blu-ray Disc	73
Gravure sur un Blu-ray Disc avec menus	74
Enregistrement sur votre caméscope DV	75
Enregistrement sur votre caméscope HDV	76
Enregistrement sur votre PSP™ (PlayStation®Portable)	77
Enregistrement sur votre disque dur	78
Rendu de projets.....	79
Index.....	i

Chapitre 1 Introduction

Bienvenue

Le logiciel Vegas® Movie Studio de Sony Creative Software Inc. est un système d'édition multimédia multipistes innovant et avancé. Ce logiciel 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 Creative Software Inc. Intégrant les commandes de navigation standard et familières de Microsoft® Windows® et doté d'une interface simple et cohérente, le logiciel Vegas Movie Studio est un plaisir à utiliser.

Configuration requise

Pour utiliser le logiciel Vegas Movie Studio, votre ordinateur doit avoir la configuration minimale suivante :

- Microsoft® Windows® XP SP3, Windows Vista® SP2 ou Windows 7
- Processeur de 1 GHz (processeur multicœur ou multiprocesseur recommandé pour le HD)
- 200 Mo d'espace disque pour l'installation du programme
- 1 Go RAM (2 Go recommandés)
- Carte IEEE-1394DV (pour l'acquisition DV et l'impression sur bande)
- Connexion USB 2.0 (pour l'importation depuis les caméscopes AVCHD ou DVD)
- Carte son compatible Microsoft Windows
- Lecteur de DVD-ROM (pour l'installation à partir d'un DVD uniquement)
- Graveur de CD (pour la gravure des CD uniquement)
- Lecteur de DVD-R/-RW/+R/+RW pris en charge (pour la gravure de DVD uniquement)
- Graveur de BD-R/-RE pris en charge (pour la gravure Blu-ray Disc™ uniquement)
- Microsoft .NET Framework 3.0 (inclus sur le disque de l'application)
- Apple® QuickTime® 7.1.6 ou version ultérieure

Remarque : pour activer le logiciel, vous devez communiquer vos informations d'enregistrement à Sony Creative Software Inc.

Assistance technique

Le site Web à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.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.

Installation du logiciel Vegas Movie Studio

1. Insérez le DVD-ROM dans le lecteur. L'écran d'installation s'affiche si le démarrage automatique du DVD-ROM est activé.
Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue Exécuter qui apparaît, entrez la lettre du lecteur de DVD-ROM et ajoutez : \setup.exe. Cliquez sur **OK** pour démarrer l'installation.
2. Cliquez sur **Installer**. Le processus d'installation commence.
3. Suivez les invites à l'écran pour installer la version du logiciel adaptée à votre ordinateur.

Utilisation de ce manuel

Ce manuel est fourni pour assister les utilisateurs des logiciels Vegas Movie Studio HD et Vegas Movie Studio HD Platinum. Pour cette raison, les fonctions propres au produit sont identifiées dans le manuel par l'icône suivante :



Fonctions disponibles uniquement dans Vegas Movie Studio HD



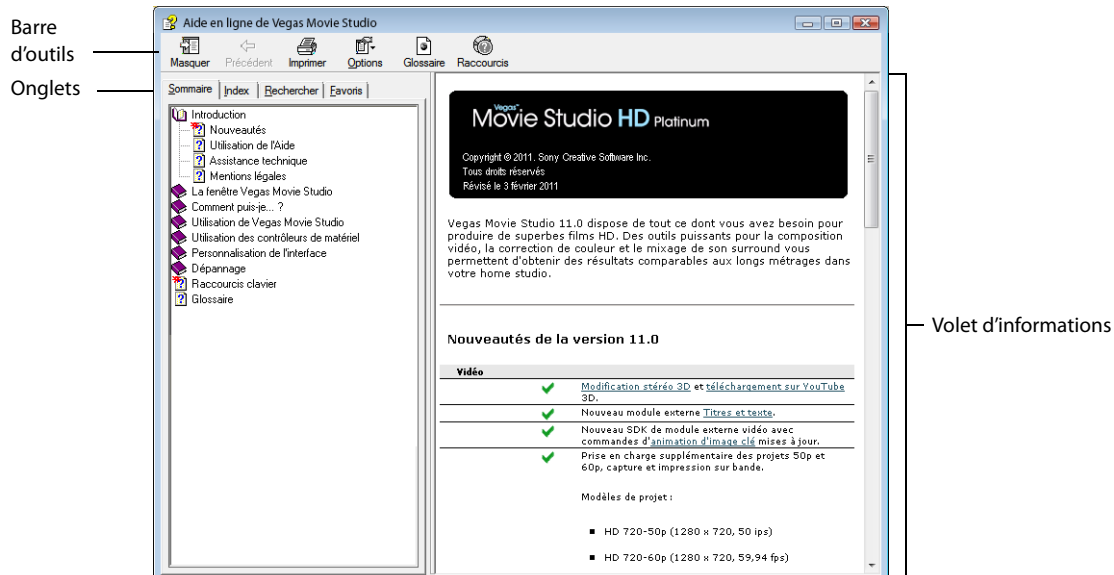
Fonctions disponibles uniquement dans Vegas Movie Studio HD Platinum

Aide

Ce Manuel de démarrage rapide est conçu pour vous aider à acquérir les connaissances de base nécessaires pour créer un projet Vegas Movie Studio. Si vous avez besoin d'une assistance supplémentaire, l'application propose trois types d'aide.

Aide en ligne

Dans le menu **Aide**, choisissez **Sommaire et Index** ou appuyez sur F1. La fenêtre de l'aide en ligne comporte quatre onglets qui permettent de rechercher les informations requises.



Tutoriels

Vous pouvez en savoir plus sur les nombreuses fonctionnalités du logiciel Vegas Movie Studio en utilisant les tutoriels interactifs installés avec le logiciel.

Vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu **Aide** en choisissant **Tutoriel**.

Aide sur le Web

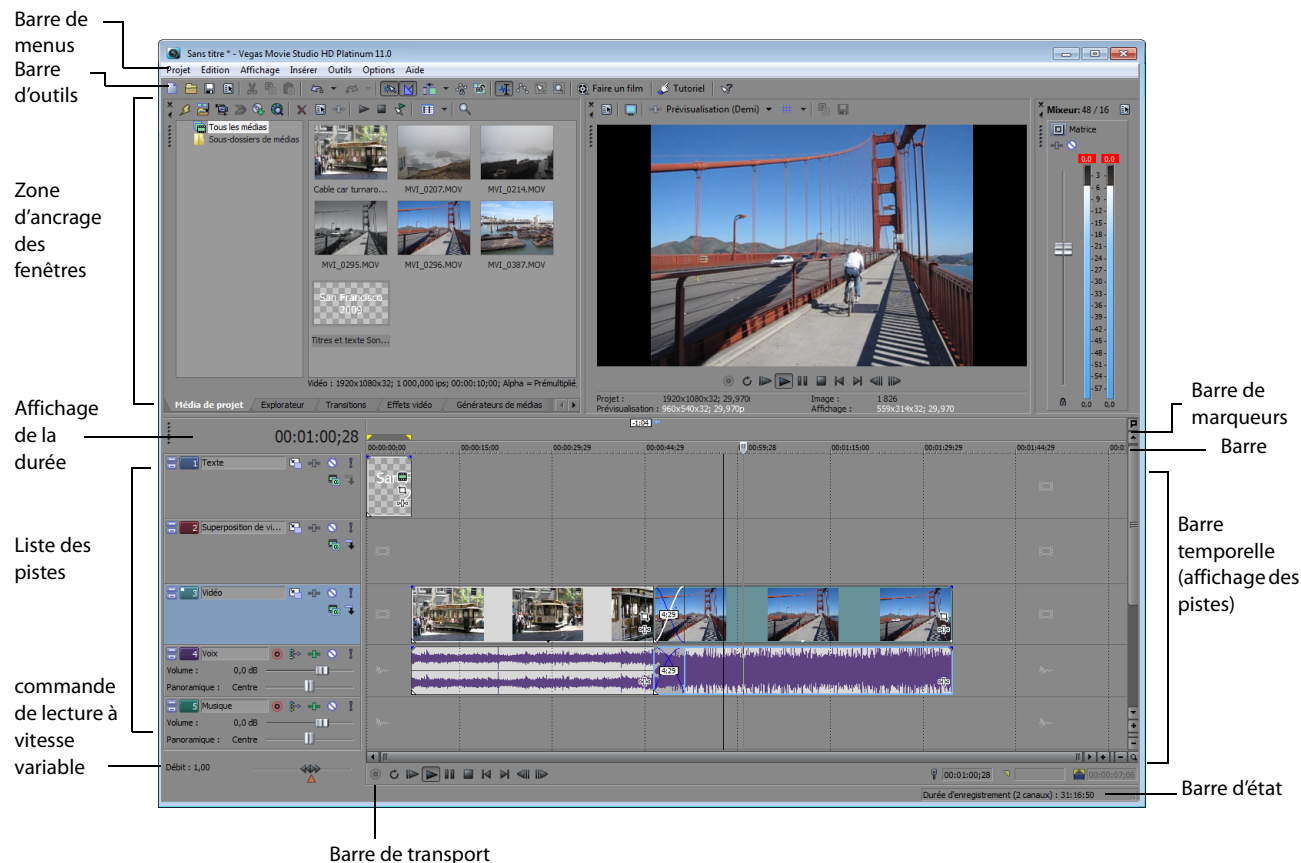
Une aide et des informations supplémentaires sont disponibles sur le site Internet de Sony Creative Software. Dans le menu **Aide**, choisissez **Sony sur le Web** pour afficher la liste des pages Web applicables au logiciel Vegas Movie Studio et à Sony Creative Software Inc.

Présentation

Les sections suivantes offrent une visite guidée de l'espace de travail Vegas Movie Studio.

Fenêtre principale

La fenêtre principale s'affiche au démarrage du logiciel. La zone de travail est divisée en trois zones principales : la liste des pistes, la barre temporelle (affichage des pistes) et la zone d'ancrage de fenêtres. Vous pouvez redimensionner la liste des pistes, la barre temporelle et la zone d'ancrage des fenêtres en faisant glisser les lignes de séparation entre elles.



Barre d'outils

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

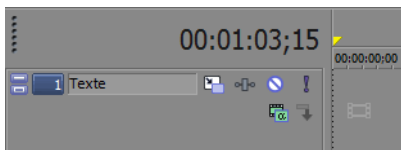
	Créer un nouveau projet vide		Activer la modification du réajustement automatique
	Ouvrir un projet existant		Verrouiller des enveloppes sur des événements
	Enregistrer un projet		Ignorer le groupement des événements
	Ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du projet		Outil d'édition normale
	Couper les événements ou la plage de temps sélectionnés		Outils de modification de l'enveloppe
	Copier les événements ou la plage de temps sélectionnés		Outil de modification de la sélection
	Coller des éléments du Presse-papiers dans le projet		Outil de modification en mode Zoom
	Annuler		Assistant Faire un film
	Rétablir		Tutoriels
	Activer l'alignement sur les lignes de la grille		Aide Qu'est-ce que c'est ?
	Activer les fondus enchaînés automatiques		

Affichage de la durée

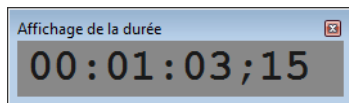
La fenêtre Affichage de la durée reflète la position du curseur sur la barre temporelle et le point de fin d'une sélection de temps. Vous pouvez personnaliser les paramètres d'affichage de la durée, notamment le format d'heure affiché par la fenêtre et les couleurs employées dans l'affichage.

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 fenêtres.

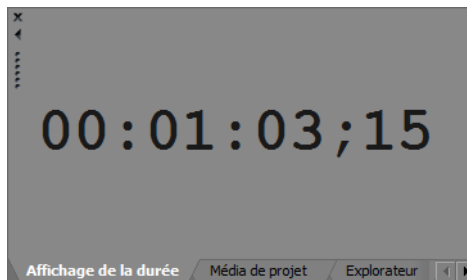
Position ancrée



Fenêtre flottante

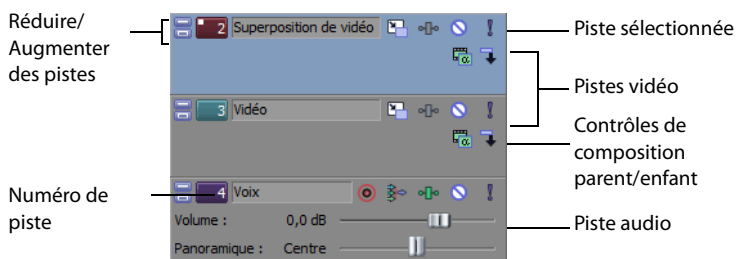


Ancrée dans la zone d'ancrage de fenêtres



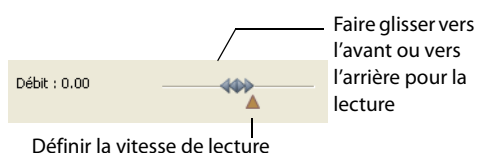
Liste des pistes

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](#), page 27.*



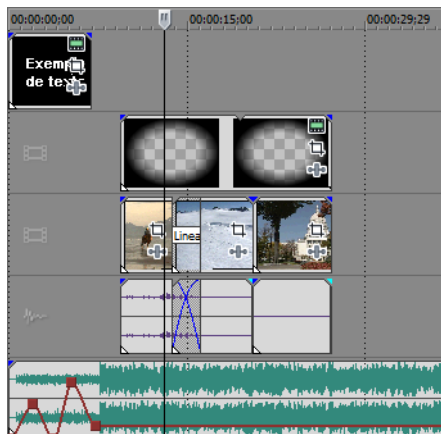
Commande de lecture à vitesse variable

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](#), page 28.*



Barre temporelle

Tout l'arrangement et l'édition sont effectués dans la barre temporelle (affichage des pistes). Cette zone contient l'ensemble des événements d'un projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la barre temporelle](#), page 26.*



Barre de marqueurs

La barre de marqueurs 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. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout de marqueurs et de régions de projet](#), page 43.*



Contrôles de la barre de transport

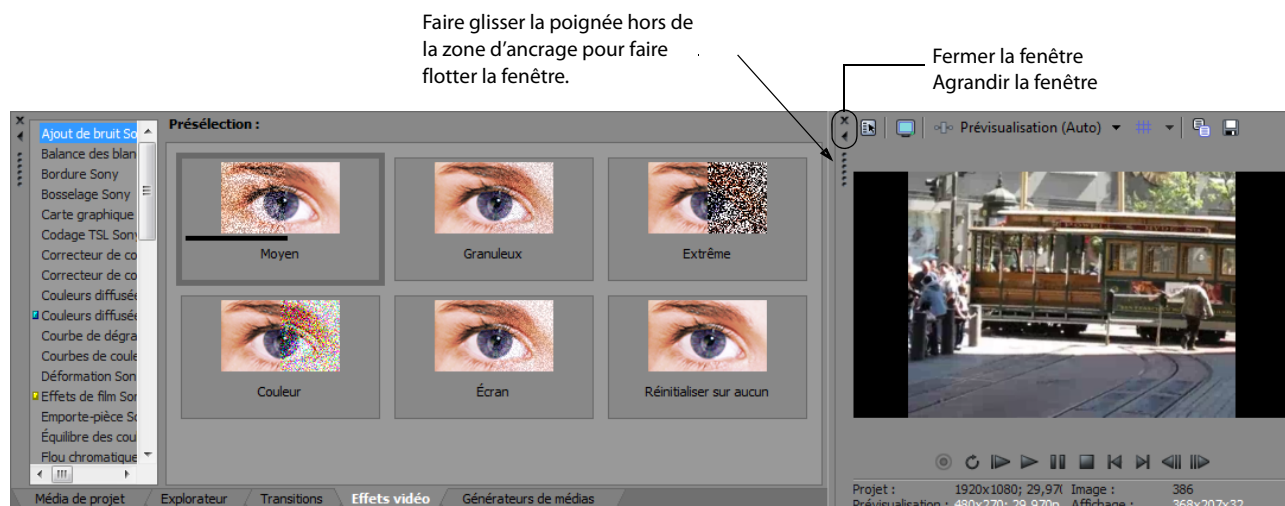
La barre de transport contient les boutons de lecture et de positionnement du curseur fréquemment utilisés lorsque vous travaillez dans votre projet.

Enregistrement dans la piste	Arrêter la lecture
Lecture en boucle	Placer le curseur au début du projet
Lire à partir du début du projet	Placer le curseur à la fin du projet
Lire le projet à partir de la position du curseur	Placer le curseur sur l'image précédente
Suspender la lecture du projet	Placer le curseur sur l'image suivante

Conseil : cliquez sur les boutons **Image précédente** et **Image suivante** et maintenez-les enfoncés pour déplacer le curseur sur plusieurs images.

Zone d'ancrage de fenêtres et fenêtres d'ancrage flottantes

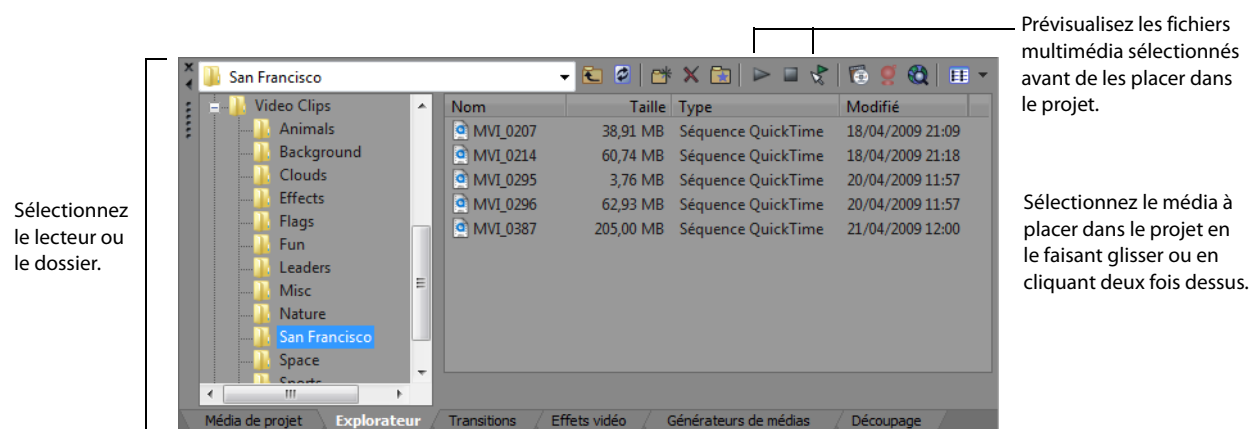
Cette zone vous permet de garder à portée de main les fenêtres fréquemment utilisées, sans qu'elles vous gênent pour autant. Les fenêtres peuvent être ancrées les unes aux autres, empilées dans la zone d'ancrage de fenêtres ou dans une fenêtre d'ancrage flottante séparée. Lorsqu'elles sont empilées, les fenêtres sont représentées par un onglet avec leur nom, dans la partie inférieure de l'espace de travail. Cliquez sur l'onglet de la fenêtre afin de l'amener au premier plan.



- Pour ancrer une fenêtre, placez-la dans la zone d'ancrage.
- Pour supprimer une fenêtre de la zone d'ancrage et la faire flotter, faites glisser la poignée du côté gauche d'une fenêtre ancrée.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée pour empêcher l'ancrage d'une fenêtre lorsque vous la glissez.
- Pour développer une fenêtre ancrée afin qu'elle remplisse toute la zone d'ancrage, cliquez sur le bouton **Élargir** (🔍). Cliquez une nouvelle fois sur ce bouton pour ramener la fenêtre à sa taille d'origine.
- Pour retirer une fenêtre de la zone d'ancrage ou un ancrage flottant, cliquez sur le bouton **Fermer** (X).

Fenêtre Explorateur - Alt + 1

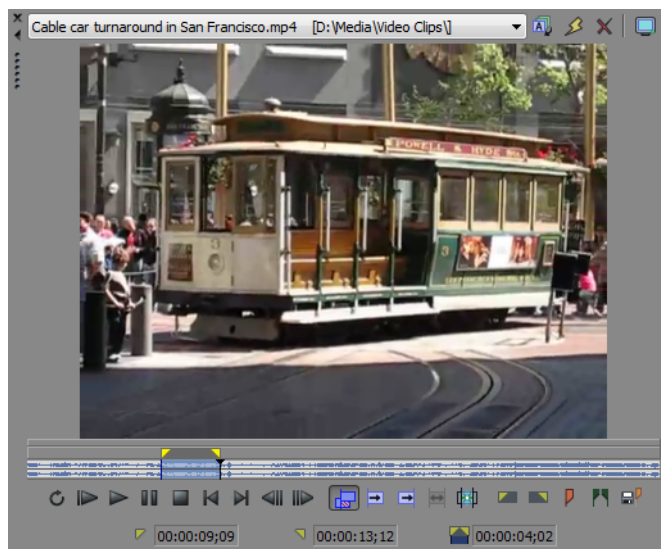
La fenêtre Explorateur est identique à l'Explorateur Windows. Utilisez la fenêtre Explorateur pour sélectionner les fichiers multimédia à déplacer dans la barre temporelle ou à ajouter à la liste Média de projet. Vous pouvez également utiliser l'Explorateur pour effectuer des tâches de gestion de fichiers 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.



Fenêtre Découpage - Alt + 2

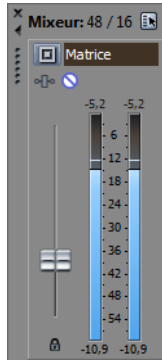
La fenêtre Découpage constitue l'endroit idéal pour modifier un fichier multimédia. Lorsqu'un fichier multimédia est placé dans la fenêtre Découpage, vous pouvez placer des parties du fichier dans des pistes séparées en les faisant glisser.

Remarque : une vidéo de l'Explorateur et de la fenêtre Média de projet est prévisualisée dans la fenêtre Découpage si elle est visible. La fenêtre Prévisualisation vidéo est utilisée si la fenêtre Découpage n'est pas visible. Pour prévisualiser par défaut dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Découpage et désactivez l'option **Afficher moniteur vidéo**.



Fenêtre Mixeur - Alt + 3

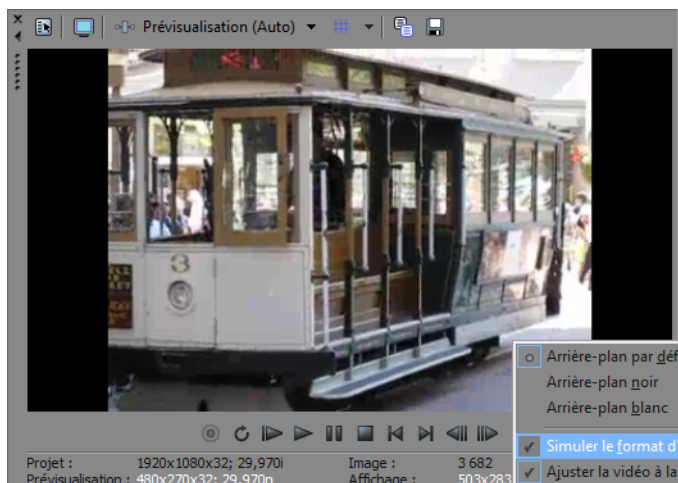
La fenêtre Mixeur vous permet d'accéder aux propriétés audio et aux niveaux de sortie de votre projet.



Fenêtre Prévisualisation vidéo - Alt + 4

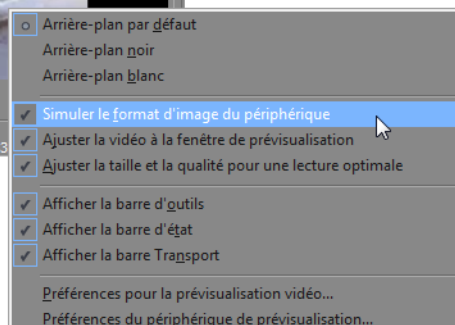
Cette fenêtre de prévisualisation vidéo affiche une vidéo de projet pendant l'édition et la lecture d'un projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Lecture de votre projet](#), page 28.*

Remarque : une vidéo de l'Explorateur et de la fenêtre Média de projet est prévisualisée dans la fenêtre Découpage si elle est visible. La fenêtre Prévisualisation vidéo est utilisée si la fenêtre Découpage n'est pas visible. Pour prévisualiser par défaut dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Découpage et désactivez l'option **Afficher moniteur vidéo**.



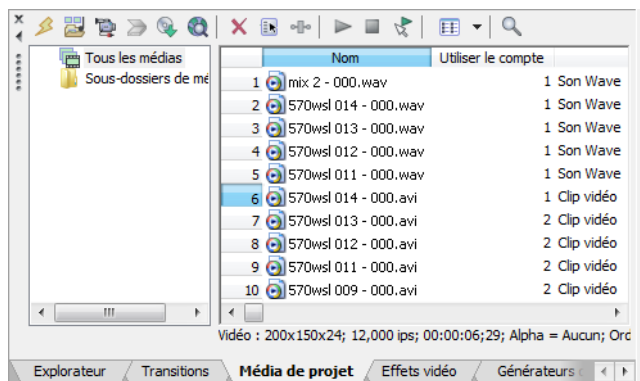
La vidéo apparaît pendant la lecture du projet ou lorsque le curseur est déplacé pendant l'édition.

Cliquez avec le bouton droit pour changer les paramètres Prévisualisation vidéo.



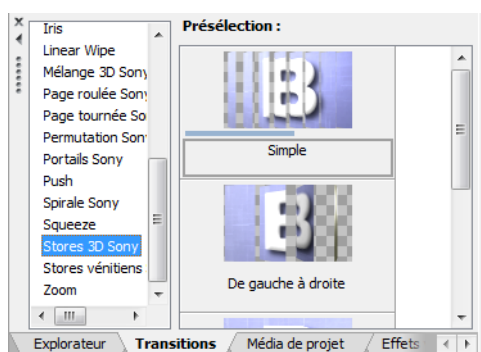
Fenêtre Média de projet - Alt+5

La fenêtre Média de projet permet d'organiser les fichiers multimédia 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 multimédia et définir les propriétés spécifiques de ces fichiers. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la fenêtre Média de projet](#), page 17.*



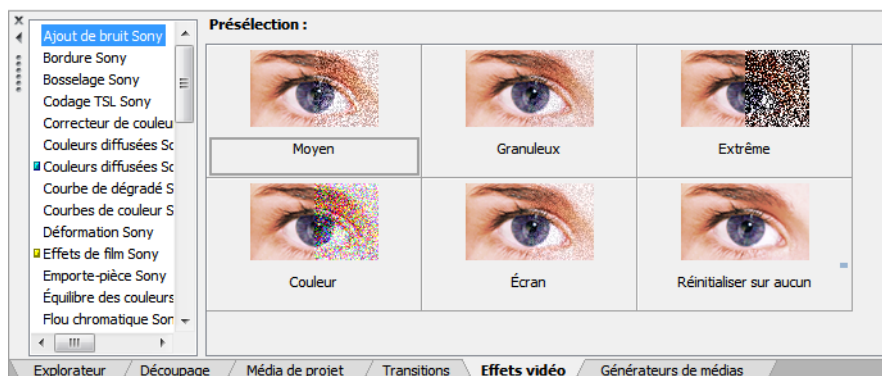
Fenêtre Transitions - Alt + 7

La fenêtre Transitions contient tous les effets que vous pouvez utiliser comme transition entre les clips vidéo. Les miniatures affichent des exemples animés de chaque transition. Vous pouvez faire glisser des transitions de cette fenêtre pour remplacer le fondu enchaîné entre deux événements vidéo ou pour remplacer la région de fondu de début ou de fondu de fin d'un événement vidéo. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout de transitions](#), page 49.*



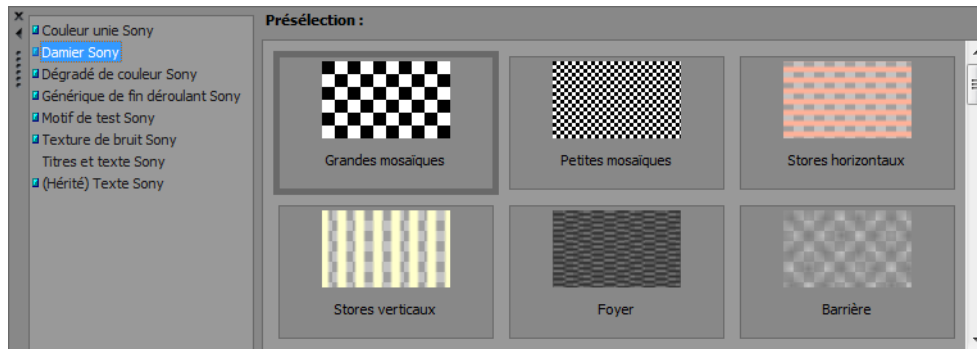
Fenêtre Effets vidéo - Alt + 8

La fenêtre Effets vidéo contient les effets vidéo disponibles. Les miniatures affichent des exemples animés de chaque module externe prédéfini. Vous pouvez faire glisser des modules externes de cette fenêtre vers un événement, une piste ou vers la fenêtre Prévisualisation vidéo (effets de sortie vidéo). *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout d'effets vidéo](#), page 51.*



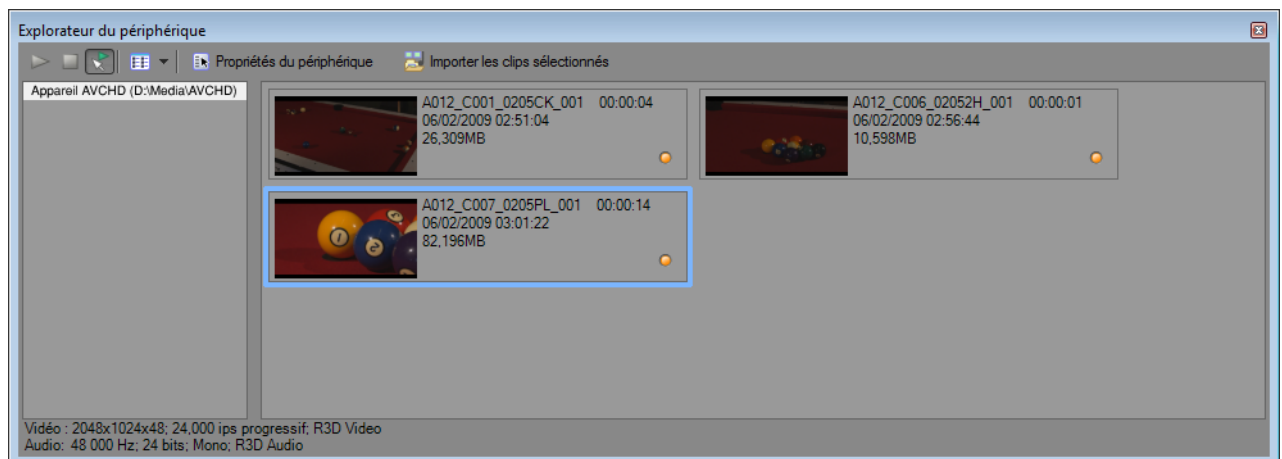
Fenêtre Générateurs de médias - Alt + 9

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. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout de titres, de texte et de génériques](#), page 52.*



Fenêtre de l'Explorateur du périphérique : Ctrl + Alt + 7

La fenêtre de l'Explorateur du périphérique vous permet de naviguer et d'importer des clips à partir de caméscopes AVCHD. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Importation de vidéo AVCHD](#), page 19.*



Chapitre 2 Mise en route

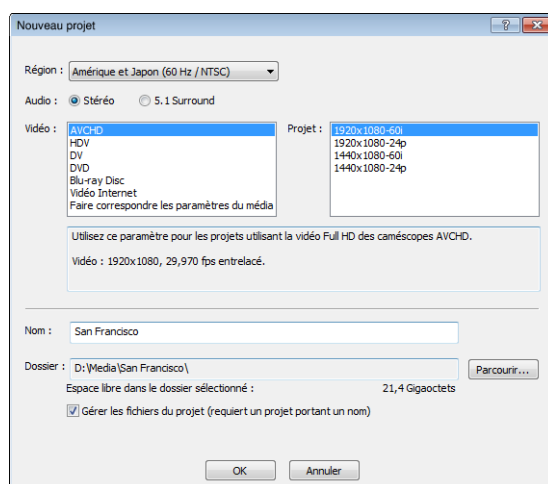
Le logiciel Vegas® Movie Studio offre une nouvelle méthode de création de productions multimédia. Que vous soyez un auteur multimédia expérimenté ou juste novice, les fonctions et possibilités puissantes du logiciel Vegas Movie Studio sont organisées pour accroître votre créativité et votre productivité. 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 off, 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 (.vf) 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 Movie Studio 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 **Projet**, choisissez **Nouveau**. La boîte de dialogue Nouveau projet s'affiche.



Conseil : il est également possible de créer rapidement un projet en cliquant sur le bouton **Nouveau** (📁) de la barre d'outils. Le projet utilisera les réglages par défaut, mais vous pourrez utiliser la boîte de dialogue **Propriétés du projet** plus tard pour modifier ces paramètres. Dans le menu **Projet**, choisissez **Propriétés** pour afficher la boîte de dialogue **Propriétés du projet**.

2. Dans la liste déroulante **Région**, choisissez une norme de sortie vidéo.
3. Sélectionnez la case d'option permettant d'indiquer si vous souhaitez créer un projet stéréo ou Surround 5.1. *Pour plus d'informations sur l'utilisation des projets Surround 5.1, reportez-vous à la section [Surround 5.1](#), page 67.*



Le format audio Surround 5.1 est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

4. Dans la zone **Vidéo**, cliquez sur le type de vidéo utilisé pour créer votre projet ou sur le format que vous souhaitez utiliser pour fournir votre projet terminé.

La zone **Projet** présente la liste des options correspondant au type de vidéo sélectionné.

Si vous souhaitez que les propriétés de votre projet correspondent à celles d'un fichier multimédia existant, choisissez **Faire correspondre les paramètres du média** et cliquez sur le bouton **Parcourir** situé en regard de la zone **Choisir le média** pour sélectionner le fichier à utiliser.

5. Indiquez le nom de votre projet ainsi que l'endroit où il sera enregistré :
 - a. Tapez un nom permettant d'identifier votre projet dans la zone **Nom**. Si vous ne spécifiez pas de nom de projet au moment de la création, le nom de fichier utilisé pour enregistrer votre projet est utilisé.
 - b. Le champ **Dossier** indique l'emplacement du dossier dans lequel votre fichier de projet sera enregistré. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir un autre dossier.

- c. Activez la case à cocher **Gérer les fichiers du projet** si vous souhaitez que le média de votre projet soit enregistré dans le dossier du projet.

Lorsque cette case à cocher est activée, les fichiers suivants sont enregistrés dans des sous-dossiers du dossier de projet :

- Enregistrements audio.
- Fichiers capturés ou importés depuis un caméscope, un appareil photo, un scanner ou un CD audio.
- Instantanés copiés depuis la fenêtre Prévisualisation vidéo.
- Fichiers créés à l'aide de l'option Rendre dans une nouvelle piste.

Les fichiers multimédia déjà présents sur votre ordinateur ne seront pas déplacés.

6. Cliquez sur **OK** pour commencer à travailler sur votre projet.

Remarque : si vous souhaitez modifier les paramètres de votre projet ultérieurement, utilisez la boîte de dialogue **Propriétés du projet**. Dans le menu **Projet**, choisissez **Propriétés** pour afficher la boîte de dialogue **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 multimédia de rendu. Pour enregistrer un projet, sélectionnez **Enregistrer** dans le menu **Projet** ou appuyez sur Ctrl+S.

Changement de nom d'un projet (à l'aide d'Enregistrer sous)

Une fois que vous avez travaillé avec votre projet, vous pouvez utiliser la commande **Enregistrer sous** du menu **Projet** 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 multimédia

Vous pouvez ajouter des médias à partir de sources diverses 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 des médias comme des superpositions de texte et des génériques de fin déroulants à l'aide du logiciel.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement audio, consultez la section [Enregistrement audio](#), page 63.

Pour plus d'informations sur la création de texte et de génériques déroulants, consultez la section [Ajout de titres, de texte et de génériques](#), page 52.

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).

Remarque : une vidéo de l'Explorateur et de la fenêtre Média de projet est prévisualisée dans la fenêtre Découpage si elle est visible. La fenêtre Prévisualisation vidéo est utilisée si la fenêtre Découpage n'est pas visible. Pour prévisualiser par défaut dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Découpage et désactivez l'option **Afficher moniteur vidéo**.

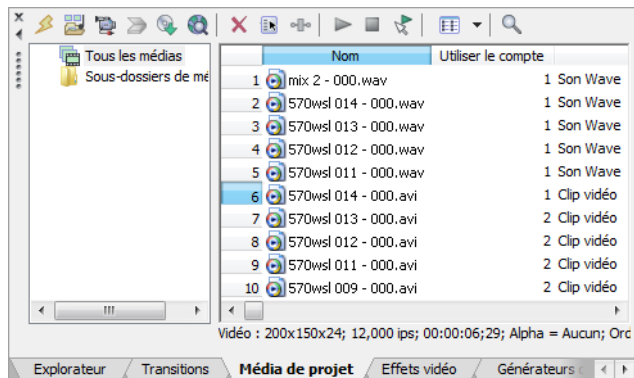
Conseil : vous pouvez utiliser les mêmes boutons de mini-barre de transport dans la fenêtre Média de projet pour prévisualiser des fichiers dans la liste Média de projet.

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 afficher automatiquement 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 multimédia, 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 multimédia 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.

Pour plus d'informations sur les vues, consultez l'aide en ligne de Vegas Movie Studio. Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire et index** dans le menu **Aide**.

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. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Importation de médias](#), page 18.*

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

1. Passez à un fichier et sélectionnez-le pour l'ajouter à la liste Média de projet. Utilisez les touches Ctrl ou Maj pour sélectionner plusieurs fichiers multimédia.
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 actualisée avec le nouveau contenu du fichier multimédia.

1. Cliquez avec le bouton droit 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.

Importation de médias

L'importation de médias vous permet d'ajouter un fichier multimédia à la liste Média de projet à utiliser dans votre projet sans l'ajouter à la barre temporelle.

1. Dans le menu **Projet**, sélectionnez **Importer média**. La boîte de dialogue Importer média s'affiche.
2. Passez à un fichier multimédia et sélectionnez-le pour l'ajouter à la liste Média de projet. Utilisez les touches Ctrl ou Maj pour sélectionner plusieurs fichiers.

Conseil : pour limiter le nombre de fichiers affichés dans la boîte de dialogue, choisissez un type de fichier dans la liste déroulante **Fichiers de type**.

3. Cliquez sur **Ouvrir**. Le nouveau fichier multimédia est ajouté à la liste Média de projet.

Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD

Dans le menu **Projet**, sélectionnez **Importer un disque de caméscope DVD** afin d'importer une vidéo à partir d'un disque pour caméscope Sony DVD Handycam® finalisé.

Remarques :

- Avant d'importer la vidéo, vous devez finaliser le disque. Pour plus de renseignements sur la finalisation d'un disque, consultez la documentation de votre caméscope.
- L'audio de type 5.1 est réduit en mode stéréo lors de l'importation dans un projet stéréo.

1. Placez le DVD à importer dans le lecteur de DVD de votre ordinateur ou connectez votre caméscope à votre ordinateur par USB.


Important : le pilote Sony Handycam USB inclus avec les caméscopes de type DVD peut empêcher Vegas Movie Studio de reconnaître un appareil photo connecté à un port USB. Si vous utilisez le panneau de configuration Ajout/Suppression de programmes pour désinstaller le composant « Pilote Sony DVD Handycam USB », Vegas Movie Studio pourra se connecter à la caméra et importer de la vidéo.

2. Dans le menu **Projet**, sélectionnez **Importer un disque de caméscope DVD**. La boîte de dialogue Importer un disque de caméscope DVD s'affiche.
3. Dans la liste déroulante **Source**, sélectionnez le disque contenant la vidéo à importer.
4. La zone **Destination** affiche le dossier dans lequel la vidéo sera importée. Le nom du dossier est basé sur l'intitulé de volume du disque.
Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir un autre dossier.
5. Cliquez sur le bouton **OK** pour lancer l'importation de la vidéo.
Une fois l'importation terminée, la vidéo du disque est ajoutée à la fenêtre Média de projet. Chaque chapitre est importé en tant que fichier distinct.
Vous pouvez ensuite ajouter la vidéo importée à votre projet tout comme vous le feriez pour un fichier multimédia.
Lorsque vous ajoutez une vidéo contenant de l'audio Surround 5.1 sur la barre temporelle, vous êtes invité à passer en mode Surround 5.1 et les événements sont automatiquement créés sur les pistes avant, centrale, LFE et arrière.

Capture de vidéo DV

Vous pouvez utiliser l'application Video Capture installée avec le logiciel Vegas Movie Studio pour capturer des clips vidéo à partir de votre caméra vidéo DV et les ajouter dans la fenêtre Média de projet. Vous pouvez également spécifier une autre application de capture tierce pour l'acquisition vidéo DV.


Conseil : pour indiquer l'application d'acquisition vidéo DV que vous souhaitez utiliser avec le logiciel Vegas Movie Studio, activez la case à cocher **Utiliser application d'acquisition vidéo externe** sous l'onglet **Vidéo** de la fenêtre **Préférences** et recherchez le fichier exécutable (.exe) du programme.


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 le menu **Projet**, sélectionnez **Capture vidéo** ou cliquez sur le bouton **Capture vidéo**  de la fenêtre Média de projet. La boîte de dialogue Capture Vidéo s'affiche.
3. Sélectionnez la case d'option **DV** et cliquez sur **OK**. L'application Video Capture démarre.
4. Capturez votre vidéo. *Pour plus d'informations sur la capture d'une vidéo, consultez l'aide en ligne de Vegas Movie Studio. Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire et index** dans le menu **Aide**.*

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.

Capture de vidéo HDV

Vous pouvez utiliser l'outil de capture vidéo interne de Vegas Movie Studio pour capturer des clips vidéo à partir de votre caméra vidéo HDV et les ajouter dans la fenêtre Média de projet.

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.


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 le menu **Projet**, sélectionnez **Capture vidéo** ou cliquez sur le bouton **Capture vidéo**  de la fenêtre Média de projet. La boîte de dialogue Capture Vidéo s'affiche.
3. Sélectionnez la case d'option **HDV** et cliquez sur **OK**. La fenêtre Capture s'affiche.
4. Capturez votre vidéo. *Pour plus d'informations sur la capture d'une vidéo, consultez l'aide en ligne de Vegas Movie Studio. Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire et index** dans le menu **Aide**.*



Lorsque la capture est terminée, votre clip est enregistré dans le dossier spécifié au niveau de la zone **Dossier de capture** de l'onglet Éditeur de clips. Si vous avez activé la case à cocher **Ajouter de nouveaux clips au média de projet** au niveau des préférences de capture, le clip est également ajouté à la fenêtre Média de projet, d'où vous pouvez l'ajouter à la barre temporelle.


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.

Importation de vidéo AVCHD

Vous pouvez utiliser la fenêtre Explorateur du périphérique pour capturer des clips vidéo à partir de votre caméra vidéo AVCHD et les ajouter dans la fenêtre Média de projet.

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Explorateur du périphérique** pour afficher la fenêtre correspondante.
2. Connectez votre caméra à un port USB 2.0 de votre ordinateur. La caméra est affichée dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique.
3. Sélectionnez votre caméra dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique. Les clips de la caméra s'affichent dans la partie droite de la fenêtre et les clips qui n'ont pas encore été importés sont signalés par l'icône de nouveau clip .
4. Cliquez sur le bouton **Importer**  pour importer des clips dans la fenêtre Média de projet :
 - Si des clips sont sélectionnés dans la fenêtre Explorateur du périphérique, seuls les clips sélectionnés sont importés. Pour sélectionner plusieurs clips, maintenez la touche Ctrl enfoncée.
 - Si aucun clip n'est sélectionné dans la fenêtre Explorateur du périphérique, tous les nouveaux clips sont importés.
5. Vous pouvez alors utiliser la fenêtre Média de projet pour organiser vos clips et ajouter la vidéo importée à votre projet, comme n'importe quel autre fichier multimédia.


Remarque : les clips sont importés dans les dossiers indiqués ci-dessous par défaut. Cliquez sur le bouton **Propriétés du périphérique**  pour changer le dossier de capture de votre caméra.

- Windows Vista et Windows 7 : C:\Users\<nom d'utilisateur>\Documents\Imported Media\
- Windows XP : C:\Documents and Settings\<nom d'utilisateur>\My Documents\Imported Media\

Obtention d'images

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

Remarque : pour acquérir des photos à partir d'un appareil photo numérique ou d'un scanner, il se peut que vous deviez installer un pilote sur votre périphérique. Reportez-vous à la documentation du logiciel fourni avec le périphérique ou consultez le site Web du fabricant.


1. Vérifiez que votre 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 Movie Studio. 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 l'ajout de l'image.
4. Cliquez sur **Terminé**. Le nouveau fichier JPEG est ajouté à la liste Média de projet.

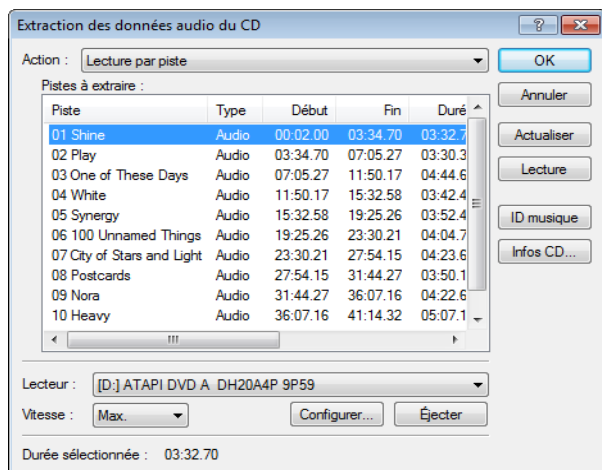
Conseil : si l'un des sujets de vos images capturées a les yeux rouges, vous pouvez utiliser la fonction de suppression des yeux rouges pour corriger le problème. Pour plus d'informations sur cette fonction, consultez l'aide en ligne.

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 Movie Studio 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 Movie Studio 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.

1. Insérez le CD audio dans votre lecteur CD/DVD.
2. Dans la fenêtre Média de projet, cliquez sur le bouton **Extraction des données audio du CD** . La boîte de dialogue Extraire l'audio à partir du 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 du disque. L'intégralité du CD est extraite 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**, sélectionnez 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**, tapez une heure dans le champ **Début de 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.

Tri de médias avec des sous-dossiers

La vue détaillée de la fenêtre Média de projet vous aide à trier les fichiers multimédia 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 multimédia.

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 multimédia dans votre projet.
2. Faites glisser un fichier du volet droit dans un sous-dossier.

Pour plus d'informations sur les sous-dossiers de médias, consultez l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de Vegas Movie Studio et choisissez **Sommaire et index**).

Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle

Des fichiers multimédia peuvent être ajoutés à votre projet à partir de la fenêtre de l'Explorateur ou Média de projet en double-cliquant sur ceux-ci ou 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 vers 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 piste.

1. Repérez un fichier multimédia dans la fenêtre 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.

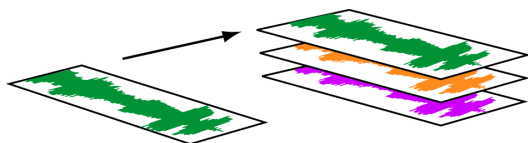
Déplacement de plusieurs fichiers multimédia vers la barre temporelle

1. Repérez plusieurs fichiers multimédia dans la fenêtre Explorateur ou Média de projet. Sélectionnez plusieurs fichiers multimédia adjacents en appuyant sur Maj et en cliquant sur le premier et le dernier fichier à inclure dans la sélection ou sélectionnez des fichiers non adjacents en appuyant sur Ctrl et en cliquant sur les fichiers souhaités.
2. Cliquez avec le bouton droit, puis faites glisser les fichiers vers la 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 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** permettent 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.

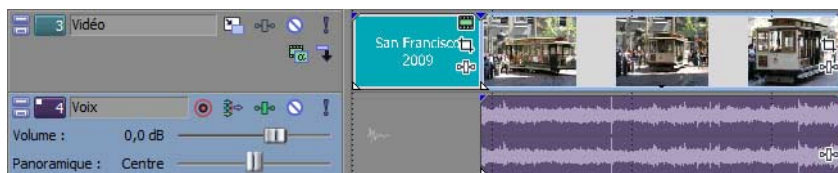
Conseil : un glisser-déplacer avec le bouton gauche insère automatiquement les fichiers le long de la barre temporelle. Cependant, vous pouvez parcourir les modes de placement en cliquant avec le bouton droit (sans relâcher le bouton gauche de la souris) tout en effectuant l'opération de glisser-déplacer.

Double-clic 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 double-cliquez 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 multimédia 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**. Ensuite, dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**, puis dans l'onglet **Modification**, sélectionnez **Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Événements de fondu enchaîné](#), page 41.

Création de diaporamas

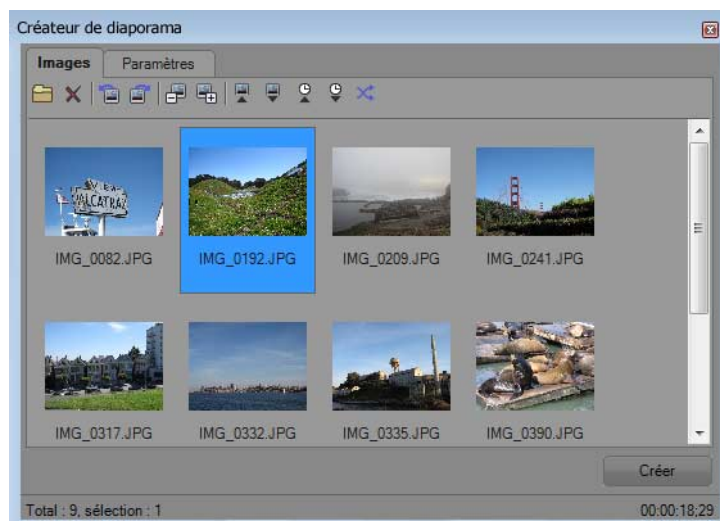
Vous pouvez utiliser le Créateur de diaporama pour ajouter un diaporama de photos à la piste vidéo sélectionnée.

1. Cliquez dans la barre temporelle pour sélectionner une piste et positionner le curseur.

Le diaporama est ajouté à la piste sélectionnée et commence à la position du curseur. Vous pouvez si besoin ajuster l'heure de début.

2. Dans le menu **Insérer**, choisissez **Diaporama**. Le Créateur de diaporama s'affiche.

L'onglet **Images** vous permet d'ajouter et d'organiser les images de votre diaporama et l'onglet **Paramètres** vous permet de contrôler les paramètres du diaporama : heure de début, durée et transitions entre les diapositives.



3. Ajoutez des diapositives à votre diaporama.

- a. Cliquez sur le bouton **Ajouter des images** (📁). Une boîte de dialogue est affichée pour vous permettre de rechercher un dossier et de sélectionner des images. Maintenez la touche Ctrl ou Maj enfoncée tout en cliquant pour sélectionner plusieurs images.
- b. Cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour ajouter les images sélectionnées à votre diaporama.
- c. Répétez les étapes 3a et 3b pour ajouter des images d'autres dossiers.

Si vous devez supprimer une photo, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton **Supprimer la sélection** (✖).

4. Utilisez l'onglet **Images** pour organiser vos diapositives selon les besoins :

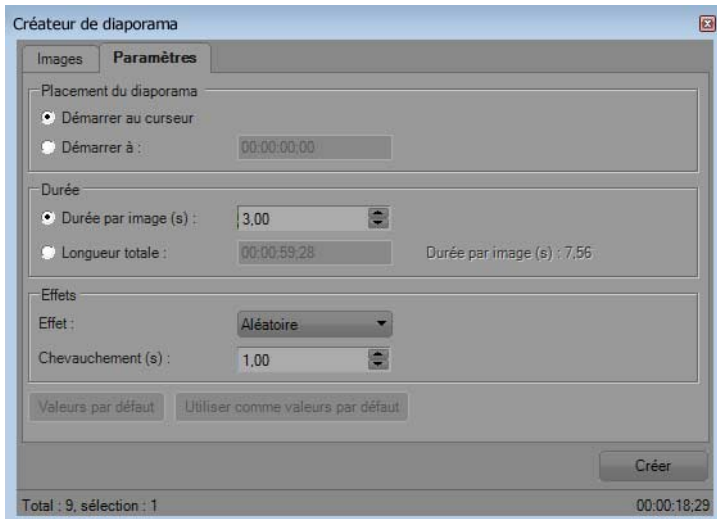
- a. Si vous devez faire pivoter les images, vous pouvez sélectionner une photo et cliquez sur le bouton **Pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** (↺) ou **Pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre** (↻). Vous pouvez également faire pivoter simultanément plusieurs photos sélectionnées.
- b. Si vous souhaitez modifier l'ordre de vos photos, vous pouvez utiliser les boutons **Déplacer la sélection -1**, **Déplacer la sélection +1** ou **Trier par**.
 - Cliquez sur **Déplacer la sélection -1** (⏮) pour décaler la photo sélectionnée plus tôt dans le diaporama.
 - Cliquez sur **Déplacer la sélection +1** (⏭) pour décaler la photo sélectionnée plus tard dans le diaporama.

Conseil : vous pouvez également faire glisser les photos dans la fenêtre du Créateur de diaporama pour les organiser.

- Cliquez sur un bouton de la barre d'outils pour trier les photos. Vous pouvez effectuer un tri alphabétique par nom de fichier, un tri par date ou un mélange des photos dans un ordre aléatoire.

Bouton	Description
	Trier de A à Z : trier les photos par ordre alphabétique du nom de fichier.
	Trier de Z à A : trier les photos par ordre alphabétique inversé du nom de fichier.
	Trier du plus récent au plus ancien : trier les photos de la plus récente à la plus ancienne.
	Trier du plus ancien au plus récent : trier les photos de la plus ancienne à la plus récente.
	Aléatoire : mélanger les photos dans un ordre aléatoire.

5. Utilisez l'onglet Paramètres pour régler les paramètres du diaporama : heure de début, durée et transitions entre les diapositives :



- a. Les contrôles Placement du diaporama déterminent l'endroit où votre diaporama commence sur la piste sélectionnée.
- Sélectionnez la case d'option **Démarrer au curseur** si vous souhaitez que le diaporama commence à l'emplacement du curseur défini à l'étape 1.
 - Sélectionnez la case d'option **Démarrer à** et entrez une heure dans la zone d'édition pour régler l'heure de début.
- b. Les contrôles Durée déterminent la durée d'affichage de chaque diapositive ou la durée globale du diaporama.
- Sélectionnez la case d'option **Durée par image** et entrez une durée (en secondes) dans la zone d'édition pour définir la durée d'affichage de chaque diapositive.
 - Sélectionnez la case d'option **Longueur totale** et entrez une durée dans la zone d'édition pour définir la durée globale du diaporama. La durée est répartie également entre les diapositives.
- c. Les contrôles Effets déterminent les passages entre les diapositives.
- Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Effet** pour choisir une transition et saisissez une valeur dans la zone **Chevauchement** pour indiquer la durée du chevauchement entre les diapositives. Tapez **0** dans la zone **Chevauchement** pour passer d'une diapositive à la suivante sans transition. Ce changement brusque est appelé une coupe.
6. Cliquez sur le bouton **Créer**.

Conseil : vous pouvez afficher un aperçu de votre diaporama dans la barre temporelle. Si vous souhaitez modifier les paramètres du diaporama, cliquez pour positionner le curseur au début du diaporama et utilisez l'option **Annuler** pour supprimer les événements de la barre temporelle. Vous pouvez ensuite retourner à l'étape 5 pour modifier les paramètres du diaporama.

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.

Présentation des fichiers et des événements

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

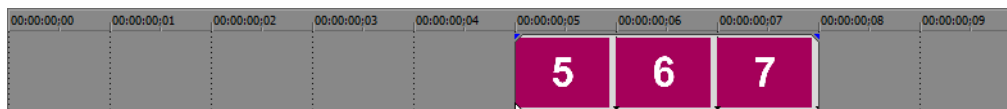
- Les **fichiers** sont des objets qui sont stockés sur le disque dur. Dans le logiciel Vegas Movie Studio, vous travaillez avec des fichiers multimédia, par exemple des fichiers musicaux et vidéo. Ces fichiers ne sont pas modifiés. Vous pouvez accéder aux fichiers à partir de la fenêtre Explorateur de Vegas Movie Studio.
- Les **événements** sont des périodes sur la barre temporelle qui agissent comme des fenêtres dans des fichiers multimédia, 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 seul fichier multimédia peut être employé de façon répétitive pour créer un certain nombre d'événements différents, chaque événement étant découpable 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 Movie Studio.

Les **événements audio** sont créés à partir des fichiers audio présents sur l'ordinateur (par exemple, WAV ou 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 ou 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

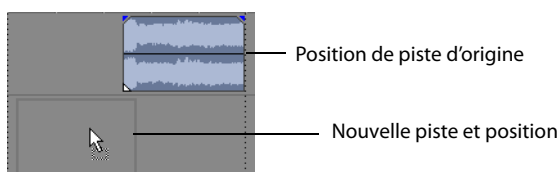
Vous pouvez déplacer un événement le long de la barre temporelle ou le transférer dans une autre piste.

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 faire glisser. 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 à terminer**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection de plusieurs événements](#), page 32.

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.

Utilisation des pistes

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

Utilisation de la barre temporelle

De nombreuses options permettent la visualisation de la barre temporelle et la navigation dans celle-ci.

Défilement et zoom

Il y a plusieurs manières d'effectuer un défilement et un zoom dans la barre temporelle.



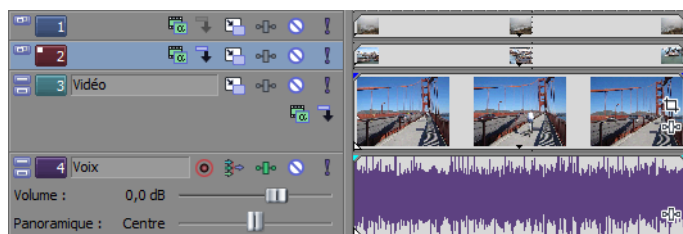
- Cliquez sur les flèches de la barre de défilement ou faites glisser les barres de défilement pour faire monter ou descendre les pistes ou les faire avancer ou reculer le long de la barre temporelle.
- Cliquez sur les boutons **Zoom** (+/-) pour plus ou moins révéler la barre temporelle.
- Faites glisser le bord de la case de défilement, sur la barre de défilement, pour effectuer un zoom.
- Appuyez sur les touches fléchées Haut et Bas 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 (🔍) dans l'angle inférieur droit de la barre temporelle.

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.

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

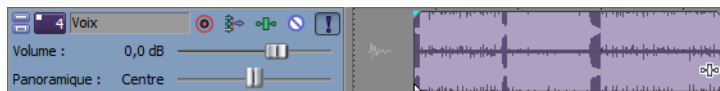
Cette section décrit les différents contrôles dans l'en-tête de chaque piste. Certains contrôles sont spécifiques des pistes vidéo ou audio.

En-tête de piste vidéo



Bouton ou contrôle	Nom	Description
	Réduire la hauteur de piste	Réduit la hauteur de piste.
	Augmenter la hauteur de piste	Augmente la hauteur de piste.
	Numéro et couleur de piste	Les numéros et les couleurs de pistes simplifient l'organisation d'un projet multipistes.
	Nom de piste (bande de gribouillage)	Permet de nommer une piste. Pour nommer une piste, double-cliquez sur la bande de gribouillage et tapez le nom de la piste.
	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 piste	Ajoute des modules externes d'effets de piste.
	Rendre 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.
	Mode de composition	Détermine le mode de génération de la transparence dans une piste vidéo.
	Créer un enfant de composition	Crée une relation de composition parent/enfant avec la piste ci-dessus.

En-tête de piste audio



Bouton ou contrôle	Nom	Description
	Réduire la hauteur de piste	Réduit la hauteur de piste.
	Augmenter la hauteur de piste	Augmente la hauteur de piste.
	Numéro et couleur de piste	Les numéros et les couleurs de pistes simplifient l'organisation d'un projet multipistes.
	Nom de piste (bande de gribouillage)	Permet de nommer une piste. Pour nommer une piste, double-cliquez 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.
	Entrées d'enregistrement	Permet de choisir un périphérique d'enregistrement.
	Effets de piste	Ajoute des modules externes d'effets de piste.
	Rendre 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 Panoramique	Fonctionne comme un contrôle de découpage qui ajuste le panoramique global de la piste.

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 tout ou partie du projet en fonction d'une sélection de temps ou de la position actuelle du curseur. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Contrôles de la barre de transport](#), page 9.*

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 + F6.

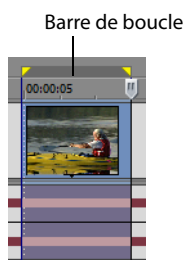
Lecture de la totalité d'un projet

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 de temps.

Lecture d'une sélection de temps

1. Positionnez le pointeur de la souris sur la barre de marqueurs. 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 de temps, faites glisser ses points de début et de fin. La sélection de temps est mise en surbrillance et la barre de boucle apparaît au-dessus de la barre temporelle.



3. Cliquez sur le bouton **Lecture** (▶) pour commencer la lecture. Seuls les pistes et les événements non rendus muets dans la sélection de temps sont lus.
4. Cliquez sur le bouton **Lecture en boucle** (◀▶) pour lire en continu les événements compris dans la sélection de 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](#), page 33.*

Défilement

La lecture à vitesse variable est un type de lecture de la barre temporelle qui vous permet de contrôler de façon précise la vitesse et le sens de la lecture. Les défilements linéaires et à échelle logarithmique sont autorisés.

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

Conseil : dans la liste déroulante **Vitesse JKL / recherche de l'onglet Modification** (boîte de dialogue **Préférences**), sélectionnez un paramètre permettant de contrôler la vitesse et la plage de lecture des données lorsque vous utilisez le clavier ou des contrôleurs multimédia.

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.

Déplacement de la tête de lecture pour faire défiler



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**.

Prévisualisation dans Media Player

Un projet peut être prévisualisé dans un lecteur de fichiers multimédia 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.

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

Chapitre 3 Techniques d'édition de base

Les projets Vegas® Movie Studio sont des compilations multipistes d'événements se produisant dans le temps. Les événements de votre projet sont des références (pointeurs) à des fichiers multimédia source. Le logiciel Vegas Movie Studio étant un éditeur non destructif, les modifications que vous apportez aux événements de votre projet n'altèrent en rien les fichiers multimédia 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	Description	Touches
Passer au début du projet	Ctrl+Début ou W	Déplacement vers la gauche/droite au(x) marqueur(s)	Ctrl+Flèche Gauche/Droite
Atteindre la fin du projet	Ctrl + Fin ou E	Passer au marqueur #	Touches 0 à 9 (pas sur le clavier numérique)
Passer au début de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Début	Aller à gauche/droite vers des points de modification d'événements notamment des fondus des bords (voir l'illustration ci-dessous)	Ctrl + Alt + Flèche gauche/droite
Passer à la fin de la sélection ou de la vue (en l'absence d'une sélection)	Fin	Pousser le curseur sur la barre temporelle	Flèche gauche ou droite
Déplacement vers la droite en calant sur les marques de la grille	Pg suiv.	Déplacer d'une image vers la gauche/droite	Alt + Flèche gauche/droite
Déplacer vers la gauche par marques de grille	Pg préc.	Déplacer d'une image vers la gauche/droite	Ctrl + Alt + Maj + Molette de la souris
Passer à	Ctrl+G	Centrer dans la vue	\



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, le programme est focalisé sur la fenêtre Média de projet. Pour placer instantanément la focalisation du programme sur l'affichage des pistes (barre temporelle), appuyez sur Alt + 0 ou, dans le menu **Affichage**, choisissez **Activer la barre temporelle**.

Dans le logiciel Vegas Movie Studio, la piste qui a la focalisation est importante lorsque vous effectuez une tâche. Par exemple, lorsque vous double-cliquez sur un fichier multimédia dans l'Explorateur, il est inséré dans la piste ayant la focalisation. Vous pouvez cliquer n'importe où dans l'en-tête de piste pour en faire la piste sélectionnée. Un carré blanc clignotant sous le numéro de piste et un ombrage dans la liste des pistes indiquent une piste ayant la focalisation.

Sélections

Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs événements, une plage de 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.

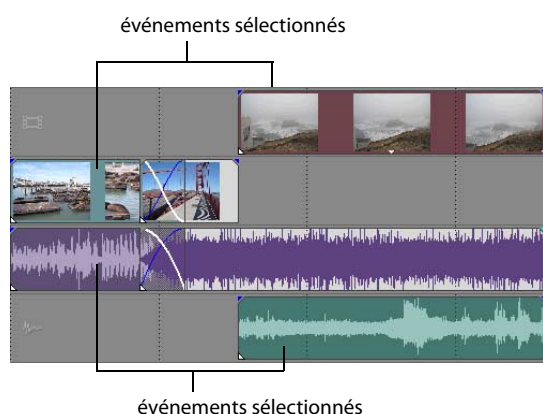
Conseil : une fois que vous avez sélectionné plusieurs événements, vous pouvez les grouper. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne. Allez dans le menu **Aide** et choisissez **Sommaire et index**.

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 la touche Ctrl enfoncée.
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.




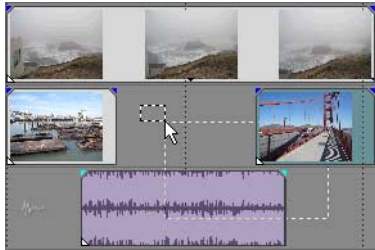
Sélection d'une plage d'événements

1. Maintenez la touche Maj enfoncée.
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. Faites glisser le curseur vers le point opposé de la zone à sélectionner. Un rectangle est dessiné dans l'espace de travail. Tous les événements inclus dans ce rectangle sont sélectionnés.



Maintenez enfoncé le bouton gauche 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 la touche **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.

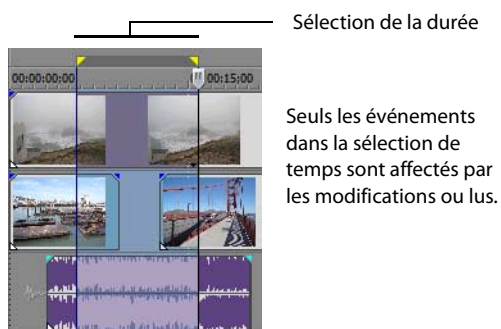
Sélection de tous les événements jusqu'à la fin de la piste

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 tous les événements jusqu'à la fin** avec des événements sélectionnés sur différentes pistes. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez pour sélectionner des événements sur différentes pistes, puis cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu contextuel.

Sélection d'une plage de temps

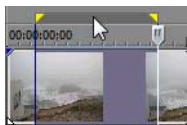
Les sélections de temps sont indiquées par une zone ombrée qui apparaît en haut de la barre temporelle. Vous pouvez utiliser la barre de sélection de temps pour la lecture d'une petite partie de votre projet ou pour appliquer des modifications sur plusieurs pistes.



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 sur la barre de marqueurs. 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 de 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 de temps.

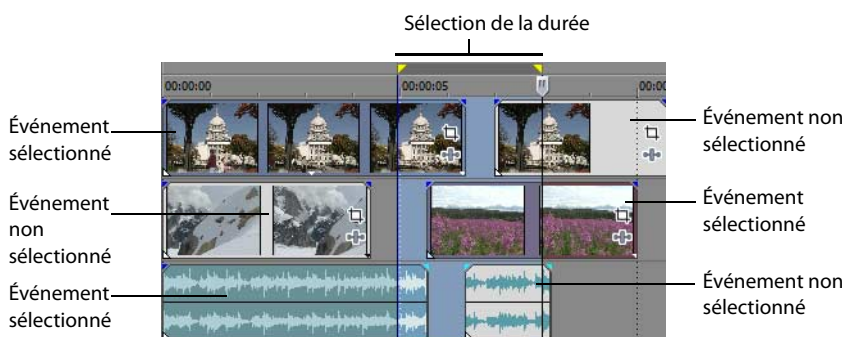
Lecture en boucle

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 ou désactiver la lecture en boucle. Le logiciel Vegas Movie Studio 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 d'une plage de temps

La sélection d'une plage de temps ne sélectionne pas automatiquement des événements. À l'exception des événements bloqués, tous les éléments dans la plage de temps sont lus et affectés par les commandes du menu **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](#), page 32.*
2. Positionnez le pointeur sur la barre de marqueurs. Le pointeur de la souris devient un curseur flèche gauche/droite (↔).
3. Faites glisser 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 la touche Ctrl ou Maj enfoncée afin de sélectionner plusieurs pistes.

Modification d'événements

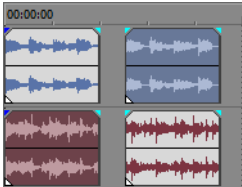
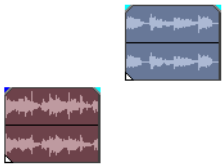
Copie d'événements

Vous pouvez copier des événements, ou des parties d'événements, dans 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](#), page 32.*
2. Sélectionnez une plage de temps, si applicable.
3. Cliquez sur le bouton **Copier** (📄).

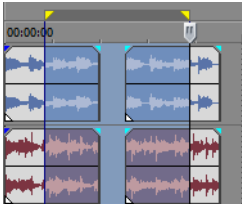
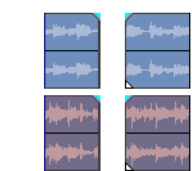
Copie des événements sélectionnés

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

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

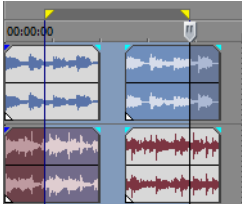
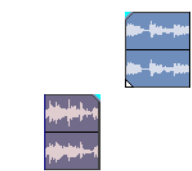
Copie d'une sélection de temps

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

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

Copie d'une sélection de temps et d'événements

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

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

Coupure d'événements

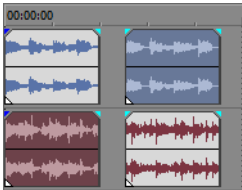
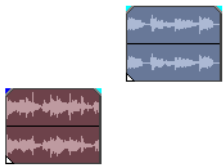
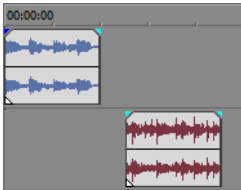
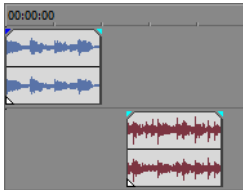
La coupure d'événements les supprime de leurs pistes respectives, mais place les informations coupées (événements et temps) dans le presse-papiers. Une fois dans le presse-papiers, vous pouvez coller ces informations dans votre projet.

Conseil : vous pouvez appliquer une modification de réajustement après la coupe. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne. Allez dans le menu **Aide** et choisissez **Sommaire et index**.

1. Sélectionnez des événements ou une plage de temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélections](#), page 32.
2. Cliquez sur le bouton **Couper** (✂).

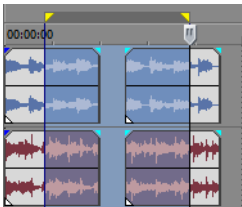
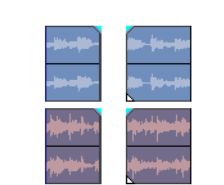
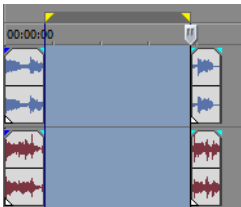
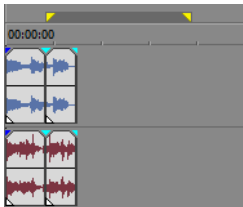
Coupure d'événements sélectionnés

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

Événements avant la coupure	Contenu du presse-papiers	Événements après la coupure	Événements après la coupure en mode Réajustement de postédition
			

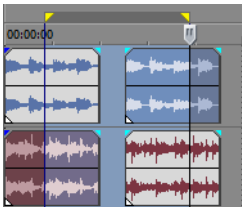
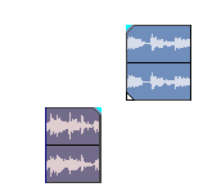
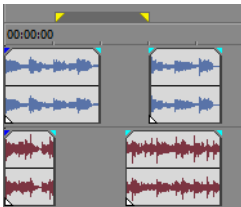
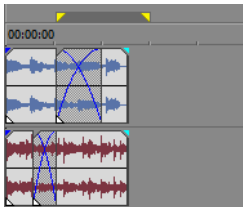
Coupure d'une sélection de temps

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

Événements avant la coupure	Contenu du presse-papiers	Événements après la coupure	Événements après la coupure en mode Réajustement de postédition
			

Coupure d'une sélection de temps et d'événements

Les événements et les parties des événements sélectionnés dans la sélection de temps sont reproduits et placés dans le Presse-papiers. Les informations de temps sont également placées dans le presse-papiers. Lors d'une coupure d'une combinaison de sélection de 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.

Événements avant la coupure	Contenu du Presse-papiers	Événements après la coupure	Événements après la coupure en mode Réajustement de postédition
			

Collage d'événements


Une fois que des informations sont copiées dans le Presse-papiers, vous pouvez choisir divers moyens de coller les éléments du Presse-papiers. Les éléments sont toujours collés à partir de l'emplacement 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 du réajustement dépend de ce qui est collé, et du type de modification du réajustement 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 du réajustement.

Conseil : vous pouvez appliquer une modification du réajustement après le collage. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne. Allez dans le menu **Aide** et choisissez **Sommaire et index**.

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.

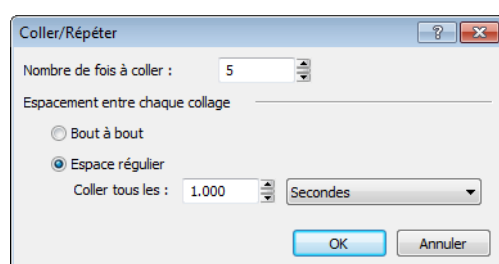
3. Cliquez sur le bouton **Coller** .

Les événements du presse-papiers sont collés à l'emplacement 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 les événements du Presse-papiers sont collées à l'emplacement du curseur sur la piste sélectionnée, et pour spécifier l'espace entre les événements collés.

1. Copiez une sélection dans le presse-papiers.
2. Dans le menu **Édition**, choisissez **Coller/Répéter**. La boîte de dialogue Coller/Répéter apparaît.

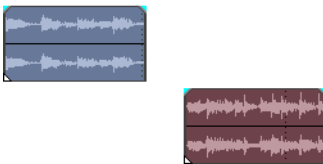
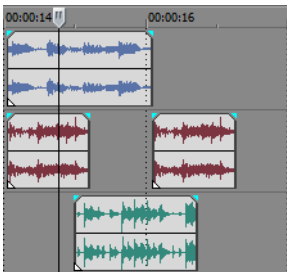
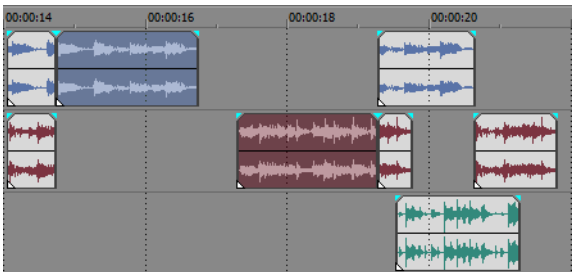


3. Spécifiez combien de fois il convient de coller le contenu du Presse-papiers et l'espace entre les copies successives.
4. Cliquez sur **OK**.

Utilisation de Coller/Insérer

Lors de l'utilisation de Coller/Insérer, les événements du Presse-papiers sont placés à l'emplacement 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 Réajustement de postédition porte seulement sur les pistes dans lesquelles du matériel est collé, tandis que la fonction Coller en insérant porte sur toutes les pistes du projet.

1. Copiez une sélection dans le presse-papiers.
2. Dans le menu **Édition**, choisissez **Coller en insérant**.

Contenu du presse-papiers	Événements avant Coller en insérant	Événements après Coller en insérant
		
<p>Les événements sur toutes les pistes (pas seulement les pistes comportant du matériel collé) sont poussés le long de la barre temporelle.</p>		

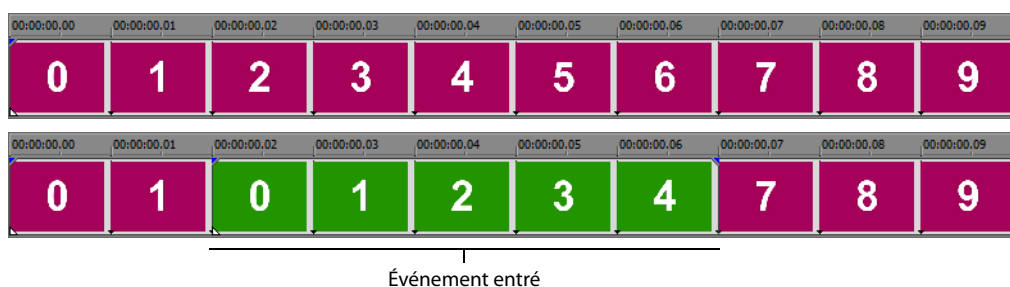
Insertion et fondu enchaîné d'événements

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 événements audio de point d'entrée.

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Préférences**. La boîte de dialogue Préférences s'affiche.
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 déplace l'événement à une nouvelle position tout en laissant une copie derrière.

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

Découpage d'événements

Cette section décrit des moyens simples de découper des événements.

Conseil : vous pouvez appliquer une modification du réajustement après la découpe d'un événement. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne. Allez dans le menu **Aide** et choisissez **Sommaire et index**.

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 dégroupez ou suspendez temporairement le groupement en cliquant sur le bouton **Ignorer le groupement des événements** (🔗).




Découpage simultané d'événements groupés

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.

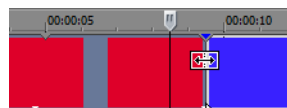
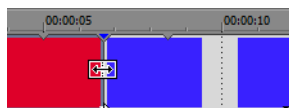
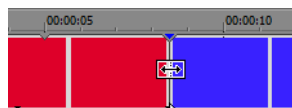
Découpage d'éléments adjacents

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 faites glisser à gauche...

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

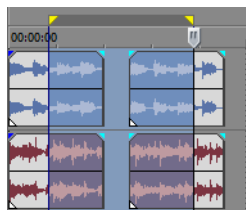
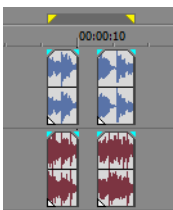


Découpage d'une sélection de temps

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

1. Sélectionnez une plage de temps. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'une plage de temps](#), page 33.*
2. Appuyez sur Ctrl + T ou, dans le menu **Édition**, choisissez **Couper**.

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

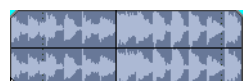
Événements avant découpage	Contenu du Presse-papiers	Événements après découpage
	Les informations découpées ne sont pas placées dans le Presse-papiers.	

Fractionnement d'événements

Vous pouvez créer plusieurs événements fonctionnant indépendamment à partir d'un événement unique en le fractionnant. 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.

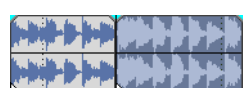
Lorsqu'ils sont fractionnés, les deux nouveaux événements sont l'un contre l'autre. Les deux événements peuvent être déplacés indépendamment.



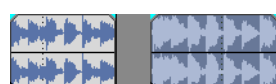
Un événement



Emplacement du fractionnement



Deux événements après fractionnement



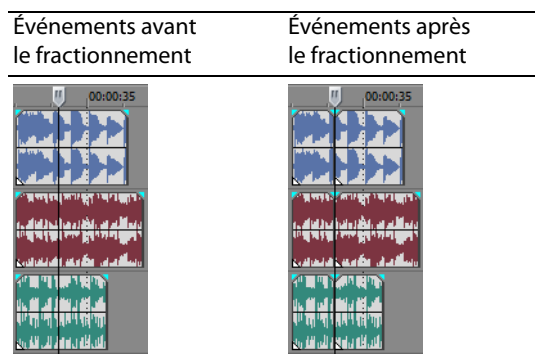
Les deux nouveaux événements peuvent être déplacés indépendamment.

Fractionnement d'un événement

1. Sélectionnez les événements à fractionner. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélections](#), page 32.*
2. Placez le curseur à la position de la barre temporelle où le fractionnement se produira.
3. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Fractionner** ou appuyez sur S. Les événements sélectionnés sont fractionnés à la position du curseur.

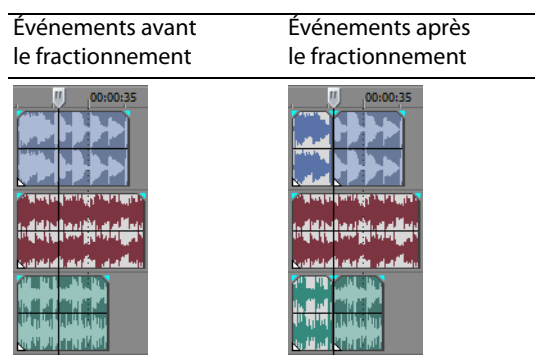
Fractionnement de tous les événements à l'emplacement du curseur

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



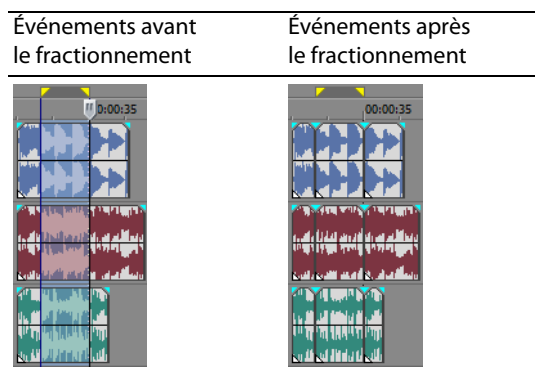
Fractionnement des événements sélectionnés

Seuls les événements sélectionnés sont fractionnés à l'emplacement du curseur.




Fractionnement d'une sélection de temps

À moins qu'ils ne soient verrouillés, tous les événements dans la même sélection de 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.



Fractionnement et découpage des événements

Maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées, puis cliquez sur un événement pour le fractionner. Maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées, puis faites glisser un événement pour le fractionner au point où vous avez cliqué et le couper dans la direction où vous le faites glisser. Le curseur se transforme en curseur de dérive-découpe ()



Conseil : pour ignorer temporairement l'alignement s'il est activé, maintenez la touche Maj enfoncée. Relâchez la touche Maj tout en glissant le curseur pour aligner l'événement aux points d'alignement disponibles.

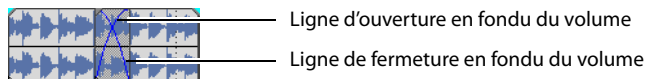
Suppression d'événements

La suppression d'un événement le retire de sa piste. Plusieurs événements peuvent être supprimés et des sélections de temps peuvent être utilisées pour modifier le processus. La modification du réajustement s'applique également aux actions de suppression. La suppression fonctionne exactement comme une opération coupe, mais les informations retirées *ne sont pas* placées dans le Presse-papiers. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Coupure d'événements](#), page 35.


1. Sélectionnez les événements à supprimer.
2. Appuyez sur Supprimer.

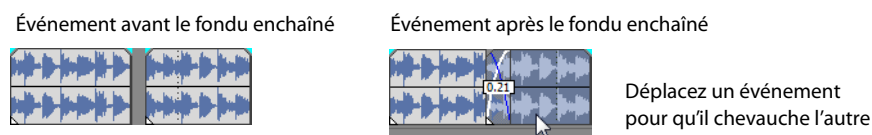
Événements de fondu enchaîné

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

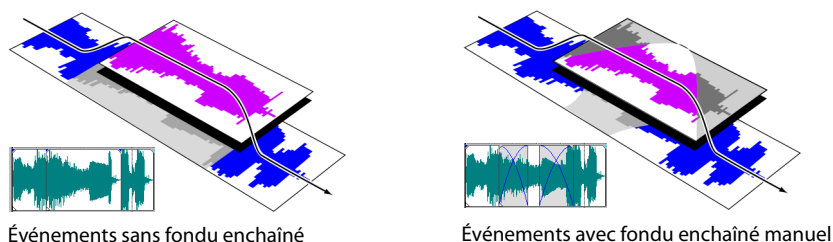
La fonction de fondu enchaîné automatique transforme les parties en chevauchement de deux événements en un fondu enchaîné lissé. Cette fonction est activée par défaut. Cliquez sur le bouton **Fondus enchaînés automatiques**  ou appuyez sur Ctrl + Maj + X pour activer et désactiver les fondus enchaînés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



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.

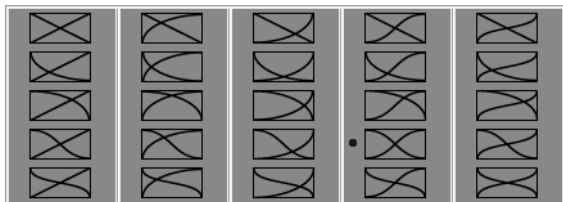
1. Placez le pointeur sur l'une des poignées de l'événement le plus court. Le curseur d'enveloppe apparaît ()
2. Faites glisser la poignée vers la position désirée.



Cette méthode permet d'insérer rapidement et efficacement une voix off 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 [Insertion et fondu enchaîné d'événements](#), page 38.*

Changement des courbes d'un fondu enchaîné

Vous pouvez changer les courbes d'un fondu enchaîné qui sont utilisées pour effectuer un fondu de début et de fin 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.

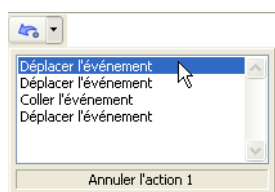
Utilisation de la fonction d'annulation

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**.

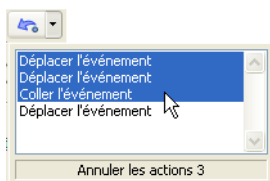
Annulation d'une série de modifications

Vous pouvez annuler une série de modifications en utilisant la liste déroulante du 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 plusieurs opérations.



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 de rétablissement

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 d'annulation. L'historique d'annulation est effacé lorsqu'une nouvelle modification est effectuée.

Remarque : 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.

Ajout de marqueurs et de régions de projet

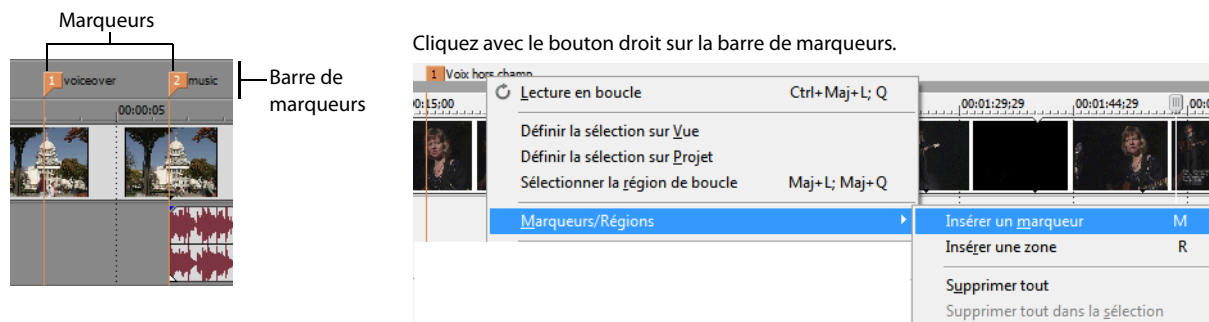
Plusieurs types de marqueurs de projet sont fournis pour identifier des parties de votre projet, servir de repères et fournir des fonctionnalités supplémentaires :

- 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 de temps permanente.
- 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 du réajustement pour déplacer automatiquement des marqueurs et des régions lors de modifications dans la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Événements de fondu enchaîné](#), page 41.

Utilisation des marqueurs

Les marqueurs sont utiles pour identifier et atteindre des positions spécifiques dans de longs projets. 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.




Insertion d'un marqueur à l'emplacement du curseur

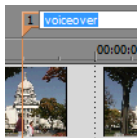
1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer le marqueur.
2. Dans le menu **Insérer**, choisissez **Marqueur** ou appuyez sur M.
3. Tapez un nom pour le marqueur et appuyez sur Entrée. Si vous ne souhaitez pas nommer le marqueur, appuyez simplement sur Entrée.

Insertion d'un marqueur pendant la lecture

Appuyez sur la touche M pendant la lecture. Le marqueur apparaît sur la barre de marqueurs. Vous pouvez nommer le marqueur après l'avoir 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 marqueurs.

Navigation à l'aide des 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 + flèche droite** ou **Ctrl + flèche gauche**.

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 que 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 Movie Studio commence par numéroté la séquence manquante, 3 et 4 dans ce cas, puis 6, 7 et 8.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions

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

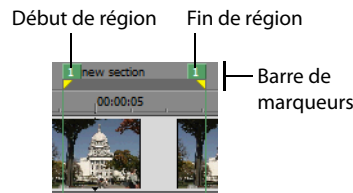
Utilisation des régions

Les régions identifient des plages de temps et permettent de sous-diviser un 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 de 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**.

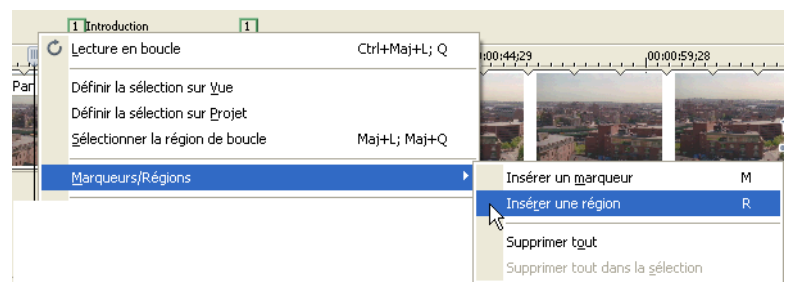
Insertion de régions

1. Effectuez une sélection de temps. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'une plage de temps](#), page 33.*
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 apparaissent aux points de début et de fin d'une sélection de temps.



Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueurs.

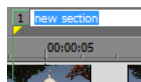


Déplacement de régions

Déplacez un marqueur de région pour le repositionner. Pour déplacer les deux marqueurs de région (marqueurs de début et de fin) simultanément, maintenez la touche Alt enfoncée tout en 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.

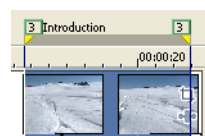
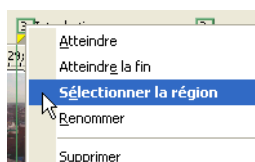


4. Tapez le nom de la région.
5. Appuyez sur Entrée ou cliquez n'importe où dans la barre temporelle pour définir le nom.

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.



Région sélectionnée

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 à l'aide 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 + Flèche droite ou Ctrl + Flèche gauche 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 d'atteindre le début (**Atteindre le début**) ou 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 que 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 Movie Studio commence par numéroté la séquence manquante, 3 et 4 dans ce cas, puis 6, 7 et 8.

Suppression de toutes les régions et de tous les marqueurs

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

Utilisation d'un programme d'édition audio externe

La barre temporelle Vegas Movie Studio est un environnement de modification non destructif, ce qui signifie que les fichiers originaux ne sont pas altérés par les modifications effectuées dans le logiciel. Les modifications qui modifient le fichier multimédia (modifications destructrices) peuvent être effectuées dans une application distincte, par exemple dans le logiciel Sound Forge® de Sony Creative Software Inc. En définissant un programme d'édition audio externe, vous pouvez rapidement y accéder à partir du logiciel Vegas Movie Studio 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 Movie Studio, 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**, sélectionnez **Préférences**. La boîte de dialogue Préférences s'affiche.
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'événements dans un éditeur audio

Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Audio**, puis choisissez **Ouvrir dans [nom de l'éditeur]** dans le sous-menu, afin de démarrer votre logiciel d'édition audio et modifier une copie de l'événement audio sélectionné à l'aide de l'éditeur indiqué dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.

1. Sélectionnez les événements à modifier.
Vous pouvez sélectionner plusieurs événements afin d'ouvrir chacun d'entre eux dans une fenêtre séparée de l'éditeur de son.
2. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Audio**, et choisissez **Ouvrir dans [nom de l'éditeur]**. Le logiciel d'édition s'ouvre et charge le média de l'événement.

3. Modifiez, puis enregistrez le fichier.

Après la modification et l'enregistrement du fichier, Vegas Movie Studio détecte automatiquement le fichier mis à jour et actualise l'événement dans le projet. Toutefois, si vous modifiez le nom ou l'emplacement du fichier multimédia (avec Enregistrer sous), vous devez importer le fichier modifié (nouveau) dans votre projet.

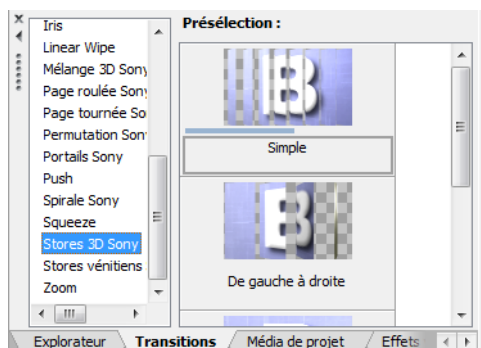
Remarque : lorsque vous installez Vegas Movie Studio pour la première fois, il recherche le logiciel Sound Forge. Si le logiciel Sound Forge est détecté, il sera automatiquement défini comme logiciel d'édition audio préféré. Cependant, si vous ne possédez pas le logiciel Sound Forge, vous pouvez indiquer l'emplacement de votre éditeur favori dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.

Conseil : vous pouvez également modifier un fichier qui a été placé dans la fenêtre Découpage en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une forme d'onde audio et en choisissant **Ouvrir dans l'Éditeur audio**.

Chapitre 4 : Ajout de transitions, d'effets vidéo et de titres

Ajout de transitions

Dans le menu **Affichage**, choisissez **Transitions** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante. Utilisez cette fenêtre pour choisir et prévisualiser les effets de transition qui vous permettent de contrôler le début et la fin d'un événement vidéo, ou de modifier la manière dont deux événements vidéo s'enchaînent.



Pour plus d'informations sur chaque type de transition, consultez l'aide en ligne de Vegas® Movie Studio. Dans le menu **Aide**, choisissez **Sommaire et index** pour afficher l'aide en ligne.

Conseils :

- Pour appliquer un préréglage sans afficher la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo, maintenez la touche **Maj** tout en faisant glisser un préréglage de la fenêtre Transitions vers la barre temporelle.
- Pour déplacer les contrôles de transition par petits incréments, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en déplaçant le contrôle.
- Sélectionnez **Afficher les longueurs de fondu d'événement** dans le menu **Affichage** pour afficher les longueurs de fondu entre les événements sélectionnés et ceux non sélectionnés dans la barre temporelle. Cette vue vous offre une indication rapide de la longueur de la transition.

Ajout de transitions aux événements

1. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Transitions** pour afficher la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez une transition dans la liste située dans la partie gauche de la fenêtre. Dans le volet droit, les miniatures représentent toutes les présélections existantes pour la transition sélectionnée. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.
3. Une fois que vous avez trouvé le paramètre à utiliser, faites-le glisser vers la position souhaitée sur la barre temporelle.

Vous pouvez déposer la transition sur l'une des deux extrémités d'un événement, entre deux événements superposés ou entre deux événements contigus.

La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo apparaît ; elle vous permet de modifier les paramètres de la transition. Le bouton **Propriétés de la transition** (⌘) apparaît sur la barre temporelle pour indiquer l'emplacement de la transition. Vous pouvez également modifier les paramètres de la transition en cliquant sur ce bouton.

Ajout d'une transition à tous les événements sélectionnés

Si vous utilisez fréquemment une transition particulière vous pouvez gagner du temps en l'ajoutant à tous les événements sélectionnés à la fois.

1. Sélectionnez les événements auxquels ajouter la transition.
2. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Transitions** pour afficher la fenêtre correspondante.
3. Sélectionnez une transition dans la liste située dans la partie gauche de la fenêtre. Dans le volet droit, les miniatures représentent toutes les présélections existantes pour la transition sélectionnée. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

- Une fois que vous avez trouvé le paramètre à utiliser, faites-le glisser vers la transition dans l'un des événements sélectionnés. La nouvelle transition remplace toutes les autres transitions dans les événements sélectionnés.

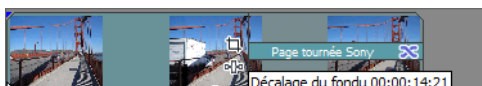
La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo apparaît ; elle vous permet de modifier les paramètres de la transition. Le bouton **Propriétés de la transition** (⌘) apparaît sur la barre temporelle pour indiquer l'emplacement de la transition. Vous pouvez également modifier les paramètres de la transition en cliquant sur ce bouton.

Modification de la durée/vitesse d'une transition

Une fois la transition ajoutée à l'événement, vous pouvez facilement régler sa durée et par conséquent, la vitesse à laquelle elle se produit.

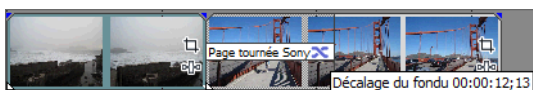
Réglage d'une transition au début ou à la fin d'un événement

- Placez le curseur sur le bord de la transition jusqu'à ce que le curseur de fondu (+/-) s'affiche.
- Faites glisser le bord de la transition pour définir sa nouvelle longueur.



Réglage d'une transition entre deux événements

Faites glisser l'un des deux événements pour modifier la taille de superposition entre eux. La longueur de la transition est mise à jour pour correspondre à la zone de superposition.



Modification d'une transition

Cliquez sur le bouton **Propriétés de la transition** (⌘) dans une transition pour modifier ses paramètres.

Pour plus d'informations sur chaque type de transition, consultez l'aide en ligne de Vegas Movie Studio. Dans le menu **Aide**, choisissez **Sommaire et index** pour afficher l'aide en ligne.

Remplacement de la transition actuelle par une nouvelle transition

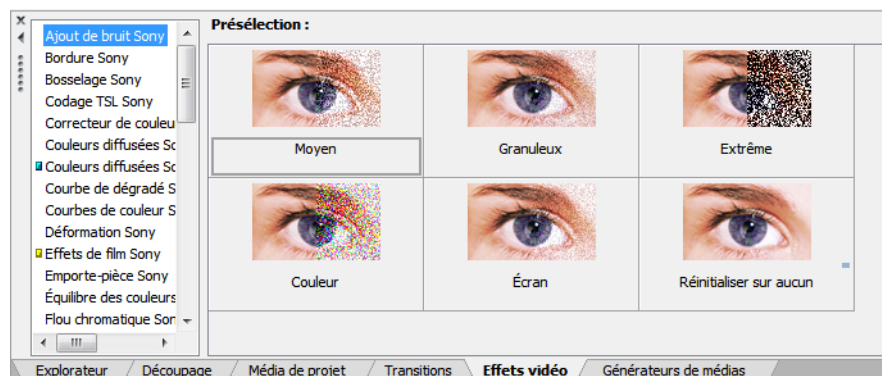
- Cliquez sur le bouton **Propriétés de la transition** (⌘) dans un événement pour afficher la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo.
- Faites glisser une autre transition depuis la fenêtre Transitions vers la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo.

Suppression d'une transition

- Cliquez sur le bouton **Propriétés de la transition** (⌘) dans un événement pour afficher la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo.
- Cliquez sur le bouton **Supprimer le module externe sélectionné** (⌘) pour supprimer la transition active.

Ajout d'effets vidéo

Pour appliquer des effets à une vidéo, vous pouvez choisir parmi plusieurs méthodes. Vous pouvez appliquer les modules externes vidéo aux pistes, aux événements vidéo, aux fichiers multimédia sources (via la fenêtre Média de projet) ou à la totalité du projet vidéo.



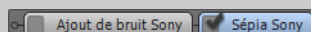
Conseils :

- Pour appliquer un préréglage sans afficher la boîte de dialogue Effets vidéo, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser le préréglage à partir de la fenêtre Effets vidéo vers une zone d'infos de piste, un événement ou la fenêtre de prévisualisation vidéo.
- Pour régler les contrôles d'effets par petits incréments, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le contrôle.

Ajout d'effets vidéo à un événement, une piste, un fichier multimédia ou un projet


1. Cliquez sur le bouton **Effets** (FX) à l'endroit où vous souhaitez ajouter les effets vidéo. La boîte de dialogue Effets vidéo apparaît.
Le bouton **FX** apparaît en grisé si aucun effet n'a été appliqué. Cliquez sur le bouton **FX** grisé pour afficher le Sélectionneur de module externe.
 - Cliquez sur le bouton **Effet d'événement** dans un événement vidéo pour appliquer un effet à un seul événement.
 - Cliquez sur le bouton **Effets de piste** dans la zone d'infos de piste pour appliquer un effet à tous les événements d'une piste.
 - Cliquez sur le bouton **Effets média** dans la fenêtre Média de projet ou maintenez la touche Alt enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Effet d'événement** dans un événement pour appliquer un effet à chaque occurrence d'un fichier multimédia du projet (l'effet n'est pas appliqué au fichier multimédia source).
 - Cliquez sur le bouton **Effets de sortie vidéo** dans la fenêtre de prévisualisation vidéo pour appliquer un effet à tous les événements vidéo du projet.
2. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe** (FX) dans la boîte de dialogue Effets vidéo pour afficher le Sélectionneur de module externe. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter**. Cliquez sur **OK** pour fermer le Sélectionneur de module externe.

Conseil : pour réorganiser les modules externes au sein de la chaîne, faites glisser le bouton d'un module externe vers un nouvel emplacement.



3. Utilisez la boîte de dialogue Effets vidéo pour activer/ignorer les effets, modifier les paramètres des effets, et ajouter/supprimer des effets dans une chaîne.

Modifier des effets vidéo existants

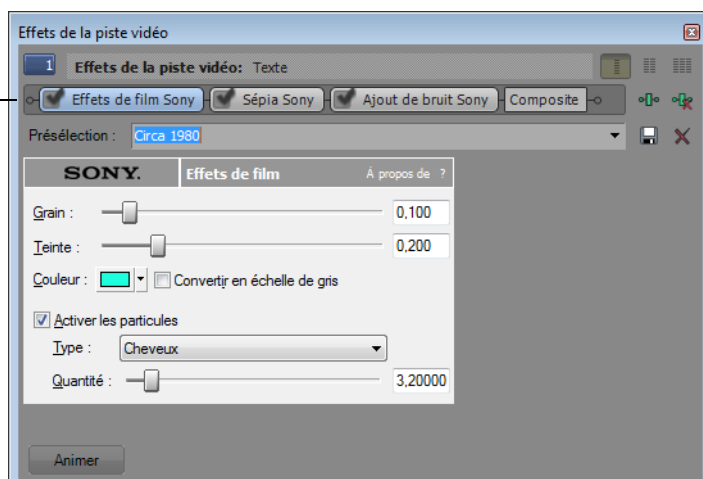
1. Cliquez sur le bouton **Effets**  à l'endroit où vous souhaitez modifier les effets vidéo. La boîte de dialogue Effets vidéo apparaît.

Chaîne de modules externes

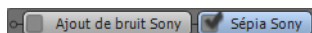
Cliquez sur un module externe pour modifier ses paramètres dans la partie inférieure de la fenêtre.

Désactivez la case à cocher d'un module externe pour l'exclure.


Faites glisser un module externe pour le déplacer dans la chaîne.




2. Sélectionnez un bouton d'effet en haut de la boîte de dialogue.



Conseil : désactivez la case à cocher pour exclure un effet sans le supprimer de la chaîne.

3. Utilisez les contrôles dans la moitié inférieure de la boîte de dialogue pour ajuster les paramètres de l'effet.
4. Cliquez sur le bouton **Supprimer le module externe sélectionné**  pour supprimer le module externe actif de la chaîne.

Pour plus d'informations sur les différents contrôles de la fenêtre Effets vidéo, cliquez sur le bouton **Aide du module externe**  pour accéder à l'aide en ligne.

Ajout de titres, de texte et de génériques

La plupart des projets vidéo comportent des titres et un générique. Vous pouvez utiliser le module externe Titres et texte pour créer du texte fixe ou animé et le module externe Générique de fin déroulant pour créer des génériques déroulants.

Ajout de titres et de texte

1. Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Générateurs de médias** pour afficher la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez le module externe Titres et texte dans le volet de gauche. Les préréglages disponibles s'affichent dans le volet de droite.
3. Faites glisser une présélection vers un emplacement de la barre temporelle pour créer un événement multimédia généré.

Conseil : si vous voulez que le texte s'affiche en superposition, ajoutez-le sur une piste située au-dessus de la vidéo et appliquez un fond transparent. Pour plus d'informations sur la composition de pistes vidéo, consultez l'aide en ligne.

4. Utilisez les contrôles du module externe Titres et texte pour modifier l'aspect de votre texte. Pour plus d'informations sur le module externe Titres et texte, consultez l'aide en ligne.

Ajout de génériques déroulants

1. Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Générateurs de médias** pour afficher la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez le module Générique de fin déroulant dans le volet de gauche. Les préréglages disponibles s'affichent dans le volet de droite.

3. Faites glisser une présélection vers un emplacement de la barre temporelle pour créer un événement multimédia généré.

Conseil : si vous voulez que le texte s'affiche en superposition, ajoutez-le sur une piste située au-dessus de la vidéo et appliquez un fond transparent. Pour plus d'informations sur la composition de pistes vidéo, consultez l'aide en ligne.

4. Utilisez les contrôles du module Générique de fin déroulant pour modifier l'aspect de votre texte. Pour plus d'informations sur le module externe Générique de fin déroulant, consultez l'aide en ligne.

Conseil : vous pouvez également utiliser un logiciel de traitement de texte pour composer votre générique. Copiez votre texte à partir du logiciel de traitement de texte, puis collez-le dans le générateur de Générique de fin déroulant. Ajoutez une tabulation entre deux éléments pour formater le texte en deux colonnes.

Chapitre 5 Édition 3D stéréoscopique

Vous pouvez utiliser Vegas® Movie Studio pour éditer des projets 3D stéréoscopiques (S3D) sans accessoires ou outils supplémentaires.

L'édition d'un projet 3D stéréoscopique est similaire à la l'édition d'un projet Vegas Movie Studio et nécessite un minimum de réglages de votre flux de production :

1. Démarrez un nouveau projet et définissez vos propriétés de projet pour choisir un mode 3D stéréoscopique. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création de projets](#), page 15 et à [Configuration du projet 3D stéréoscopique](#), page 55.*
2. Configurez votre fenêtre de prévisualisation vidéo et votre moniteur externe (facultatif). *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Configuration des prévisualisations 3D stéréoscopiques](#), page 57.*
3. Ajoutez des fichiers multimédia à la barre temporelle. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle](#), page 21.*
4. Synchronisez et associez les événements sur la barre temporelle (si vous travaillez avec des flux vidéo gauche et droit séparés) ou définissez les propriétés du média 3D stéréo si nécessaire. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Synchronisation des événements 3D stéréoscopiques de la barre temporelle](#), page 58.*
5. Alignez l'affichage œil droit et œil gauche et réglez la profondeur vidéo. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Alignement de l'affichage œil droit et œil gauche et réglage de la profondeur vidéo](#), page 60.*
6. Rendez votre projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Rendu d'un projet 3D stéréoscopique](#), page 61.*





Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.




Configuration du projet 3D stéréoscopique

L'onglet **Vidéo** de la boîte de dialogue Propriétés du projet vous permet de configurer les options pour le travail en 3D.

Par défaut, le **Mode 3D stéréoscopique** du projet et la fonction **Vers la gauche/droite** sont également utilisés lors de la prévisualisation et du rendu du projet, mais vous pouvez ignorer les paramètres du projet si nécessaire.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Propriétés**. La boîte de dialogue Propriétés du projet s'affiche.
2. Choisissez un nouveau paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**.

Paramètre	Description
Désactivé	Sélectionnez cette valeur lors de la création d'un projet 2D.
Côte à côte (demi)	<p>Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image.</p> <p>Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.</p> <p>Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :</p> 
Côte à côte (complet)	<p>Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image.</p> <p>Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.</p> <p>Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :</p> 

Paramètre	Description
Anaglyphique (rouge/cyan)	<p>Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux verres anaglyphiques de les séparer.</p> 
Alternance de lignes	<p>Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.</p> <p>Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :</p> 
Gauche uniquement Droite uniquement	<p>Sélectionnez le paramètre Gauche uniquement ou Droite uniquement pour effectuer des modifications sur un écran 2D ou pour la création de projets séparés pour les sorties œil gauche et œil droit.</p> <p>Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :</p> 

3. Activez la case à cocher **Permuter gauche/droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus ou pour créer une vue 3D libre croisée.

Configuration des prévisualisations 3D stéréoscopiques

L'onglet **Vidéo** dans la boîte de dialogue Préférences vous permet de configurer un écran 3D pour la prévisualisation de votre projet.

Configuration de la fenêtre Prévisualisation vidéo

L'onglet **Vidéo** dans la boîte de dialogue Préférences vous permet d'ignorer les paramètres du projet pour la prévisualisation de votre projet 3D stéréo dans la fenêtre Prévisualisation vidéo.

1. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences** puis cliquez sur l'onglet **Vidéo** (ou cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de prévisualisation vidéo et sélectionnez **Préférences pour la prévisualisation vidéo** dans le menu contextuel).
2. Dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez le paramètre à utiliser pour la prévisualisation du projet dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.

Paramètre	Description
Utiliser les paramètres du projet	Utilise le paramètre de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.
Côte à côte (demi)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.
Côte à côte (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.
Anaglyphique (rouge/cyan)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux verres anaglyphiques de les séparer.
Alternance de lignes	Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Gauche uniquement Droite uniquement	Sélectionnez le paramètre Gauche uniquement ou Droite uniquement pour effectuer des modifications sur un écran 2D ou pour la création de projets séparés pour les sorties œil gauche et œil droit.

3. Activez la case à cocher **Permuter gauche/droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus ou pour créer une vue 3D libre croisée.
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Configuration d'un écran externe

L'onglet **Périph. de prévisualisation** dans la boîte de dialogue Préférences vous permet d'ignorer les paramètres du projet pour la prévisualisation de votre projet 3D stéréo sur un moniteur externe.

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet **Périph. de prévisualisation**.
2. Dans la liste déroulante **Périphérique**, choisissez le périphérique auquel votre moniteur est connecté. La zone **Détails** affiche des informations concernant le périphérique.

Les paramètres **DV/IEEE 1394 compatible OHCI** et **Affichage secondaire Windows** peuvent être utilisés pour une sortie 3D stéréo (par exemple côte à côte) vers une télévision qui accepte cette forme d'entrée 3D ou un écran à alternance de lignes à condition que la résolution de votre projet soit la même que la résolution de votre sortie.

3. Dans la liste déroulante **Affichage**, sélectionnez votre écran 3D.

Vous pouvez cliquer sur le bouton **Identifier affichages** pour déterminer l'affichage correspondant à chaque paramètre de la liste déroulante. Un numéro s'affiche sur chaque moniteur.

Remarque : si le numéro de moniteur s'affiche en rouge, c'est que la carte graphique ne gère pas l'accélération 3D ou que cette dernière a été désactivée. Accédez à **Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Affichage > Paramètres > Avancé > Dépannage** pour activer l'accélération si votre adaptateur le permet.

4. Activez la case à cocher **Adapter la sortie à l'écran** si vous souhaitez que la prévisualisation vidéo remplisse l'écran.
5. Activez la case à cocher **Appliquer le filtre de désentrelacement** si vous affichez une vidéo entrelacée sur un écran qui ne l'est pas. Ce filtre peut réduire les artéfacts fréquemment constatés sur les bords des zones en mouvement.

Important : la case à cocher **Appliquer le filtre de désentrelacement** n'est pas disponible si votre adaptateur vidéo ne gère pas le mode pixel shading.

6. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées**.
7. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur secondaire et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Movie Studio.
Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur secondaire.
8. Dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez le paramètre à utiliser pour la prévisualisation du projet sur un écran 3D

Paramètre	Description
Utiliser les paramètres du projet	Utilise le paramètre de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.
Côte à côte (demi)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.
Côte à côte (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.
Anaglyphique (rouge/cyan)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux verres anaglyphiques de les séparer.
Alternance de lignes	Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Gauche uniquement Droite uniquement	Sélectionnez le paramètre Gauche uniquement ou Droite uniquement pour effectuer des modifications sur un écran 3D ou pour la création de projets séparés pour les sorties œil gauche et œil droit.

9. Activez la case à cocher **Permuter gauche/droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit.
Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus ou pour créer une vue 3D libre croisée.
10. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Synchronisation des événements 3D stéréoscopiques de la barre temporelle

Il est important d'enregistrer un événement de synchronisation lors de l'enregistrement d'un projet stéréo 3D avec deux caméras. Certains utilisateurs applaudissent ou claquent des doigts devant les caméras, d'autres utilisent le flash d'une caméra fixe, un cliqueur utilisé pour l'éducation animale ou une ardoise professionnelle.

Conseil : Si vous travaillez avec des fichiers 3D multiflux ou des fichiers qui contiennent les deux vues dans chaque image, vous n'avez pas besoin d'aligner les événements. Lorsque vous ajoutez un média multiflux à un projet stéréo 3D, le premier flux sera utilisé et associé au flux suivant.

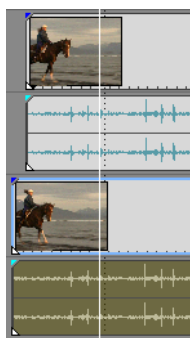
Si vous devez changer de mode pour un fichier multimédia ou inverser les images droite/gauche, vous pouvez utiliser l'onglet **Média** de la boîte de dialogue Propriétés du média. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne.

Formats multiflux pris en charge :

- Fichiers AVI ou QuickTime avec double flux.
- CineForm Neo3D 5.1 ou version ultérieure (un produit CineForm ou le lecteur gratuit Neo est requis pour lire les fichiers Cineform Neo3D)
- Deux fichiers distincts associés comme le décrit cette rubrique

1. Ajoutez votre média à la barre temporelle en utilisant le mode **Ajouter sur plusieurs pistes** de manière à ce que la vidéo de l'œil droit et de l'œil gauche soit sur des pistes séparées. Dans l'exemple suivant, la piste de l'œil gauche se trouve au-dessus de la piste de l'œil droit.

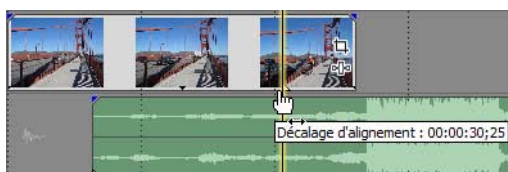
2. Utilisez l'une des méthodes suivantes pour aligner l'audio et la vidéo afin que la sortie vidéo soit synchronisée.
 - Si vous avez utilisé une ardoise ou un clap sonore pour votre point de synchronisation, vous pouvez aligner les événements à l'intérieur d'une image à l'aide des formes d'onde audio :
 - a. Aligne approximativement les formes d'onde audio en déplaçant les événements dans la barre temporelle.
 - b. Utilisez les Commandes de zoom dans l'angle inférieur droit de la barre temporelle pour effectuer un zoom avant sur la forme d'onde.
 - c. Assurez-vous que l'option **Quantifier sur les images** est activée car les images vidéo doivent être alignées même si l'audio est légèrement décalé.
 - d. Déplacez le bord de la piste pour que les pistes soient plus longues et pour afficher de grandes formes d'onde.
 - e. Au besoin, utilisez les touches Maj + flèche haut pour agrandir les formes d'onde.
 - f. Cliquez sur l'événement que vous voulez déplacer et appuyez sur 1 ou 3 sur le pavé numérique pour pousser l'événement par image à gauche ou à droite.



- Synchronisation d'un événement vidéo :

Remarque : ces étapes nécessitent l'activation de l'alignement, donc si cela n'a pas encore été fait, activez l'alignement en cliquant sur le bouton **Activer l'alignement** (🔊). Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne.

- a. Placez la piste vidéo en solo.
- b. Positionnez le curseur au niveau du point de synchronisation et déplacez le décalage d'alignement de l'événement pour qu'il soit aligné sur le curseur. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne.



- c. Répétez les étapes a et b pour chaque clip.
- d. Déplacez le curseur vers un point d'alignement, puis alignez les autres clips sur le curseur.

Si les caméras ne sont pas verrouillées (enregistrement à la même cadence), l'une d'elles peut être en avance par rapport à l'autre de presque une demi-image. Ceci est acceptable, sauf si votre scène contient beaucoup de mouvement rapide ; assurez-vous toutefois qu'elles sont aussi proches que possible l'une de l'autre sur la barre temporelle.

3. Vérifier l'alignement :
 - a. Déplacez le curseur **Niveau** de la première piste pour définir son opacité sur 50 %.
 - b. Recherchez une partie de la vidéo contenant un mouvement et vérifiez que ce dernier est identique dans les deux clips et qu'aucun clip n'est plus rapide que l'autre.

Si les caméras ne sont pas verrouillées (enregistrement à la même cadence), l'un des clips peut être en avance par rapport à l'autre de presque une demi-image. Ceci est acceptable, sauf si votre scène contient beaucoup de mouvements rapides.
4. Sélectionnez les deux événements vidéo, cliquez avec le bouton droit sur l'un des événements, et choisissez **Associer en tant que sous-clip 3D stéréoscopique**.

Un événement vidéo est effacé de la barre temporelle, la prise active de cet événement devient le nouveau sous-clip multiframe, et un nouveau clip multiframe est ajouté à la fenêtre Média de projet. Si vous visualisez les propriétés de clip du nouveau sous-clip, vous remarquerez que le **Mode 3D stéréoscopique** est défini sur **Associer à la séquence suivante**.

5. Supprimez les pistes audio et vidéo créées à l'étape 1.

Après synchronisation des événements, vous obtenez un sous-clip stéréoscopique associé dans la fenêtre Média de projet. Vous pouvez faire glisser ces clips vers la barre temporelle en tant que média 3D stéréo.

Conseil : si votre caméra utilise des miroirs ou des caméras inversées et génère des images retournées ou pivotées non corrigées par la caméra, vous pouvez corriger le clip à l'aide du module externe Carte graphique 3D stéréoscopique. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Alignement de l'affichage œil droit et œil gauche et réglage de la profondeur vidéo](#), page 60.

Alignement de l'affichage œil droit et œil gauche et réglage de la profondeur vidéo

Il est très important qu'il existe des différences de vues uniquement dans les déplacements horizontaux dans les vidéos stéréo 3D. Tout décalage vertical ou dans la rotation nuit à la visualisation et peut même provoquer une gêne chez le spectateur. Il est également important de limiter la quantité et la direction du décalage horizontal pour créer une profondeur confortable.

Lorsque vous tournez par exemple avec des caméras à axes parallèles, toute l'action se situe en général devant l'écran et vous avez besoin d'utiliser la translation d'image horizontale pour en repousser la plus grande partie derrière l'écran.

Visualisez la sortie avec et sans lunettes 3D pour créer de bons paramètres d'alignement et de profondeur. Il vaut généralement mieux que l'action se passe au niveau de l'écran et ne le traverse que pour les temps forts ou les effets spéciaux. Assurez-vous cependant de ne jamais créer de divergence, où l'image de l'œil gauche apparaîtrait à plus de 6,35 cm à gauche de l'image de l'œil droit sur le plus grand écran où le film sera diffusé.

Par exemple, si le plus grand écran utilisé est au format 16:9 avec une diagonale de 106 pouces, la largeur représente 87 % de la diagonale soit environ 92 pouces. Avec un contenu 1920 x 1080, 2,5 pouces contiennent seulement 52 pixels, donc assurez-vous que vos objets distants ne sont jamais éloignés de plus de 52 pixels.

Vous pouvez utiliser le module externe de Réglage 3D stéréoscopique pour régler le décalage horizontal et vertical, la distorsion et la rotation. Ce module externe peut être appliqué au niveau de l'événement, de la piste ou de la sortie vidéo. Pour plus d'informations concernant l'application d'effets vidéo, consultez la section [Ajout d'effets vidéo](#), page 51.

Vous pouvez utiliser les commandes du module externe de la manière suivante :

Option	Description
Décalage horizontal	Déplacez le contrôle pour régler l'alignement horizontal de l'affichage œil droit et œil gauche afin de définir la position perçue de la vidéo par rapport à la profondeur de l'écran.
Décalage vertical	Si l'affichage œil droit et l'affichage œil gauche ne sont pas alignés verticalement, déplacez le contrôle pour corriger le décalage.
Zoom	Si l'affichage œil droit et l'affichage œil gauche ne sont pas zoomés de manière identique, déplacez le contrôle pour corriger le décalage.
Distorsion	Déplacez le contrôle pour corriger la distorsion de l'image. L'image est distordue lorsque les caméras œil droit et œil gauche ne sont pas parallèles.
Rotation	Déplacez le contrôle pour corriger l'inclinaison de la caméra dans les affichages œil droit et œil gauche.
Correction automatique	Cliquez pour analyser la vidéo et calculer automatiquement les valeurs de Décalage vertical , de Zoom , de Distorsion et de Rotation .
Retourner à l'horizontale	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour retourner les images pour les caméras inversées horizontalement.
Retourner à la verticale	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour retourner les images pour les caméras inversées verticalement.
Recadrage automatique	Activez cette case à cocher si vous souhaitez recadrer automatiquement les affichages œil droit et œil gauche pendant le réglage pour éviter les bordures noires créées par les réglages du module externe.
Recadrer	Lorsque la case à cocher Recadrage automatique est désactivée, vous pouvez déplacer ce contrôle pour régler le recadrage de l'image.

Conseil : le réglage de la profondeur 3D est un processus complexe et ne correspond pas au champ d'application de ce document. Pour plus d'informations, veuillez consulter une référence telle que *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen* de Bernard Mendiburu.

Rendu d'un projet 3D stéréoscopique

Lorsque vous rendez votre projet, le paramètre **Mode 3D stéréoscopique** de l'onglet Vidéo dans la boîte de dialogue **Propriétés du projet** est le paramètre par défaut.

Si vous souhaitez utiliser un format de rendu différent (par exemple, pour livrer des masters œil droit et œil gauche ou pour créer plusieurs versions de votre projet), vous pouvez modifier le mode de rendu.

Formats de rendu 3D pris en charge :


- CineForm Neo3D (nécessite CineForm NeoHD, Neo4k ou Neo3D 5.1 ou version ultérieure). Vous pouvez créer un modèle de rendu QuickTime ou AVI personnalisé qui utilise CineForm en tant que format vidéo. Un rendu avec ce modèle crée un fichier Neo3D qui peut être utilisé par n'importe quelle application qui prend en charge le format 3D stéréoscopique CineForm.
- Deux fichiers distincts Vous pouvez créer deux modèles personnalisés et utiliser l'onglet **Projet** dans la boîte de dialogue Paramètres personnalisés pour définir le **Mode 3D stéréoscopique** pour un modèle à **Gauche uniquement** et l'autre à **Droite uniquement**. Vous pouvez rendre les fichiers séparément ou utiliser **Outils > Script > Rendu par lot** pour rendre les fichiers œil droit et œil gauche.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue Rendre en tant que.
2. Sélectionnez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante **Enregistrer dans**, ou utilisez la fenêtre de navigation pour localiser le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer votre fichier.
3. Tapez un nom dans la zone **Nom fichier**, ou sélectionnez un fichier existant dans la zone de navigation pour le remplacer.
4. Choisissez un type de fichier dans la liste déroulante **Enregistrer sous type**.
5. Cliquez sur le bouton **Personnaliser** pour créer un nouveau modèle.
6. Dans la boîte de dialogue Paramètres personnalisés, cliquez sur l'onglet **Projet**.
7. Dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez le paramètre à utiliser pour le rendu du projet.

Sélectionnez **Utiliser les paramètres du projet** si vous souhaitez utiliser le paramètre de l'onglet **Vidéo** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet, ou choisissez un autre mode si vous préférez ignorer le paramètre de projet lors du rendu.

Paramètre	Description
Utiliser les paramètres du projet	Utilise le paramètre de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.
Côte à côte (demi)	<p>Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image.</p> <p>Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.</p> <p>YouTube 3D</p> <p>YouTube 3D utilise la vidéo compatible image. Vous pouvez ainsi créer un modèle de rendu personnalisé en utilisant un format compatible avec YouTube, XDCAM EX, Windows Media Video ou MainConcept MPEG-2 par exemple. Pour le modèle personnalisé, définissez le mode 3D stéréoscopique sur Côte à côte (Demi) et activez la case à cocher Vers la gauche/droite car YouTube 3D utilise cette mise en forme par défaut.</p> <p>Lorsque vous téléchargez votre vidéo sur YouTube, ajoutez yt3d:enable=true comme repère afin d'activer l'affichage 3D. Ajoutez également yt3d:aspect=16:9 (ou yt3d:aspect=4:3) pour définir le format d'image. Les repères sont ajoutés automatiquement si vous utilisez la commande Télécharger sur YouTube. <i>Pour plus d'informations, reportez-vous à Téléchargement sur YouTube, page 71.</i></p> <p>DVD et Blu-ray Disc</p> <p>Vous pouvez graver un Blu-ray Disc ou un DVD standard au format côte à côte et le lire sur n'importe quel lecteur Blu-ray Disc ou DVD. Lorsque le lecteur est connecté à une TV 3D récente, vous pouvez utiliser le menu de la TV pour le passer en mode côte à côte et profiter ainsi d'une lecture en 3D.</p> <p>Quand vous utilisez Outils > Graver le disque > Blu-ray Disc dans un projet 3D stéréoscopique, Vegas Movie Studio rendra un fichier d'image Blu-ray 3D Disc (.iso) pour tester la préparation de BD-ROM pour la commerce.</p>
Côte à côte (complet)	<p>Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image.</p> <p>Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.</p>
Anaglyphique (rouge/cyan)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux verres anaglyphiques de les séparer.

Paramètre	Description
Alternance de lignes	Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Gauche uniquement Droite uniquement	Sélectionnez le paramètre Gauche uniquement ou Droite uniquement si vous créez des rendus séparés pour les sorties œil gauche et œil droit. Conseil : vous pouvez utiliser le script de rendu par lot pour automatiser le processus. Créez deux modèles de rendu personnalisés : pour un modèle, définissez le mode 3D stéréoscopique sur Gauche uniquement et sur Droite uniquement pour l'autre modèle. Choisissez ensuite Outils > Script > Rendu par lot , sélectionnez votre format, activez la case à cocher de vos deux modèles, définissez le dossier de destination et le nom de fichier, puis cliquez sur OK . Vegas Movie Studio effectue le rendu de chaque fichier avec le nom du modèle ajouté au nom du fichier.

8. Activez la case à cocher **Permuter gauche/droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus ou pour créer une vue 3D libre croisée.
9. Enregistrez votre modèle pour l'utiliser ultérieurement :
 - a. Dans le champ **Modèle**, entrez un nom permettant d'identifier votre modèle de rendu.
 - b. Cliquez sur le bouton **Enregistrer le modèle** .
 - c. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Rendre en tant que.
10. Cliquez sur **Enregistrer** pour rendre votre projet en utilisant votre nouveau modèle.

Chapitre 6 Enregistrement audio et ajout d'effets audio

Enregistrement audio

Le logiciel Vegas® Movie Studio peut enregistrer des données audio dans plusieurs pistes mono ou stéréo, tout en lisant simultanément les données audio et les pistes audio existantes. Vous n'êtes limité que par les performances de votre système informatique et de votre équipement audio. L'audio est enregistré dans un fichier multimédia sur votre ordinateur, ainsi que dans un événement sur la barre temporelle.

L'enregistrement peut être effectué dans une piste vide, une sélection de temps, un événement ou une combinaison de sélections de temps et d'événements. De même, vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour un événement afin de préserver plusieurs versions d'un événement que vous pouvez lire et modifier.

Conseils :

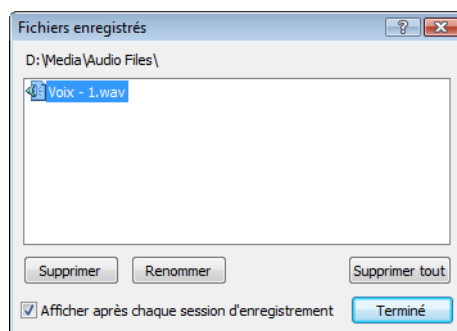
- Sélectionnez un sous-dossier de médias avant l'enregistrement, si vous souhaitez ajouter automatiquement les données audio enregistrées dans un sous-dossier.
- Pour sauvegarder les effets de piste avec vos fichiers enregistrés, créez un package d'effets rassemblant les paramètres d'effets de piste, et appliquez la chaîne à l'événement sous forme d'effet d'événement en temps non réel.
- Appuyez sur les touches **Alt + Flèche vers le bas** pendant la lecture pour déplacer le curseur de modification vers le curseur de lecture.

1. Connectez une source audio à l'entrée de votre carte son.
2. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez commencer l'enregistrement.
3. Sélectionner les boutons **Prêt à enregistrer** (🔴) sur les pistes où vous souhaitez enregistrer. Cette action permet l'enregistrement sur une piste.

Lorsqu'une piste est prête, l'indicateur affiche son niveau.

Conseil : les données audio enregistrées sont stockées dans le dossier spécifié dans la zone **Dossier des fichiers enregistrés**, dans l'onglet **Dossiers** de la boîte de dialogue **Propriétés du projet**. Pour choisir un autre dossier, maintenez la touche **Maj** enfoncée en cliquant sur le bouton **Prêt à enregistrer**.

4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** (🔴) de la barre de transport pour commencer l'enregistrement.
5. Pour arrêter l'enregistrement, cliquez de nouveau sur le bouton **Enregistrer** ou cliquez sur le bouton **Arrêter** (⏏) de la barre de transport. La boîte de dialogue **Fichiers enregistrés** s'affiche.
6. Utilisez la boîte de dialogue **Fichiers enregistrés** pour confirmer le nom et l'emplacement des données audio enregistrées. Cliquez sur **Supprimer** ou **Supprimer tout** si vous ne souhaitez pas sauvegarder les fichiers enregistrés, ou cliquez sur **Renommer** pour changer le nom du fichier.




7. Cliquez sur **Terminé** pour fermer la boîte de dialogue **Fichiers enregistrés**. Votre fichier enregistré s'affiche en tant que nouvel événement dans la barre temporelle, et le fichier enregistré est ajouté à la fenêtre **Média** de projet.

Ajout d'effets audio

Vous pouvez utiliser des effets pour manipuler les composants audio de votre projet.


Les modules externes audio inclus peuvent améliorer la qualité des données audio du projet ou créer des sons uniques. Le logiciel Vegas Movie Studio prend en charge des effets DirectX et VST supplémentaires proposés par de nombreux fournisseurs. Vous pouvez appliquer les effets audio à tous les événements d'une piste ou à des événements individuels.

Conseil : utilisez l'onglet *Effets VST* de la boîte de dialogue *Préférences* pour indiquer où l'application doit rechercher les modules externes VST et pour sélectionner les modules externes à utiliser.



Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe audio particulier, cliquez sur le bouton **Aide du module externe**  dans la fenêtre Module externe audio pour afficher le fichier d'aide.



Ajout d'effets de piste audio

Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Audio**, puis **Effets de pistes** dans le sous-menu pour appliquer ou modifier le module externe DirectX ou VST dans les pistes. Les modules externes appliqués au niveau des pistes affectent tous les événements de la piste sélectionnée.

Important : notez que l'utilisation de modules externes non en place (tels que l'étirement de la durée, l'ajustement de la hauteur du son sans préservation de durée et certains paramètres de Vibrato) peut entraîner la lecture de l'audio sans qu'il soit synchronisé avec la forme d'onde de la barre temporelle, ni avec les autres pistes. Si une chaîne d'effets comprend des modules externes non en place, l'icône de la chaîne d'effets s'affiche en jaune  indiquant que la compensation automatique du retard du module externe est utilisée.


Créer une chaîne d'effets de piste

1. Cliquez sur le bouton **Effets de piste**  de la piste à laquelle vous voulez ajouter des effets. La fenêtre Module externe audio apparaît.
Si aucun effet n'est affecté à la piste, le bouton **Effets de pistes** apparaît en grisé. Si la piste ne comporte aucun effet et que vous cliquez sur le bouton **Effets de pistes**, le Sélectionneur de module externe apparaît.
2. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe**  pour afficher le Sélectionneur de module externe.
3. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou ouvrez un package d'effets. Les modules externes apparaissent en haut de la fenêtre, dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés.

Conseil : pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou cliquez sur le bouton **Déplacer le module externe vers la gauche**  ou **Déplacer le module externe vers la droite** .

4. Après avoir ajouté tous les modules externes et spécifié l'ordre de la chaîne, cliquez sur le bouton **OK**. La boîte de dialogue Module externe audio apparaît ; elle vous permet de modifier la chaîne.



Modification d'une chaîne d'effets affectables



Lorsque vous cliquez sur le bouton **Effets de pistes**  d'une piste, la fenêtre Module externe audio apparaît ; elle vous permet d'activer/exclure des effets, de modifier les paramètres des effets et d'ajouter des effets dans une chaîne ou d'en supprimer. Pour plus d'informations sur la fenêtre Module externe audio, consultez l'aide en ligne.

Ajout d'effets d'événement audio

Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Audio**, puis **Effets de l'événement audio** dans le sous-menu pour appliquer ou modifier les modules externes DirectX ou VST dans les événements. Les modules externes au niveau de l'événement sont appliqués seulement à l'événement auquel ils sont appliqués.


Création d'une chaîne d'effets d'événement

1. Cliquez sur le bouton **Effet d'événement**  de l'événement auquel vous voulez ajouter des effets. La fenêtre Module externe audio apparaît.
Lorsqu'un aucun effet n'est affecté à un événement, le bouton Effet d'événement est grisé. Lorsqu'un aucun effet n'est affecté à un événement et que vous cliquez sur le bouton Effet d'événement, le sélectionneur de module externe s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe**  pour afficher le Sélectionneur de module externe.
3. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou ouvrez un package d'effets. Les modules externes apparaissent en haut de la fenêtre, dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés.

Conseil : pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou cliquez sur le bouton **Déplacer le module externe vers la gauche**  ou **Déplacer le module externe vers la droite** .

4. Après avoir ajouté tous les modules externes et spécifié l'ordre de la chaîne, cliquez sur le bouton OK. La boîte de dialogue Module externe audio apparaît ; elle vous permet de modifier la chaîne.

Modification d'une chaîne d'effets d'événement

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Effet d'événement**  d'un événement, la fenêtre Module externe audio apparaît ; elle vous permet d'activer/exclure des effets, de modifier des paramètres des effets et d'ajouter des effets dans une chaîne ou d'en supprimer. Pour plus d'informations sur la fenêtre Module externe audio, consultez l'aide en ligne.

Chapitre 7 Surround 5.1

Pour donner un aspect plus professionnel à vos projets, vous pouvez créer vos films en Surround 5.1.

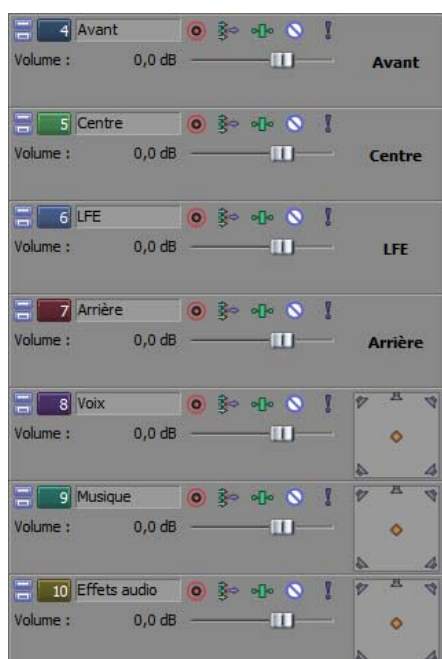
Conseil : le logiciel Vegas Movie Studio permet de créer de l'audio Surround 5.1 pour les projets DVD Architect Studio.

Assistant Nouveau projet

Vous pouvez configurer les paramètres d'un nouveau projet, qu'il s'agisse d'un projet stéréo ou Surround 5.1, en complétant l'assistant Nouveau projet.

1. Dans le menu **Projet**, sélectionnez **Nouveau**.
2. Utilisez l'assistant Nouveau projet pour définir les paramètres de votre projet. Au niveau du paramètre **Audio**, sélectionnez la case d'option **Surround 5.1**.
3. Cliquez sur **OK** pour fermer l'assistant et créer votre nouveau projet.

En mode Surround 5.1, les pistes suivantes sont ajoutées à la liste des pistes :



La piste Avant est utilisée pour les canaux avant-gauche et avant-droit. Vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour créer un panoramique entre les canaux gauche et droit.

La piste Centre est utilisée pour le canal central. Aucun panoramique n'est disponible.

La piste LFE est utilisée pour le canal à effets de basse fréquence (subwoofer). Aucun panoramique n'est disponible.

La piste Arrière est utilisée pour les canaux arrière-gauche et arrière-droit. Vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour créer un panoramique entre les canaux gauche et droit.

Pour les pistes Voix, Musique et Effets audio, vous pouvez utiliser le module Surround Panner disponible dans l'en-tête des pistes pour leur appliquer un panoramique dans le champ sonore.

En mode Surround 5.1, la fenêtre Mixeur affiche des fondus que vous pouvez utiliser pour ajuster le niveau général des canaux avant, arrière, central et LFE.

Surround panoramique 5.1

Une fois votre projet configuré en Surround 5.1, vous pouvez commencer le panoramique.

Vous pouvez utiliser une manette de jeu pour contrôler le Surround panoramique. Les manettes de jeu à retour de force, comme la manette Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, ajoutent une sensation tactile pendant les sessions de modification.

Pour plus d'informations sur les manettes de jeu, consultez l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de Vegas Movie Studio, choisissez **Sommaire et index**).

Affectation de pistes aux canaux Surround

Chaque piste peut être affectée aux canaux avant, central, LFE et arrière ou vous pouvez effectuer librement le panoramique d'une piste dans le champ sonore.

Cliquez avec le bouton droit sur le module Surround Panner dans l'en-tête de piste et choisissez une commande dans le menu contextuel pour sélectionner un mode de Surround panoramique :

Mode	Fonction
Surround panoramique	Utilisé pour créer un panoramique n'importe où entre les canaux avant, central, LFE et arrière. Déplacez le point de panoramique orange dans le module Surround Panner pour indiquer la destination de l'audio de la piste. Vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour automatiser le panoramique gauche/droite (le panoramique avant/arrière ne peut pas être automatisé).
Avant uniquement	Utilisé pour les canaux avant-gauche et avant-droit. Vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour créer un panoramique entre les canaux gauche et droit.
Centre uniquement	Utilisé pour le canal central. Aucun panoramique n'est disponible.
LFE uniquement	Utilisé pour le canal à effets de basse fréquence (subwoofer). Aucun panoramique n'est disponible.
Arrière uniquement	Utilisé pour les canaux arrière-gauche et arrière-droit. Vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour créer un panoramique entre les canaux gauche et droit.

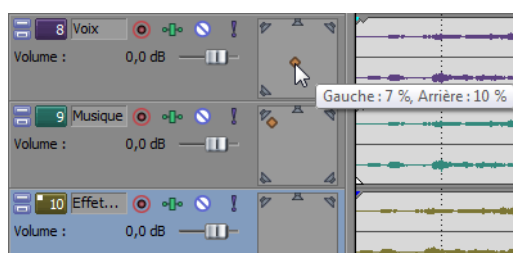
Panoramique d'une piste

Vous pouvez créer un Surround panoramique en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Affectez une piste au canal avant, central, LFE ou arrière. Lorsqu'une piste est affectée à un canal, sa sortie audio est envoyée vers le canal sélectionné. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Affectation de pistes aux canaux Surround](#), page 68.*
- Si une piste est définie sur le mode **Avant**, **Arrière** ou **Surround panoramique**, vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour ajuster le panoramique gauche/droite. Les enveloppes de panoramique ne sont pas utilisées lorsqu'une piste est définie sur le mode **Centre** ou **LFE**.
- Si une piste n'est pas définie sur le mode **Avant**, **Centre**, **LFE** ou **Arrière**, utilisez le module de panoramique dans l'en-tête de piste.

Panoramique d'une piste en mode Surround panoramique

Faites glisser le point de panoramique orange dans le module de panoramique pour positionner le son dans le champ sonore.



Vous pouvez faire glisser le point orange vers n'importe quel emplacement du champ sonore.

Le panoramique de la piste Voix est proche du centre.

Le panoramique de la piste Musique est concentré au niveau du haut-parleur avant-gauche.

Le panoramique de la piste Effets audio est concentré au niveau du haut-parleur arrière-droit.

Conseils :

- Cliquez deux fois sur le point de panoramique pour le ramener à la position d'écoute centrale.
- Les raccourcis clavier et souris vous permettent de positionner le point de panoramique rapidement et avec précision. *Pour plus d'informations sur les raccourcis clavier, consultez l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de Vegas Movie Studio, choisissez **Sommaire et index**).*

Automatisation du panoramique à l'aide d'enveloppes

Si une piste est définie sur le mode Avant, Arrière ou Surround panoramique, vous pouvez utiliser une enveloppe de panoramique pour ajuster le panoramique gauche/droite.

1. Sélectionnez une piste.
2. Dans le menu **Insérer**, sélectionnez **Enveloppes audio**, puis **Panoramique** dans le sous-menu.
3. Ajoutez des points et ajustez l'enveloppe pour définir le panoramique de la piste.

L'enveloppe de panoramique est ajoutée à gauche/droite du point de panoramique (il est impossible d'automatiser le panoramique avant/arrière).

Par exemple, si le point de panoramique d'une piste est défini sur 10 % à gauche et l'enveloppe de panoramique sur 10 % à droite, le son sortira au centre, au niveau du point d'enveloppe.

Pour plus d'informations sur l'ajustement des enveloppes, consultez l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de Vegas Movie Studio, choisissez **Sommaire et index**).

Changement de mode de panoramique

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module Surround Panner d'une piste, choisissez **Type de panoramique** dans le menu contextuel, puis sélectionnez un type de panoramique dans le sous-menu.


Pour plus d'informations sur les modes de panoramique, consultez l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de Vegas Movie Studio, choisissez **Sommaire et index**).

Chapitre 8 Enregistrement et rendu de projets

Que faites-vous une fois que vous avez apporté les dernières retouches à votre film et que vous êtes prêt à le montrer au monde entier ? Le logiciel Vegas® Movie Studio vous permet d'enregistrer et d'effectuer le rendu de vos projets en toute simplicité afin d'épater vos proches.

Assistant Faire un film

Une fois votre chef-d'œuvre terminé, vous pouvez utiliser l'assistant Faire un film pour enregistrer votre projet dans différents formats.

Remarque : l'assistant Faire un film se démarre de la même manière pour tous les formats indiqués ci-après. Dans le menu **Projet**, sélectionnez **Faire un film** ou cliquez sur le bouton **Faire un film**  de la barre d'outils.

Téléchargement sur YouTube

Important : vous devez disposer d'un compte YouTube pour pouvoir utiliser cette fonction. Si vous n'avez pas encore de compte, vous pouvez en obtenir un à l'adresse suivante : <http://www.youtube.com/signup>.

1. Cliquez sur le bouton **Télécharger sur YouTube**. La boîte de dialogue Télécharger sur YouTube s'affiche.
2. Tapez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe YouTube dans les cases **Nom util. YouTube** et **M. de passe YouTube**.

Conseil : si vous avez une adresse Gmail liée à votre compte YouTube, vous pouvez utiliser votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Gmail pour vous connecter.

3. Dans la zone **Titre**, tapez un titre permettant d'identifier votre vidéo.
Les informations contenues dans la zone **Titre**, dans l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet, sont utilisées par défaut.
4. Dans la zone **Description**, tapez la description de votre film.
Les informations contenues dans la zone **Commentaires**, dans l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet, sont utilisées par défaut.
5. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Catégorie de vidéo**. La catégorie sélectionnée permet de classer les vidéos sur le site YouTube.
6. Dans la zone **Repères**, tapez des mots-clés à associer à votre film. Utilisez des mots qui ont un rapport avec votre film et en décrivent le contenu. Ces repères seront utilisés lors de la recherche dans YouTube. Vous pouvez utiliser des virgules ou des espaces pour séparer plusieurs mots-clés.

Remarque : si vous téléchargez un projet stéréo 3D, Vegas Movie Studio ajoute automatiquement les repères nécessaires à l'affichage 3D dans YouTube. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Rendu d'un projet 3D stéréoscopique](#), page 61.

7. Sélectionnez la case d'option **Public** ou **Privé** pour définir les options de diffusion de votre film. Les vidéos publiques peuvent être vues par tous les utilisateurs de YouTube ; les vidéos privées peuvent être vues uniquement par les membres que vous spécifiez.
8. Sélectionnez la case d'option **Normale** ou **Supérieure** pour définir la qualité vidéo de votre film. Le paramètre **Supérieure** crée une vidéo de meilleure qualité pour les connexions à large bande mais le rendu est plus long à effectuer.

La taille de fichier estimée est affichée dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.


9. Activez la case à cocher **Rendu et téléchargement de la zone de boucle uniquement** pour enregistrer seulement la partie du projet comprise dans la zone de boucle. Il n'est pas nécessaire que l'option **Lecture en boucle** soit activée pour que cette option fonctionne.
10. Cliquez sur le bouton **Télécharger** pour commencer à télécharger votre film sur YouTube.
Une fois le téléchargement du film terminé, vous pouvez cliquer sur le bouton **Modifier les informations vidéo** pour afficher la page Mon compte dans une fenêtre de navigation afin de pouvoir modifier les informations relatives à votre vidéo, ou cliquez sur **Fermer** afin de revenir dans la barre temporelle de Vegas Movie Studio.

Remarque : les vidéos téléchargées sur YouTube sont transcodées après le téléchargement et ne sont pas disponibles immédiatement. Vous pouvez accéder à la page Mes vidéos du site Web YouTube pour vérifier l'état des vidéos téléchargées.

Partager en ligne


1. Cliquez sur le bouton **Partager en ligne**. La boîte de dialogue Publier la configuration s'affiche et vous permet de sélectionner le site Web sur lequel vous souhaitez partager votre film.
2. Sélectionnez un site Web à gauche de la boîte de dialogue et suivez les instructions affichées pour enregistrer votre film dans un format de flux et le télécharger sur le Web.

Gravure sur un DVD

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Cliquez sur le bouton **Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc**.
2. Sélectionnez la case d'option **DVD**, puis cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Graver le DVD s'affiche.
3. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Format vidéo** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le flux vidéo. La boîte de dialogue **Modèle audio** affiche les paramètres à utiliser pour rendre le flux audio.
4. Sélectionnez les options d'enregistrement de votre graveur DVD :
 - a. Sélectionnez un lecteur dans la liste déroulante **Graveur** pour indiquer le lecteur à utiliser.
 - 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.
 - c. Activez la case à cocher **Éjecter en fin de tâche** pour que le disque soit automatiquement éjecté une fois la gravure terminée.
5. Cliquez sur **OK** pour lancer le rendu de fichier image et la gravure du disque.

Gravure sur un DVD avec menus

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Cliquez sur le bouton **Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc**.
2. Sélectionnez la case d'option **DVD avec menus**, puis cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Faire un film - Paramètres de rendu s'affiche.
3. La zone **Chemin du fichier vidéo** indique le chemin d'accès au fichier qui sera créé pour la portion vidéo du projet. Si vous souhaitez changer l'emplacement ou le nom du fichier, modifiez le contenu de la zone de texte ou cliquez sur le bouton **Parcourir**.
4. La zone **Chemin du fichier audio** indique le chemin d'accès au fichier qui sera créé pour la portion audio du projet. Si vous souhaitez changer l'emplacement ou le nom du fichier, modifiez le contenu de la zone de texte ou cliquez sur le bouton **Parcourir**.

Conseil : certains lecteurs de DVD PAL ne lisent pas les données audio AC-3. Pour garantir la compatibilité avec les lecteurs de DVD PAL, utilisez des fichiers WAV (PCM) stéréo 16 bits de 48 kHz pour les données audio.

5. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous ne souhaitez rendre qu'une portion de votre projet. Dans le cas contraire, l'intégralité du projet sera traitée.

6. Activez la case à cocher **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** si vous souhaitez reformater votre vidéo afin qu'elle s'adapte à la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone **Description**. Si vous ne cochez pas cette case, le ratio d'aspect actuel est préservé et des bandes noires sont ajoutées pour compléter la zone d'image. Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
7. Activez la case à cocher **Enregistrer projet comme référence de chemin ds fichier multimédia rendu** si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre fichier de projet dans le fichier de rendu. L'enregistrement du chemin d'accès au projet vous permet de revenir aisément au projet source si vous employez le fichier de rendu dans un autre projet.

Remarque : les informations de projet contenues dans le fichier de rendu constituent uniquement une référence à un fichier de projet. Si vous modifiez le fichier de projet après l'opération de rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier rendu. Pour modifier un projet à partir d'une référence, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias doivent être disponibles sur votre ordinateur.

8. Activez la case à cocher **Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia rendu** si vous souhaitez intégrer des marqueurs de barre temporelle dans le fichier de rendu. Les marqueurs peuvent être utilisés pour accéder aux chapitres sur le DVD.
9. Activez la case à cocher **Utiliser le format DVD grand écran** si vous souhaitez rendre le fichier au format large 16:9.
10. Cliquez sur le bouton **Suivant**. Les fichiers audio et vidéo de votre film sont créés.
Les paramètres de l'onglet Général de la boîte de dialogue Propriétés du projet permettent de déterminer si votre projet est rendu au format vidéo NTSC ou PAL.
Ce traitement peut prendre quelques minutes ou plusieurs heures, en fonction de la longueur de votre projet.
11. Lorsque le rendu est terminé, une boîte de dialogue affiche les chemins d'accès à vos fichiers audio et vidéo traités. Cliquez sur le bouton **Envoyer vers DVD Architect Studio** pour démarrer l'application et créer un nouveau projet contenant votre film.
12. Utilisez le logiciel DVD Architect Studio pour créer et graver le DVD.
Pour plus d'informations concernant l'utilisation du logiciel DVD Architect Studio, reportez-vous à sa documentation.

Gravure sur un Blu-ray Disc




Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Cliquez sur le bouton **Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc**.
2. Sélectionnez la case d'option **Blu-ray Disc**, puis cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Graver le Blu-ray Disc s'affiche.
3. Cochez la case d'option correspondant à ce que vous souhaitez faire :
 - **Rendre l'image et graver** : génère le rendu de votre projet en cours sous forme de fichier compatible Blu-ray et le grave sur un disque.
 - **Rendre l'image uniquement** : génère le rendu de votre projet en cours sous forme de fichier compatible Blu-ray que vous pouvez graver ultérieurement.
 - **Graver un fichier image existant** : grave un fichier dont le rendu a déjà été généré vers un Blu-ray Disc.
4. Si vous avez sélectionné la case d'option **Rendre l'image et graver** ou **Rendre l'image uniquement**, choisissez les paramètres de rendu:
 - a. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Format vidéo** pour indiquer si vous souhaitez graver une vidéo AVC ou MPEG-2.
 - b. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Modèle de vidéo** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le flux vidéo.
Vidéo pour des Blu-ray Disc peuvent utiliser l'encodage MPEG-2 ou AVC. Des fichiers d'image 3D Blu-ray Disc utilisent l'encode MVC :
 - Les modèles vidéo Blu-ray MPEG-2 de Vegas Movie Studio possèdent un débit binaire moyen de 25 Mbits/s.
 - Les modèles vidéo Blu-ray AVC de Vegas Movie Studio possèdent un débit binaire moyen de 15 Mbits/s.
 - c. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Modèle audio** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le flux audio.
Les fichiers audio Wave64 (PCM) pour les disques Blu-ray Disc peuvent utiliser n'importe lequel des formats suivants :
 - 48 kHz, 16 ou 24 bits, stéréo ou Surround 5.1 (uniquement disponible pour les projets Surround 5.1)
 - 96 kHz, 16 ou 24 bits, stéréo ou Surround 5.1 (uniquement disponible pour les projets Surround 5.1)
 - d. Activez la case à cocher **Rendu de zone de boucle uniquement** si vous souhaitez utiliser uniquement une partie du projet. Dans le cas contraire, le projet complet sera rendu et enregistré sur le disque.

- e. Activez la case à cocher **Insérer des points de chapitre aux marqueurs** si vous voulez utiliser des marqueurs à partir de la barre temporelle comme points du chapitre dans votre fichier de rendu.
 - f. 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**. Si cette case n'est pas activée, le format d'image actuel est préservé et des bandes noires sont ajoutées pour compléter la zone d'image. Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
5. Si vous avez sélectionné la case d'option **Rendre l'image et graver** ou **Rendre l'image uniquement**, le champ **Chemin d'accès au fichier** indique le dossier et le fichier qui seront utilisés pour le rendu du projet.
- Si vous avez sélectionné la case d'option **Graver un fichier image existant**, saisissez le chemin d'accès au fichier que vous souhaitez graver dans le champ **Chemin d'accès au fichier** (ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le fichier).
6. Sélectionnez les options d'enregistrement de votre graveur de disques Blu-ray Disc :
- a. Sélectionnez un lecteur dans la liste déroulante **Graveur** pour indiquer le lecteur à utiliser.
 - 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.
 - c. Activez la case à cocher **Éjecter en fin de tâche** pour que le disque soit automatiquement éjecté une fois la gravure terminée.
7. Cliquez sur **OK** pour lancer le rendu de fichier image et la gravure du disque.

Gravure sur un Blu-ray Disc avec menus

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Cliquez sur le bouton **Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc**.
2. Sélectionnez la case d'option **Blu-ray Disc avec menus**, puis cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue **Faire un film - Paramètres de rendu** s'affiche.
3. La zone **Chemin du fichier vidéo** indique le chemin d'accès au fichier qui sera créé pour la portion vidéo du projet.
Si vous souhaitez changer l'emplacement ou le nom du fichier, modifiez le contenu de la zone de texte ou cliquez sur le bouton **Parcourir**.
4. La zone **Chemin du fichier audio** indique le chemin d'accès au fichier qui sera créé pour la portion audio du projet.
Si vous souhaitez changer l'emplacement ou le nom du fichier, modifiez le contenu de la zone de texte ou cliquez sur le bouton **Parcourir**.
5. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous ne souhaitez rendre qu'une portion de votre projet. Dans le cas contraire, l'intégralité du projet sera traitée.
6. Activez la case à cocher **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** si vous souhaitez reformater votre vidéo afin qu'elle s'adapte à la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone **Description**. Si vous ne cochez pas cette case, le ratio d'aspect actuel est préservé et des bandes noires sont ajoutées pour compléter la zone d'image. Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
7. Activez la case à cocher **Enregistrer projet comme référence de chemin ds fichier multimédia rendu** si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre fichier de projet dans le fichier de rendu. L'enregistrement du chemin d'accès au projet vous permet de revenir aisément au projet source si vous employez le fichier de rendu dans un autre projet.

Remarque : les informations de projet contenues dans le fichier de rendu constituent uniquement une référence à un fichier de projet. Si vous modifiez le fichier de projet après l'opération de rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier rendu. Pour modifier un projet à partir d'une référence, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias doivent être disponibles sur votre ordinateur.

8. Activez la case à cocher **Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia rendu** si vous souhaitez intégrer des marqueurs de barre temporelle dans le fichier de rendu. Les marqueurs permettent de naviguer vers des points de chapitre de votre projet de disque Blu-ray.
9. Cliquez sur le bouton **Suivant**. Les fichiers audio et vidéo de votre film sont créés.
Les paramètres de l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Propriétés du projet** permettent de déterminer si votre projet est rendu au format vidéo NTSC ou PAL.
Ce traitement peut prendre quelques minutes ou plusieurs heures, en fonction de la longueur de votre projet.
10. Lorsque le rendu est terminé, une boîte de dialogue affiche les chemins d'accès à vos fichiers audio et vidéo traités. Cliquez sur le bouton **Envoyer vers DVD Architect Studio** pour démarrer l'application et créer un nouveau projet contenant votre film.

11. Utilisez le logiciel DVD Architect Studio pour créer et graver le Blu-ray Disc.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation du logiciel DVD Architect Studio, reportez-vous à sa documentation.

Enregistrement sur votre caméscope DV

1. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
2. Dans l'assistant Faire un film, cliquez sur le bouton **L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable**.
3. Sélectionnez la case d'option **Caméra DV**, puis cliquez sur Suivant. La boîte de dialogue Configuration du périphérique s'affiche.
4. Utilisez la boîte de dialogue Configuration du périphérique pour paramétrer votre caméra ou la platine :
 - a. Dans la liste déroulante **Périphérique**, sélectionnez DV/IEEE 1394 compatible OHCI.
 - b. Dans la liste déroulante **Vidéo**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.

Remarque : vous devrez choisir un modèle de rendu insérant des champs d'ajustement, ce qui permet de créer un fichier DV standard si les propriétés de votre projet sont définies sur 24p, ou si vous avez activé la case à cocher **Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Utilisez le modèle NTSC DV 24p (insertion d'ajustement 2-3-3-2) si vous souhaitez remettre le fichier sur la barre temporelle comme matériel source.

Si vous avez désactivé la case à cocher **Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** avant d'ajouter votre média et si les propriétés de votre projet ne sont pas réglées sur 24p, votre vidéo 24p est lue en tant que vidéo 29,97 ips entrelacée (60i), ce qui vous permet de choisir le modèle NTSC DV ou PAL DV correspondant aux besoins de votre projet.

- c. Dans la liste déroulante **Audio**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.
 - d. Si nécessaire, glissez le curseur **Retard d'engagement de l'enregistrement** pour indiquer le nombre d'images nécessaires pour que votre caméra ou votre platine passe du mode Pause au mode Enregistrement. S'il manque des images au début du fichier après son impression sur bande, augmentez la valeur. Si des images sont dupliquées au début de votre vidéo, diminuez cette valeur.
 - e. Cliquez sur le bouton **Suivant**. La boîte de dialogue Paramètres de rendu s'affiche.
5. Utilisez la boîte de dialogue Paramètres de rendu pour choisir le format à employer pour imprimer votre vidéo sur bande.
 - a. Activez la case à cocher **Activer le mappage multicanal** si vous travaillez avec des fichiers source multicanaux et si vous avez besoin d'indiquer les canaux à utiliser dans le fichier stéréo lors de l'impression sur bande. Cliquez sur le bouton **Canaux** pour sélectionner les canaux à rendre.

Remarque : le format audio multicanal n'est pas pris en charge en cas d'impression sur un périphérique DV.

- b. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'imprimer que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 1.
 - c. Activez la case à cocher **Effectuer le prérendu audio dans un fichier proxy** si vous souhaitez effectuer le prérendu de la portion audio avant l'impression sur bande.

La zone **Dossier des fichiers de prérendu** affiche le chemin vers le dossier dans lequel les dossiers préendus sont enregistrés. Les fichiers vidéo sont enregistrés dans ce dossier pour vous éviter de procéder à un nouveau rendu du projet dès que vous avez besoin de le visualiser.


Pour modifier l'emplacement du dossier, cliquez sur le bouton **Parcourir** et choisissez un nouvel emplacement. La modification de ce paramètre met à jour le paramètre dans l'onglet Dossiers de la boîte de dialogue Propriétés de projet.
 - d. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin s'affiche.
6. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin permet de définir les données qui seront imprimées avant et après votre projet :
 - a. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce de début de motif de test** si vous souhaitez imprimer un motif de test avant le début de votre vidéo.
 - b. Dans la liste déroulante **Style du motif de test**, choisissez un type de motif de test et un format vidéo.
 - c. Tapez une valeur dans la zone **Durée** pour déterminer la longueur du motif de test.
 - d. Activez la case à cocher **Accompagner le motif de test d'une tonalité à 1 kHz** pour ajouter une tonalité de test audio qui sera lue en même temps que le motif de test.

- e. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de début** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires avant le début de votre vidéo.
 - f. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de fin** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires après la fin de votre vidéo.
 - g. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Contrôle du périphérique s'affiche.
7. Utilisez la boîte de dialogue Contrôle du périphérique pour indiquer si le logiciel Vegas Movie Studio prend le contrôle de votre enregistreur DV ainsi que la méthode souhaitée d'impression sur bande :

Paramètre	Description
Manuel	Sélectionnez cette case d'option si l'application est incapable de prendre le contrôle de votre platine. Vous devez repérer la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre platine avant l'enregistrement.
Enregistrement auto.	Sélectionnez cette case d'option si l'application peut prendre le contrôle des fonctions de base de votre banc. Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du code de temps du périphérique s'affiche dans la zone Timecode du périphérique . Lorsque vous cliquez sur Terminer , l'enregistrement commence automatiquement, et il s'arrête à la fin de la sélection ou du projet.
Montage auto.	Sélectionnez cette case d'option si votre platine gère les modes Montage auto./ Modification des inserts. Important : Lorsque vous employez le mode Montage auto., utilisez une bande graduée pour garantir la continuité du timecode sur la portion de bande que vous souhaitez enregistrer. <ol style="list-style-type: none"> 1. Activez la case à cocher Prévisualisation uniquement si vous souhaitez prévisualiser votre opération d'impression sur bande, sans engager la tête d'enregistrement de la platine. Utilisez le mode Prévisualisation uniquement pour vérifier et paramétrer le timecode de Début de l'impression à en fonction de vos besoins. 2. La zone Début de l'impression à affiche l'emplacement actuel du code de temps du périphérique. Vous pouvez repérer la bande ou taper une valeur pour indiquer l'endroit où vous souhaitez débiter l'enregistrement. La zone Fin à affiche l'image sur laquelle l'enregistrement va se terminer (comme pour l'enregistrement audio avec point d'entrée). 3. Lorsque vous cliquez sur Suivant, la page de sélection des canaux s'affiche. 4. Sur la page Sélectionner des canaux, sélectionnez une case d'option pour choisir les canaux à imprimer sur bande. <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez la case d'option Graver tous les canaux rendus pour imprimer la vidéo et tous les canaux audio sur bande. • Sélectionnez la case d'option Graver uniquement les canaux sélectionnés si vous voulez choisir les canaux à imprimer sur bande. Activez la case à cocher de chaque canal à imprimer.

8. Cliquez sur **Terminer**. Si vous n'avez pas déjà effectué le prérendu, les portions de votre projet qui ne peuvent pas être rendues et imprimées sur bande en temps réel seront prérendues de manière sélective.
- Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche dès que le rendu est terminé. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Délai de déclenchement** et activer la case à cocher **Bipper toutes les secondes pendant le décompte** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur le périphérique.
 - Si vous employez le mode **Enregistrement auto**, votre enregistreur DV va démarrer et commencer l'enregistrement dès la fin du rendu.

Enregistrement sur votre caméscope HDV

 Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
2. Dans l'assistant Faire un film, cliquez sur le bouton **L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable**.
3. Sélectionnez la case d'option **Caméra HDV** et cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Périphérique s'affiche.
4. Choisissez votre caméscope HDV ou votre platine dans la liste déroulante **Périphérique**.

5. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Format/Fichier s'affiche
6. Choisissez les paramètres de rendu :
 - a. Sélectionnez la case d'option **Format de rendu**.
 - b. Dans la zone **Chemin d'accès**, tapez le chemin d'accès au fichier à générer, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour accéder au dossier à utiliser, puis tapez un nom de fichier.
 - c. Dans la liste déroulante **Modèle**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination. Cette liste ne comportera que les formats pris en charge par le périphérique sélectionné.
Les informations relatives au modèle de rendu sélectionné s'affichent dans la zone **Description**.
 - d. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'imprimer que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 1.
 - e. Activez la case à cocher **Supprimer le fichier après impression** si vous souhaitez supprimer le fichier rendu à la fin de l'opération d'impression sur bande.
7. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Contrôle du périphérique s'affiche
8. Sélectionnez l'un des boutons **Manuel** ou **Enregistrement auto**, pour indiquer si le logiciel Vegas Movie Studio prendra le contrôle de votre enregistreur HDV :
 - Sélectionnez **Manuel** si votre périphérique HDV n'est pas compatible OHCI ou si l'application ne parvient pas à prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV. Vous devez caler la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre équipement HDV avant l'enregistrement.
 - Sélectionnez **Enregistrement auto** si vous utilisez un périphérique IEEE-1394 HDV compatible OHCI et si l'application est capable de prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV.
Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du code de temps du périphérique s'affiche dans la zone **Timecode du périphérique**.
Lorsque vous cliquez sur **Terminer**, l'enregistrement commence automatiquement, et il stoppe à la fin de la sélection ou du projet.
9. Cliquez sur **Terminer**. Votre projet va être généré dans le fichier indiqué dans l'étape 6.
 - Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche dès que le rendu est terminé. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Délai de déclenchement** et activer la case à cocher **Bipper toutes les secondes pendant le décompte** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur le périphérique.
 - Si vous employez le mode **Enregistrement auto**, votre enregistreur HDV va démarrer et commencer l'enregistrement dès la fin du rendu.

Enregistrement sur votre PSP™ (PlayStation®Portable)



Cette option est disponible dans Vegas Movie Studio HD Platinum uniquement.

1. Cliquez sur le bouton **L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable**.
2. Sélectionnez la case d'option **PSP™ (PlayStation®Portable)**, puis cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Faire un film - Paramètres de rendu PSP s'affiche.
3. Le titre du projet est affiché dans la zone **Titre** sous l'onglet Résumé dans la boîte de dialogue Propriétés du projet. Ce titre s'affichera sur le système PSP™.
Si vous modifiez le titre dans la boîte de dialogue Exporter vers PSP™ (PlayStation®Portable), il sera également mis à jour dans la boîte de dialogue Propriétés du projet.
4. La zone **Chemin d'accès au fichier** affiche le dossier et le nom du fichier utilisés pour rendre le film.
Pour remplacer un film existant, sélectionnez son nom dans la liste déroulante **Chemin**.
Cliquez sur le bouton **Actualiser** si vous souhaitez analyser à nouveau le périphérique.

5. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Modèle** pour indiquer les réglages à utiliser pour enregistrer votre fichier. Vous pouvez choisir l'encodage au format QVGA, QVGA grand écran, PSP™ plein écran ou définition standard NTSC.
- Les réglages QVGA créent une vidéo 320 x 240, mais les modèles grand écran utilisent un codage grand écran anamorphique qui est décodé correctement sur le système PSP™.
 - Les modèles PSP™ plein écran créent une vidéo 480 x 270 correspondant à la résolution d'écran PSP™.
 - Les modèles NTSC SD créent une vidéo 720 x 480 correspondant à un écran NTSC en définition standard.

Conseils :

- Les paramètres du modèle sélectionné s'affichent dans la zone **Description**.
- Les modèles QVGA et PSP™ plein écran 512 Kbits/s sont utiles pour réduire la taille des fichiers et les modèles 896 Kbits/s et 1 128 Kbits/s permettent de réaliser une vidéo de meilleure qualité, particulièrement dans les scènes très mouvementées.

6. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous ne souhaitez rendre qu'une portion de votre projet. Si la case n'est pas activée, le projet complet sera rendu dans un nouveau fichier.
7. Activez la case à cocher **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** si vous souhaitez reformater votre vidéo afin qu'elle s'adapte à la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone **Description**.
- Si vous ne cochez pas cette case, le ratio d'aspect actuel est préservé et des bandes noires sont ajoutées pour compléter la zone d'image. Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
8. Cliquez sur OK. Votre fichier film (<nomfichier>.MP4) et le fichier de miniature (<nomfichier>.THM) sont créés et transférés dans le dossier approprié du système PSP™.

Enregistrement sur votre disque dur

1. Cliquez sur le bouton **L'enregistrer sur mon disque dur**. La boîte de dialogue **Rendre en tant que** apparaît.
2. Choisissez vos paramètres de rendu dans la boîte de dialogue **Rendre en tant que**, puis cliquez sur le bouton **Rendre**.
Pour plus d'informations, reportez-vous à [Rendu de projets](#), page 79.
3. Lorsque le rendu est terminé, cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour lire le fichier avec le lecteur qui lui est associé, ou cliquez sur **Ouvrir le dossier** pour ouvrir le dossier dans lequel vous avez enregistré le fichier.

Rendu de projets

Le rendu fait référence au processus de création d'un nouveau fichier multimédia à partir d'un projet Vegas Movie Studio. Le fichier du projet n'est pas affecté (remplacé, supprimé ou modifié) pendant le processus de rendu. Vous pouvez revenir au projet original pour le modifier ou le paramétrer, puis effectuer un nouveau rendu.

Pour créer un fichier multimédia (fichier contenant uniquement de l'audio ou de la vidéo ou de l'audio et de la vidéo), vous devez effectuer le rendu de votre projet dans un format de sortie approprié. Le format de sortie finale dépend de la destination du nouveau fichier multimédia.

1. Dans le menu **Projet**, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue du même nom.
2. Utilisez les commandes Fichier de sortie pour sélectionner l'emplacement où vous souhaitez enregistrer votre fichier :
 - a. Le champ **Dossier** indique l'emplacement du dossier dans lequel votre fichier sera enregistré. Cliquez sur la flèche vers le bas pour sélectionner un dossier utilisé récemment, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour spécifier un nouveau dossier.
 - b. Tapez un nom dans la zone **Nom**, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez un fichier existant dans la zone de navigation pour le remplacer.
3. Utilisez les commandes Format de sortie pour choisir le type de fichier que vous souhaitez créer.

La zone Format de sortie indique les types et formats de fichiers que vous pouvez utiliser pour rendre votre fichier. Vous pouvez cliquer deux fois sur les en-têtes (ou cliquer sur les flèches) pour développer ou réduire les listes de modèles disponibles. Cliquez sur un modèle pour le sélectionner et utiliser ce format pour le rendu, ou sélectionnez un modèle et cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle** pour modifier les paramètres du modèle. *Pour plus d'informations sur les modèles de rendu personnalisés, consultez l'aide en ligne.*

Conseils :

- Vous pouvez saisir dans le champ **Rechercher dans les modèles de rendu** pour rechercher des modèles. Par exemple, si vous souhaitez rendre une vidéo pour un système PSP™ (PlayStation® Portable), vous pouvez saisir « PSP » dans le champ pour n'afficher que les modèles dont le nom ou la description contient le terme « PSP ».
- Si vous disposez de modèles que vous utilisez fréquemment, vous pouvez créer des favoris. Cliquez sur l'étoile grise en regard d'un nom de modèle pour marquer ce modèle en tant que favori. Vous pouvez ensuite activer la case à cocher **Afficher les favoris uniquement** pour que seuls vos favoris s'affichent dans la boîte de dialogue Rendre en tant que.
- Les modèles correspondant aux paramètres du projet (taille d'image, forme du pixel et fréquence d'image) sont affichés avec un signe égal (=) dans la liste des modèles. Si vous ne souhaitez afficher que les modèles correspondant aux paramètres du projet, activez la case à cocher **Faire correspondre les paramètres du projet**.
- Pour un contrôle optimal de la liste des modèles, cliquez sur **Plus d'options de filtre**. Vous pouvez afficher des modèles audio/vidéo ou faire correspondre les modèles aux paramètres de nombre de canaux audio, fréquence d'échantillonnage, fréquence d'image, taille d'image, proportions ou ordre des champs.
- Pour créer un flux audio Surround 5.1 pour votre DVD, effectuez le rendu de votre projet en utilisant le module externe Dolby Digital AC-3 Studio avec le modèle **DVD Surround 5.1** ou **DVD Surround 5.1, CAG activé**.

4. Activez ou désactivez les cases à cocher de la section Options de rendu selon vos besoins :
 - a. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous ne souhaitez enregistrer que la portion de projet contenue dans la zone de boucle. Il n'est pas nécessaire que l'option **Lecture en boucle** soit activée pour que cette option fonctionne.
 - b. Activez la case à cocher **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** lorsque vous effectuez un rendu dans un format dont les proportions sont légèrement différentes de celles qui sont paramétrées dans votre projet. Ceci empêche l'apparition de bandes noires en haut, en bas ou sur les côtés de la sortie.

5. Utilisez les commandes Options de métadonnées pour déterminer si les informations relatives à vos projets sont enregistrées avec le fichier multimédia rendu :
 - a. Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez cocher la case **Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia** pour intégrer des marqueurs, régions et marqueurs de commande dans le fichier multimédia rendu.
 - b. Cochez la case **Enregistrer projet comme référence de chemin ds fichier multimédia rendu** si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre projet Vegas Movie Studio dans le fichier de rendu. L'enregistrement du chemin d'accès au projet vous permet de revenir aisément au projet source si vous employez le fichier de rendu dans un autre projet.

Remarques :

- Les informations de projet contenues dans le fichier de rendu constituent uniquement une référence à un fichier de projet. Si vous modifiez le fichier de projet après l'opération de rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier rendu. Pour modifier un projet à partir d'une référence, le fichier de projet et tous les fichiers multimédia doivent être disponibles sur votre ordinateur.
- La case à cocher ne sera pas disponible si vous n'avez pas enregistré votre fichier ou si vous procédez au rendu avec un module externe tiers correspondant à un format de fichier bien précis.

6. Cliquez sur le bouton **Rendre**. Une boîte de dialogue s'affiche pour montrer la progression du rendu.
7. Lorsque le rendu est terminé, cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour lire le fichier avec le lecteur associé, ou cliquez sur **Ouvrir le dossier** pour ouvrir le dossier dans lequel vous avez enregistré le fichier.

Conseil : pour connaître un moyen facile de créer un rendu et de générer votre film final, essayez l'assistant **Faire un film**. Dans le menu **Projet**, choisissez **Faire un film**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Assistant Faire un film](#), page 71.

Index

A

- Activer la barre temporelle, commande, 31
- Affichage de la durée, fenêtre, 8
- affichage des pistes ; voir barre temporelle
- aide, 6
- aide en ligne, 6
- Ajout d'un média aux sous-dossiers, 21
- ancrage des fenêtres, 9
- annulation des modifications, 42
- arrêt sur image, 39
- Assistance technique, 5
- Assistant Faire un film
 - enregistrement sur caméscope DV, 75–76
 - enregistrement sur caméscope HDV, 76–77
 - enregistrement sur le disque dur, 78
 - enregistrement sur média PSP (PlayStation Portable), 77
 - gravure sur un Blu-ray Disc, 73–75
 - gravure sur un DVD, 72–73
 - téléchargement sur YouTube, 71
- attribution de noms
 - marqueurs, 44
 - pistes, 27
 - régions, 45
- audio, enregistrement, 63

B

- bande de gribouillage, 27
- Barre d'outils, 7
- Barre de marqueurs, 9
- Barre de transport, 9, 28
- barre temporelle
 - ajout d'un média, 21
 - déplacement d'événements, 25
 - présentation, 8
- Blu-ray Discs
 - 3D, 61
 - gravure, 73–75

C

- Caméscopes AVCHD, importation depuis, 13
- caméscopes AVCHD, importation depuis, 19
- caméscopes DVD, importation depuis, 18
- capture
 - voir aussi recapture de clips vidéo hors ligne
 - images, 20
 - vidéo DV, 18
 - vidéo HDV, 19
- Carte graphique 3D stéréoscopique, 60
- collage
 - Collage multiple, commande, 37
 - Coller en insérant, commande, 37
 - événements, 36
- commandes du clavier pour le placement du curseur, 31
- configuration requise, 5
- Contrôleurs multimédia, 28
- conversion de formats. voir rendu
- copie d'événements, 34–35

- coupe
 - événements, 35
 - mode de réajustement, 35
 - sélections de temps, 36
 - sélections de temps et événements, 36
- Créateur de diaporama, 23–24
- création
 - diaporamas, 23–24
 - films, 79–80
 - projets, 15
 - sous-dossiers, 21
- Créer un enfant de composition, bouton, 27

D

- découpage d'événements, 38–39
- Découpage, fenêtre, 10
- Défilement, 26
 - avec des contrôleurs multimédia, 28
 - tête de lecture, 29
- défilement
 - contrôle de défilement, 8
- déplacement du curseur image par image, 31
- Didacticiels, 6
- duplication d'événements, 38
- DV
 - capture de clips, 18
 - enregistrement sur bande, 75–76
- DVD
 - 3D, 61
 - gravure, 72–73

E

- effets audio, 64–65
- effets d'événements
 - audio, 65
- effets d'événements
 - vidéo, 51–52
- effets de piste
 - audio, 64
 - vidéo, 51–52
- Effets de piste, bouton, 27
- effets de sortie vidéo, 51–52
- effets vidéo, 51–52
- Effets vidéo, fenêtre, 12
- effets. voir effets audio; effets vidéo
- enregistrement
 - projets, 16
 - projets avec l'option Enregistrer sous, 16
 - sur caméscope DV, 75–76
 - sur caméscope HDV, 76–77
 - sur la PSP (PlayStation Portable), 77
- enregistrement audio, 63
- En-têtes de piste
 - audio, 27
 - vidéo, 27
- événements
 - collage, 36
 - copie, 34–35

- coupe, 35–36
- découpage, 38–39
- définition, 24
- déplacement, 25
- duplication, 38
- effets audio, 65
- effets vidéo, 51–52
- événements audio, 25
- événements vidéo, 25
- fondus enchaînés, 41–42
- fractionnement, 39–40
- modification, 34–41
- placement, 21, 22
- point d'entrée d'enregistrement, 38
- sélection avec temps, 34
- sélection jusqu'à la fin de la piste, 33
- sélection multiple, 32
- suppression, 41
- événements entrés, 38
- Explorateur du périphérique, fenêtre, 13, 19
- Explorateur, fenêtre
 - aperçu des fichiers multimédia, 16
 - présentation, 10

F

- fenêtre principale, 7
- Fenêtres flottantes, 9
- Fichiers multimédias
 - ajout d'effets vidéo, 51–52
 - définition, 24
 - importation, 18
 - insertion, 21
 - prévisualisation, 16
- Fondus de volume, 27
- fondus enchaînés
 - automatique, 41
 - manuel, 41
 - types de courbes, 42
- fractionnement d'événements, 39–40

G

- Générateurs de médias, fenêtre, 13
- génériques, 52
- génériques déroulants, 52
- gravure
 - Blu-ray Discs, 73–75
 - DVD, 72–73

H

- HDV
 - capture de clips, 19
 - enregistrement sur bande, 76–77

I

- importation
 - depuis des caméscopes AVCHD, 13, 19
 - depuis des caméscopes DVD, 18
- Fichiers multimédias, 18
- images numérisées, 20
- pistes CD audio, 20

- insertion
 - diaporamas, 23–24
 - fichiers vidéo avec données audio associées, 22
 - marqueurs, 43
 - média, 21
 - régions, 45
- installation, 5
 - voir aussi* configuration requise

L

- Lecture
 - contrôles de la barre de transport, 9
 - dans Media Player, 29
 - défilement, 28
- lecture en boucle, 34
- Lier en tant que sous-clip 3D stéréoscopiques, 59
- liste des pistes
 - présentation, 8
 - utilisation, 27

M

- marqueurs
 - attribution de noms, 44
 - déplacement, 44
 - insertion, 43
 - navigation, 44
 - suppression, 44
- Média de projet, fenêtre
 - ajout de fichiers multimédia, 17
 - capture de vidéo DV, 18
 - capture de vidéo HDV, 19
 - extraction à partir d'un CD audio, 20
 - obtention d'images, 20
 - présentation générale, 12
 - remplacement d'un média dans des événements, 17
 - utilisation, 17
 - vues, 17
- Mixeur, fenêtre, 11
- Mode 3D stéréoscopique
 - modèles de rendu personnalisés, 61
 - préférences de prévisualisation vidéo, 57
 - préférences du périphérique de prévisualisation, 58
 - propriétés du projet, 55
- Mode Surround panoramique, 68
- Modes de composition, 27
- modification d'événements, 34–41
- modification du nom
 - marqueurs, 44
 - pistes, 27
 - projets, 16
- modification du réajustement
 - collage, 36
 - coupe, 35
 - suppression, 41
- modules externes. *voir* effets audio; effets vidéo
- moniteur externe pour projets 3D, 57–58
- Mouvement de piste, bouton, 27

O

- organisation des clips, 21
- Outil de modification en mode Zoom, 26

outils de modification

sélection, 32

zoom, 26

P

Panoramique, curseur, 27

partage de projets en ligne, 72

Permuter Gauche/Droite

modèles de rendu personnalisés, 62

préférences de prévisualisation vidéo, 57

préférences du périphérique de prévisualisation, 58

propriétés du projet, 56

Personnalisation de la barre d'outils, 7

Pistes

boutons d'affichage, 27

création d'un enfant de composition, 27

effets de piste, 27

fondus de volume, 27

isolement, 27

mise en sourdine, 27

modes de composition, 27

mouvement de piste, 27

numéros, 27

Panoramique, curseur, 27

préparation pour l'enregistrement, 27

pistes

attribution de noms, 27

bande de gribouillage, 27

effets audio, 64

effets de piste, 27

effets vidéo, 51–52

Placement de média

ajout en tant que prises, 22

ajout le long de la barre temporelle, 22

glissement, 21

PlayStation Portable (PSP), 77

Positionnement du curseur, 9

Préparation des pistes pour l'enregistrement, 27, 63

présentation, 7–13

Prévisualisation

fichiers multimédia, 16

projets dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, 28

projets dans Media Player, 29

prévisualisation

projets 3D stéréoscopiques, 57–58

Prévisualisation vidéo, fenêtre

effets de sortie vidéo, 51–52

présentation, 11

projets 3D stéréoscopiques, 57

programme d'édition audio, 46

projets

création, 15

enregistrement, 16

modification du nom, 16

partage en ligne, 72

prévisualisation, 28

projets 3D stéréoscopiques, 55–56

rendu, 61–62, 79–80

projets 3D stéréoscopiques

alignement de l'affichage œil droit et œil gauche, 60

configuration, 55–56

présentation, 55

prévisualisation, 57–58

réglage de la profondeur, 60

rendu, 61–62

synchronisation d'événements, 58–60

YouTube 3D, 61

projets 3D *voir* projets 3D stéréoscopiques

projets S3D *voir* projets 3D stéréoscopiques

Projets Surround 5.1, 67

PSP, 77

R

raccourcis de roulette de défilement de la souris, 31

Recapture de clips vidéo hors ligne, 19

régions

attribution de noms, 45

déplacement, 45

insertion, 45

navigation, 46

sélection, 45

suppression, 46

Rendre muet, bouton, 27

rendu

projets, 79–80

projets 3D stéréoscopiques, 61–62

rétablissement des modifications, 42

S

sélection

événements et plage de temps, 34

événements jusqu'à la fin de la piste, 33

événements multiples, 32

plage d'événements, 32

plage de temps, 33

régions, 45

sélections de temps

avec des événements, 34

copie, 35

coupe, 36

création, 33

Site Internet

accès à l'aide, 6

assistance technique, 5

Solo, bouton, 27

Sound Forge, logiciel, 46

Sous-dossiers

ajout de fichiers multimédia, 21

création, 21

présentation générale, 21

Sous-dossiers de médias ; *voir* Sous-dossiers

suppression

événements, 41

marqueurs, 44

régions, 46

Surround panoramique 5.1

affectation de pistes aux canaux, 68

changement de mode de panoramique, 69

mode Surround panoramique, 68

panoramique de pistes, 68

T

téléchargement sur YouTube, 71

texte, 52

titres, 52

transitions

ajout, 49

changement de vitesse/durée, 50

modification, 50

remplacement, 50

suppression, 50

Transitions, fenêtre, 12

Tutoriels interactifs, 6

V

Video Capture

capture de vidéo DV, 18

recapture de clips hors ligne avec, 19

Y

YouTube

3D, 61

téléchargement de films, 71

Z

Zone d'ancrage des fenêtres, 9

Zoom, 26