

# Movie Studio

PLATINUM

Manuel de démarrage rapide



Révisé le 8 janvier 2014

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, DoStudio, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Transparent Technology, 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.

PlayStation is a registered trademark and PSP is a trademark of Sony Corporation Entertainment Inc.

HDV and HDV logo are trademarks of Sony Corporation and Victor Company of Japan, Limited (JVC).

"ATRAC," "ATRAC3," "ATRAC3plus," "ATRAC Advanced Lossless," and the ATRAC logo are trademarks of Sony Corporation. <http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries. Pour plus d'informations, consultez <http://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices>.

Sony Creative Software Inc. may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Sony Creative Software Inc., the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

Music recognition technology and related data are provided by Gracenote®. Gracenote is the industry standard in music recognition technology and related content delivery. For more information visit [www.gracenote.com](http://www.gracenote.com).

Sony Creative Software Inc.  
8215 Greenway Blvd.  
Suite 400  
Middleton, WI 53562  
USA

The information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a guarantee or commitment on behalf of Sony Creative Software Inc. in any way. All updates or additional information relating to the contents of this manual will be posted on the Sony Creative Software Inc. Web site, located at <http://www.sonycreativesoftware.com>. The software is provided to you under the terms of the End User License Agreement and Software Privacy Policy, and must be used and/or copied in accordance therewith. Copying or distributing the software except as expressly described in the End User License Agreement is strictly prohibited. No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or for any purpose without the express written consent of Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2014. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2014 Sony Creative Software Inc. All rights reserved.



# Table des matières

Table des matières .....	5
Introduction .....	9
Assistance technique .....	9
À propos de Movie Studio Platinum .....	9
Astuce .....	9
Fenêtre Movie Studio Platinum .....	11
Barre d'outils principale .....	11
Outils de modification .....	12
Fenêtre Affichage de la durée .....	14
Liste des pistes .....	14
Défilement .....	14
Barre temporelle .....	15
Barre d'outils de modification .....	15
Barre d'état .....	16
Modification à l'aide d'un écran tactile .....	17
Zone d'ancrage des fenêtres .....	19
Fenêtre Prévisualisation vidéo .....	19
Fenêtre Média de projet .....	20
Fenêtre Transitions .....	20
Fenêtre Effets vidéo .....	22
Fenêtre Générateurs de médias .....	22
Travail avec des projets .....	23
Création d'un nouveau projet .....	23
Projets Surround 5.1 .....	24
Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia .....	24
Enregistrement d'un projet .....	26
Ajout, gestion et agencement de médias .....	27
Utilisation de la fenêtre Média de projet .....	27
Prévisualisation des fichiers multimédias .....	29

Ajout de fichiers multimédias à votre projet .....	29
Créateur de diaporama .....	31
Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD .....	33
Enregistrement audio .....	35
Capture de vidéo .....	37
Capture de clips HDV .....	37
Extraction de données audio à partir de CD .....	38
Modification d'événements sur la barre temporelle .....	41
Création de sélections et positionnement du curseur .....	41
Déplacement d'événements .....	43
Fondus enchaînés automatiques .....	45
Couper, copier et coller des événements .....	45
Suppression d'événements .....	48
Découpage d'événements .....	50
Modification de réajustement automatique de postédition .....	50
Fractionnement d'événements .....	51
Annulation et rétablissement des modifications .....	52
Zoom et grossissement .....	54
Utilisation des marqueurs et des régions .....	57
Insertion de marqueurs .....	57
Insertion de régions .....	58
Application d'effets .....	61
Ajout d'effets de piste audio .....	61
Ajout d'effets d'événement audio .....	62
Ajout d'effets vidéo .....	63
Ajout de transitions .....	66
Création de texte et de titres .....	68
Rendu des projets (Rendre en tant que) .....	71
Assistant Faire un film .....	73
Téléchargement de votre film sur YouTube .....	73
Téléchargement de votre film sur Facebook .....	74
Gravure d'un DVD à partir de la barre temporelle .....	76

Gravure d'un DVD avec DVD Architect Studio .....	76
Gravure d'un Blu-ray Disc à partir de la barre temporelle .....	78
Gravure d'un Blu-ray Disc avec DVD Architect Studio .....	80
Enregistrement de votre film sur un caméscope DV .....	81
Enregistrement de votre film sur un caméscope HDV .....	82
Exportation d'un film vers une console PSP™ .....	82
Enregistrement de votre film sur votre disque dur .....	84
Index .....	87





## Introduction

Modification de fichiers 4K et stéréo 3D en mode natif sur la barre temporelle, application d'une correction des couleurs et d'effets vidéo, choix entre deux modes de modification et téléchargement direct des œuvres achevées sur Facebook™ ou sur YouTube™ : grâce à Movie Studio Platinum, vous disposez de possibilités illimitées.

## Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes ou que vous avez des questions concernant l'utilisation du logiciel Movie Studio Platinum, notre service d'assistance technique se tient à votre disposition. Vous pouvez également obtenir de l'aide et des informations supplémentaires à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com>.

- Pour obtenir la liste détaillée des options d'assistance technique, consultez la page <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>.
- Pour écouter vos options d'assistance, veuillez composer le 608-256-5555.

## À propos de Movie Studio Platinum

Dans le menu Aide, sélectionnez À propos de Movie Studio Platinum pour afficher les informations concernant l'application, telles que le propriétaire de la licence du logiciel, les informations système et de droits d'auteur, la version du programme et le numéro de série, ainsi que le logo Movie Studio Platinum.



Avant de contacter le support technique, cliquez sur l'onglet Ordinateur pour afficher les informations concernant votre ordinateur.

## Astuce

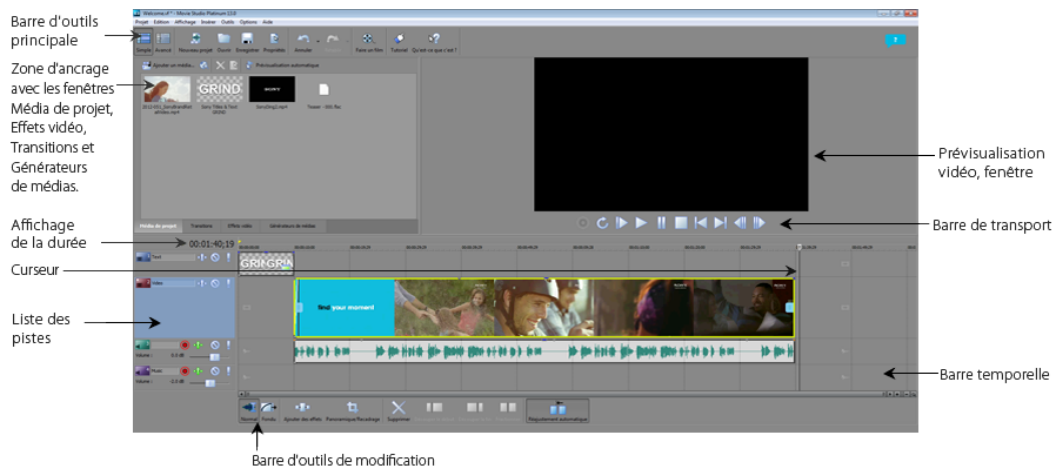
Dans le menu Aide, choisissez Astuce pour démarrer un guide interactif qui vous présentera chaque partie de l'interface Movie Studio Platinum et vous apprendra à créer des projets.

Sélectionnez une rubrique dans la fenêtre de présentation Astuce pour lancer un didacticiel. Vous deviendrez opérationnel en un rien de temps !










## Fenêtre Movie Studio Platinum



La fenêtre Movie Studio Platinum vous permet de modifier votre projet ; l'affichage est divisé en plusieurs parties.



### Barre d'outils principale

La barre d'outils principale contient des boutons qui vous permettent de sélectionner rapidement les commandes fréquemment utilisées.

Bouton	Nom	Description
	Nouveau projet	Ouvre la boîte de dialogue Nouveau projet. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Création d'un nouveau projet</a> " page 23.
	Ouvrir	Ouvre un projet ou un fichier multimédia existant. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia</a> " page 24.
	Enregistrer	Enregistre le projet en cours. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Enregistrement d'un projet</a> " page 26.
	Propriétés	Ouvre la boîte de dialogue Propriétés du projet dans laquelle vous pouvez choisir les modifications à appliquer au projet en cours.
	Annuler	Annule la dernière action.
	Rétablir	Annule l'action de la commande Annuler.
	Faire un film	Démarre l'assistant Faire un film. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Assistant Faire un film</a> " page 73.

Bouton	Nom	Description
	Tutoriel	Ce bouton lance un guide interactif qui présente chaque section de l'interface Movie Studio Platinum et vous apprend à créer un projet. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Astuce</a> " page 9.
	Aide Qu'est-ce que c'est ?	Ce bouton affiche l'aide contextuelle.

## Outils de modification

Utilisez les outils Normal et Fondu pour modifier des événements sur la barre temporelle.

### Normal

Pour utiliser l'outil Normal, cliquez sur le bouton Normal .

Cet outil vous offre une très grande souplesse pour les tâches de modification, de sélection et de navigation dans le projet, pour la plupart des tâches de modification d'enveloppe, etc. Les seules fonctions non disponibles en mode de modification normal sont la sélection et l'agrandissement d'une zone, ainsi que la sélection de plusieurs points d'enveloppe.

#### Sélectionner des événements

Cliquez sur un événement pour le sélectionner. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur plusieurs événements ou maintenez la touche Maj enfoncée pour sélectionner tous les événements compris entre le premier et le dernier événement sur lequel vous cliquez.

#### Déplacement d'événements

Sélectionnez les événements et glissez-les sur la barre temporelle.

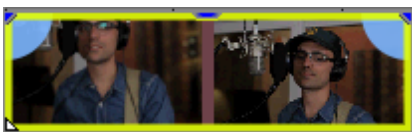
#### Modification de la longueur d'un événement

Faites glisser l'un des bords de l'événement dont vous souhaitez modifier la longueur. Le bord se colle sur les lignes de la grille si l'ajustement est activé. Pour suspendre temporairement l'alignement, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser l'événement.

### Fondu

Pour utiliser l'outil Fondu, cliquez sur le bouton Fondu .

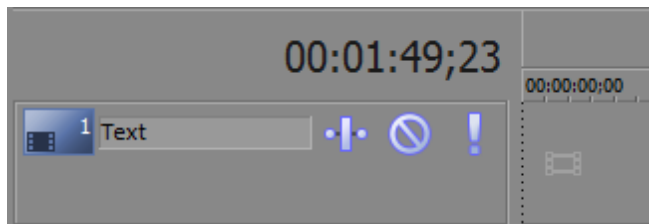
Lorsque vous sélectionnez un événement avec l'outil Fondu, des poignées de fondu s'affichent en haut de l'événement. Vous pouvez faire glisser ces poignées pour appliquer une ouverture ou fermeture en fondu à un événement. Vous n'avez pas besoin de sélectionner un événement pour appliquer un fondu aux bords de ce dernier, mais les poignées de fondu peuvent se révéler d'une grande utilité lors de votre flux de travail de modification.



Vous pouvez également ajuster l'opacité ou le gain d'un événement avec l'outil Fondu.

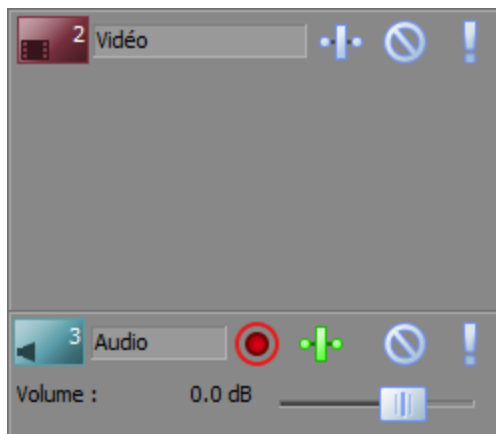
## Fenêtre Affichage de la durée

La fenêtre Affichage de la durée indique l'emplacement actuel du curseur.




## Liste des pistes

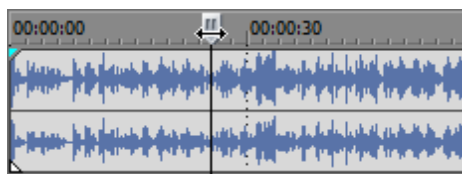
Cette liste affiche toutes les pistes audio et vidéo de votre projet et contient les contrôles principaux de chaque piste. Un curseur de contrôle de défilement et de fréquence de lecture est également disponible sous la liste des pistes.



## Défilement

Vous pouvez utiliser la lecture à vitesse variable pour faire défiler votre projet à différentes vitesses.

Appuyez sur la touche Ctrl et déplacez la tête de lecture  en la faisant glisser au-dessus de la barre temporelle pour avancer ou reculer par rapport à la position du curseur afin de trouver un point de modification.



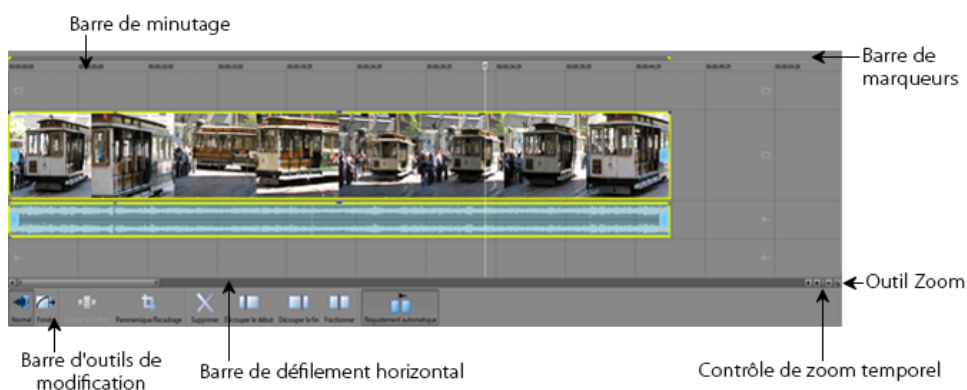


#### Conseils :

- Maintenez la touche Alt enfoncée, cliquez sur la barre, puis glissez pour déplacer le curseur vers la position où vous avez cliqué et effectuer une lecture variable dans la même direction.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées pendant le glissement pour ne faire défiler que la vidéo.
- Effectuez un Zoom avant ou arrière pour régler la sensibilité de la lecture variable. Pour plus d'informations, consultez "[Zoom et grossissement](#)" page 54.

## Barre temporelle


La barre temporelle est l'élément principal de la fenêtre Movie Studio Platinum ; c'est là que se fait la majeure partie du travail. La plus grande partie de la fenêtre se compose d'un espace de piste réel. Cette zone comprend les événements tracés sur chaque piste.












Vous pouvez choisir Édition > Naviguer et sélectionner une commande dans le sous-menu pour parcourir rapidement la barre temporelle.

## Barre d'outils de modification

La barre d'outils de modification s'affiche sous la barre temporelle et permet d'accéder aux outils que vous utiliserez pour modifier les événements de la barre temporelle.

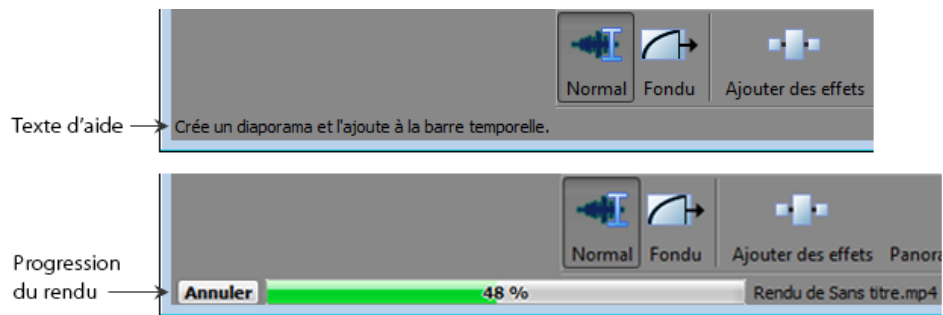
Bouton	Description
 Normale	Cliquez sur ce bouton pour sélectionner l'outil Normal. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Outils de modification</a> " page 12.

Bouton	Description
 Fondu	<p>Cliquez sur ce bouton pour sélectionner l'outil Fondu. Pour plus d'informations, consultez "<a href="#">Outils de modification</a>" page 12.</p> <p> Les fondus existant entre des événements superposés ne sont pas ajustables lorsque les fondus enchaînés automatiques sont activés. Pour plus d'informations, consultez "<a href="#">Fondus enchaînés automatiques</a>".</p>
 Ajouter des effets	Cliquez sur ce bouton pour ajouter des effets à un événement. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Ajout d'effets d'événement audio</a> " page 62 ou " <a href="#">Ajout d'effets vidéo</a> " page 63.
 Panoramique/Recadrage	Cliquez sur ce bouton pour effectuer un panoramique ou un recadrage d'un événement vidéo. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Panoramique et recadrage d'événements vidéo en mode de modification simple</a> ".
 Supprimer	Supprime l'événement sélectionné de la barre temporelle. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Suppression d'événements</a> " page 48.
 Début du découpage	Découpe le début de l'événement sélectionné au curseur. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Découpage d'événements</a> " page 50.
 Fin du découpage	Découpe la fin de l'événement sélectionné au curseur. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Découpage d'événements</a> " page 50.
 Fractionnement	Cliquez sur ce bouton pour fractionner un événement. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Fractionnement d'événements</a> " page 51.
 Réajustement automatique	Sélectionnez ce bouton pour réajuster automatiquement le contenu de la barre temporelle après un ajustement de la longueur d'un événement ou une opération de coupure, de copie, de collage ou de suppression d'événements. Pour plus d'informations, consultez " <a href="#">Modification de réajustement automatique de postédition</a> " page 50.

## Barre d'état

La barre d'état affiche un texte d'aide lorsque votre souris est positionnée sur une option de menu ; la barre d'état affiche également des indicateurs de progression pour les actions dont l'accomplissement demande un certain temps.






## Modification à l'aide d'un écran tactile

Si vous disposez d'un ordinateur équipé de Windows 8 ou ultérieur ou d'une tablette avec écran tactile, vous pouvez effectuer certaines modifications de barre temporelle dans votre projet Movie Studio Platinum en utilisant l'écran tactile plutôt que votre souris ou clavier.


### Opérations

Opération	Résultat
Glissement horizontal à un doigt	Création d'une région de boucle
Glissement horizontal à deux doigts	Défilement de la barre temporelle
Glissement vertical à deux doigts	Défilement de la liste des pistes
Pincement à deux doigts	Zoom horizontal et vertical sur la barre temporelle
Glissement d'un événement	Déplacement de l'événement
Appui sur un événement	Sélection de l'événement

## Poignées de découpage et de fondu

Lorsque vous sélectionnez un événement avec l'outil Normal , des poignées de découpage s'affichent à chaque extrémité de l'événement. Vous pouvez faire glisser les poignées de découpage pour régler la longueur d'un événement.



Lorsque vous sélectionnez un événement avec l'outil Fondu , des poignées de fondu s'affichent en haut de l'événement. Vous pouvez faire glisser ces poignées pour appliquer une ouverture ou fermeture en fondu à un événement.

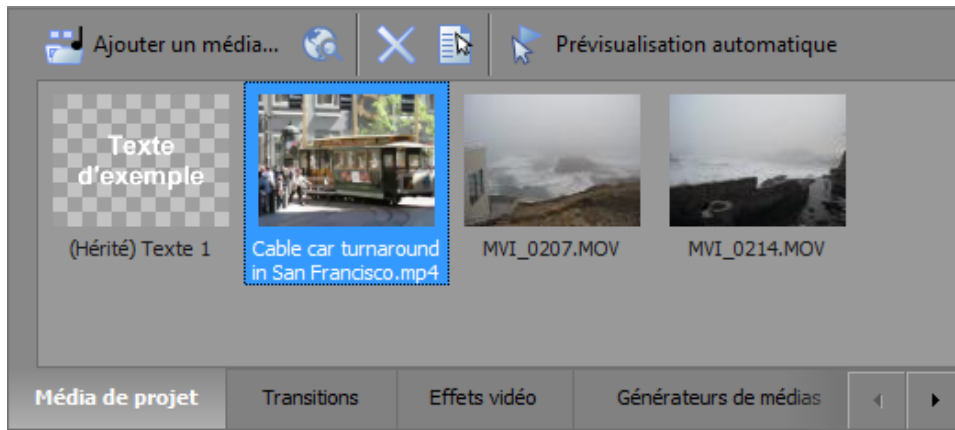


## Ajout d'effets vidéo, de transitions et de médias générés

Pour ajouter un élément d'effet vidéo, de transition ou de média généré à votre projet, commencez par sélectionner l'élément à ajouter, puis faites-le glisser vers la barre temporelle.

## Zone d'ancrage des fenêtres

La zone d'ancrage des fenêtres vous permet de garder à portée de main les fenêtres utilisées fréquemment dans un projet, sans que ces dernières vous gênent.

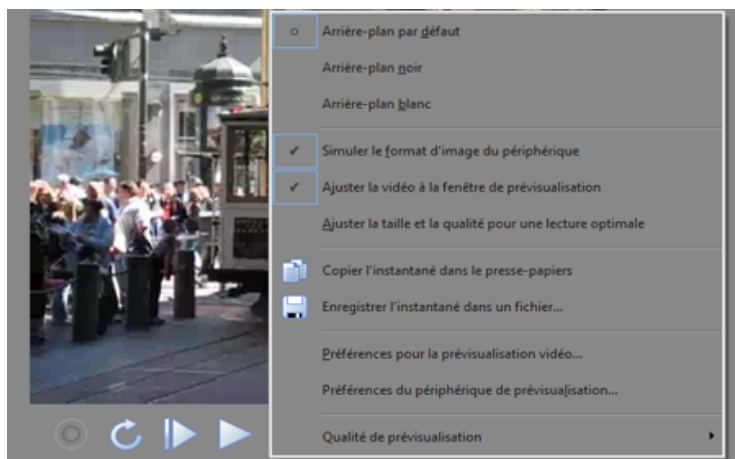


### Conseils :

- Si vous souhaitez afficher la zone d'ancrage des fenêtres en haut de la fenêtre Movie Studio Platinum, cochez la case Afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre principale sous l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences. Désactivez la case à cocher pour afficher la zone d'ancrage dans la partie inférieure de la fenêtre Movie Studio Platinum.
- Si vous souhaitez afficher des onglets en haut des fenêtres d'ancrage, cochez la case Positionner les onglets en haut des fenêtres ancrées sous l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences.

## Fenêtre Prévisualisation vidéo

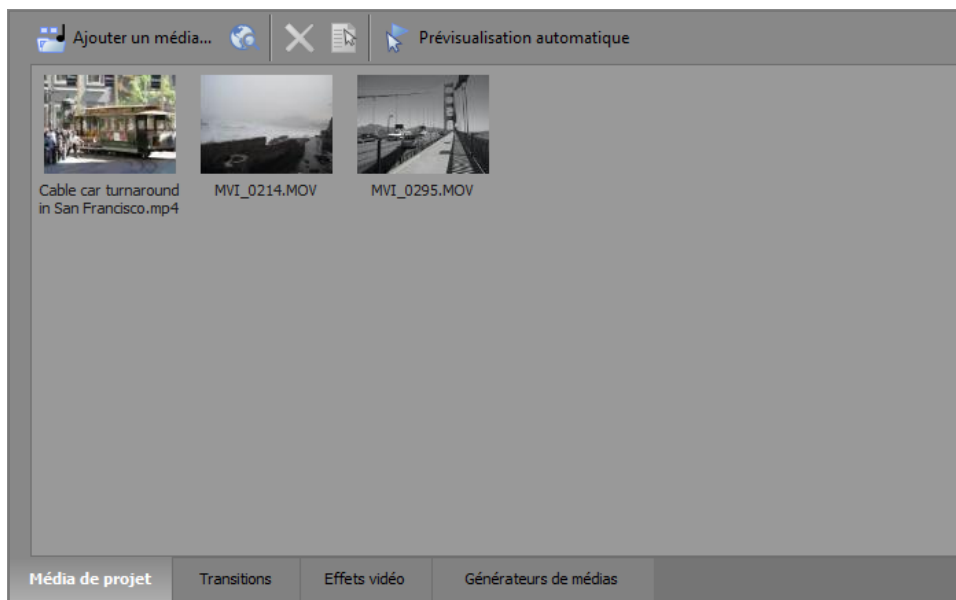
La fenêtre de prévisualisation vidéo affiche la sortie vidéo d'un projet à la position actuelle du curseur pendant la modification et la lecture. La lecture intègre les effets éventuellement appliqués. Cette fenêtre est également utile lors de l'édition image par image pour la synchronisation audio. Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où dans la fenêtre pour afficher un menu contextuel contenant les options de la fenêtre Prévisualisation vidéo.



## Fenêtre Média de projet

Vous pouvez employer la fenêtre Média de projet pour collecter et organiser tous les médias qui seront utilisés dans votre projet. Cette fenêtre permet d'ajouter des médias, de les prévisualiser, d'afficher et de modifier les propriétés du fichier, et d'ajouter des effets à un fichier.

Pour plus d'informations, consultez "[Utilisation de la fenêtre Média de projet](#)" page 27.

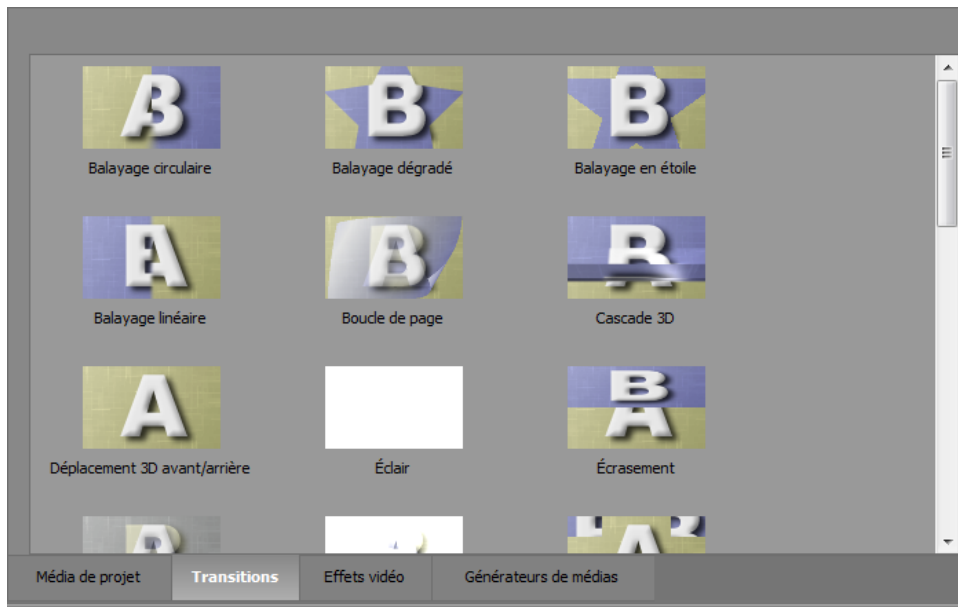


## Fenêtre Transitions

Utilisez la fenêtre Transitions pour choisir et prévisualiser les effets de transition qui vous permettent de contrôler le début et la fin d'une vidéo, ou de modifier la manière dont deux événements vidéo s'enchaînent.

Pour ajouter une transition, faites glisser un préréglage de transition vers des événements vidéo superposés dans la barre temporelle.

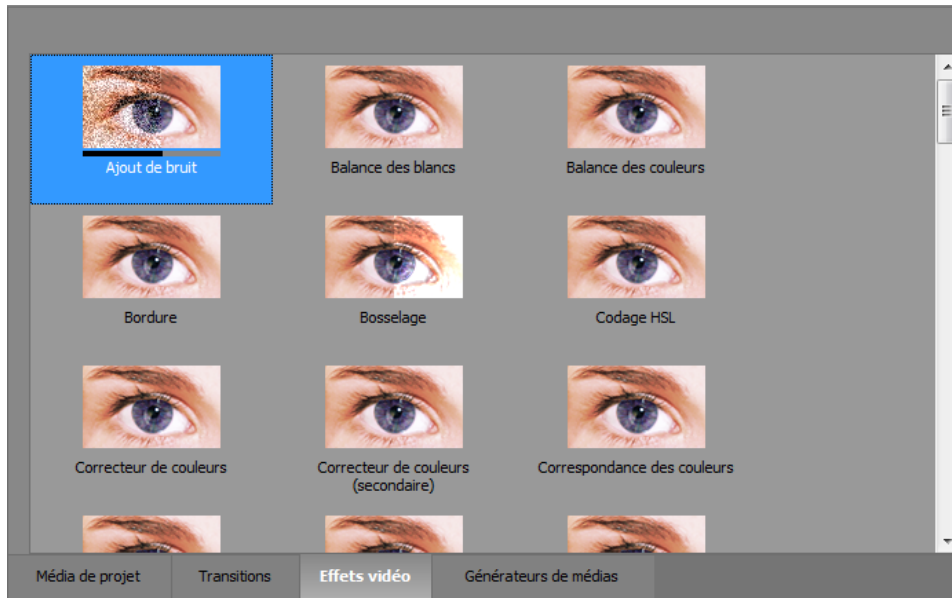
Pour plus d'informations, consultez "[Ajout de transitions](#)" page 66.



## Fenêtre Effets vidéo

Faites glisser un préréglage d'effet vidéo vers une piste ou vers un événement pour appliquer l'effet.

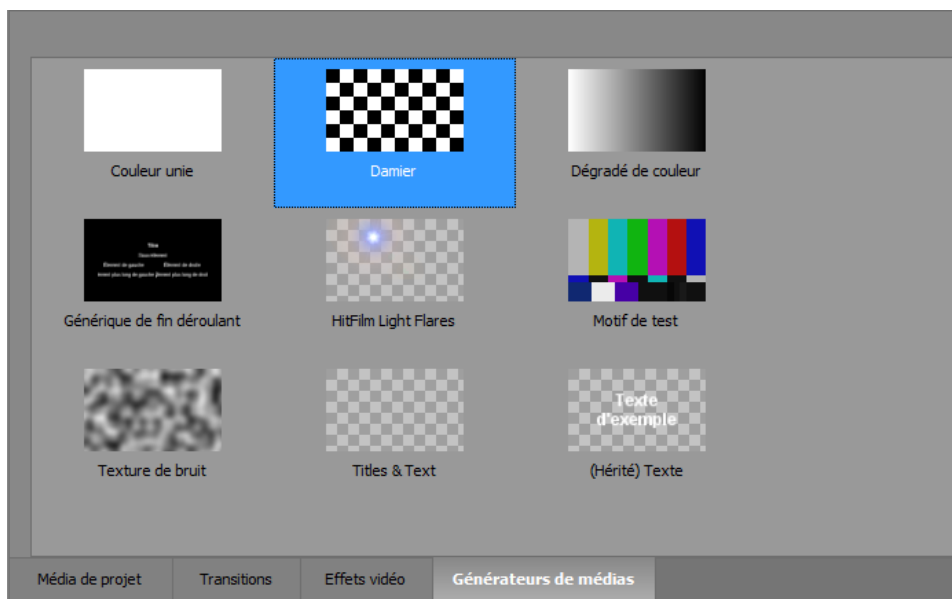
Pour plus d'informations, consultez "[Ajout d'effets vidéo](#)" page 63.



## Fenêtre Générateurs de médias

La fenêtre Générateurs de médias vous permet d'ajouter du texte, des titres, des arrière-plans et d'autres médias générés.

Vous pouvez faire glisser une vignette de préréglage sur une piste pour y ajouter des médias.



## Travail avec des projets

Un fichier de projet (.vf) stocke des informations à propos de vos médias sources : emplacements des fichiers, modifications, points d'insertion, transitions et effets.

Un fichier de projet n'est pas un fichier multimédia. Il contient des pointeurs vers les fichiers sources originaux, vous pouvez donc modifier votre projet sans que cela entraîne de destructions ; vous pouvez être créatif sans craindre d'endommager vos fichiers sources.

### Création d'un nouveau projet

Pour créer votre chef d'œuvre, vous devez tout d'abord créer un projet Movie Studio Platinum.



Vous pouvez créer rapidement un projet en appuyant sur les touches Ctrl+Maj+N. Le projet utilisera les réglages par défaut, mais vous pourrez utiliser la boîte de dialogue Propriétés du projet plus tard pour modifier ces paramètres.

1. Dans le Menu Projet, choisissez Nouveau. La boîte de dialogue Nouveau projet s'affiche.
2. Dans la liste déroulante Région, choisissez une norme de sortie vidéo.
3. Dans la zone Vidéo, cliquez sur le type de vidéo utilisé pour créer votre projet ou 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.

4. 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. La zone Dossier indique le chemin d'accès au dossier dans lequel votre fichier de projet (.vf) 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 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 multimédias déjà présents sur votre ordinateur ne seront pas déplacés.

5. Cliquez sur OK pour créer le projet.

## Projets Surround 5.1

Lorsque vous ajoutez un média avec de l'audio Surround 5.1 en mode de modification simple, l'audio du canal avant apparaît sur la piste Avant.

Si vous souhaitez ajouter des voix off ou des bandes-son, vous pouvez ajouter des données audio à la piste Musique et utiliser le module de panoramique Surround dans la liste des pistes pour appliquer un panoramique à la piste dans le champ sonore Surround.



Si vous souhaitez ajuster le panoramique de vos données audio, passez en mode de modification avancé afin que le mode Surround 5.1 soit intégralement pris en charge.

## Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia

Dans le Menu Projet, sélectionnez Ouvrir pour ouvrir un fichier multimédia ou un projet Movie Studio Platinum.





Vous pouvez ouvrir plusieurs projets Movie Studio Platinum en démarrant une autre instance de l'application (si votre ordinateur dispose des ressources suffisantes).

- L'ouverture d'un projet ferme le projet actuel et affiche celui que vous ouvrez dans la fenêtre Movie Studio Platinum.
- L'ouverture d'un fichier multimédia place l'événement correspondant au contenu du média sur une nouvelle piste du projet actuel.

## Ouverture d'un projet Movie Studio Platinum

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Ouvrir. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
2. Choisissez le dossier où est stocké le projet à ouvrir :
  - Sélectionnez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante Rechercher dans.
  - Choisissez un dossier dans la liste déroulante Récent pour sélectionner rapidement un dossier à partir duquel vous avez précédemment ouvert des fichiers.
3. Sélectionnez un fichier dans la fenêtre de recherche ou tapez un nom dans le champ Nom fichier. Des informations détaillées relatives au fichier sélectionné s'affichent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.



Conseils :

- Pour limiter le nombre de fichiers affichés dans cette boîte de dialogue, choisissez un type de fichier dans la liste déroulante Type ou entrez \*. suivi d'une extension dans la zone Nom fichier. Par exemple, saisissez \*.wav pour afficher la liste de tous les fichiers de type Wave contenus dans le dossier en cours ou saisissez \*guitar\*.wav pour afficher la liste de tous les fichiers dont le nom comporte le mot guitare.
  - Pour ouvrir rapidement un projet, double-cliquez sur un fichier .veg dans la fenêtre Explorateur.
4. Cliquez sur Ouvrir. Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours, le programme vous propose d'enregistrer vos modifications.

## Ouverture d'un fichier multimédia

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Ouvrir. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
2. Choisissez le dossier où est stocké le fichier à ouvrir :
  - Sélectionnez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante Rechercher dans.
  - Choisissez un dossier dans la liste déroulante Récent pour sélectionner rapidement un dossier à partir duquel vous avez précédemment ouvert des fichiers.

3. Sélectionnez un fichier dans la fenêtre de recherche ou tapez un nom dans le champ Nom fichier. Des informations détaillées relatives au fichier sélectionné s'affichent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.



Pour limiter le nombre de fichiers affichés dans cette boîte de dialogue, choisissez un type de fichier dans la liste déroulante Type ou entrez \*. suivi d'une extension dans la zone Nom fichier. Par exemple, saisissez \*.wav pour afficher la liste de tous les fichiers de type Wave contenus dans le dossier en cours ou saisissez \*guitar\*.wav pour afficher la liste de tous les fichiers dont le nom comporte le mot guitare.



Si vous souhaitez utiliser des fichiers de caméra RAW dans votre projet, le pack de codecs Microsoft Camera Codec Pack vous permet de visualiser les fichiers de caméra RAW et de les ajouter à la barre temporelle. Pour plus d'informations, consultez le site <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=26829>.

4. Cliquez sur Ouvrir.
5. Le fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet, et un événement est créé. L'événement est créé à l'emplacement du curseur dans la piste sélectionnée, ou une nouvelle piste est créée s'il n'existe aucune piste du type approprié. Par exemple, si votre projet actuel comporte trois pistes audio lorsque vous ouvrez un fichier AVI, une piste vidéo est créée pour les données AVI.

## Enregistrement d'un projet

Dans le Menu Projet, choisissez Enregistrer pour enregistrer les modifications dans le projet Movie Studio Platinum actuel (.vf). Lorsqu'un projet Movie Studio Platinum est enregistré, tous les agencements de pistes, les réglages d'enveloppes, les paramètres d'effets, etc., sont sauvegardés dans le fichier de projet.

La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche lors du premier enregistrement d'un projet.



Si vous souhaitez conserver la version précédente de votre projet, utilisez la commande Enregistrer sous pour enregistrer la nouvelle version du projet sous un nouveau nom.

## Ajout, gestion et agencement de médias

Après la création d'un projet, il est nécessaire de lui ajouter des médias.

Les objets avec lesquels vous travaillez dans les projets Movie Studio Platinum sont les fichiers multimédias et les événements :

- Les fichiers multimédias sont les fichiers audio et vidéo sources qui sont stockés sur votre disque dur. Les projets Movie Studio Platinum n'agissent pas sur ces fichiers et ne les modifient pas. Les fichiers sont accessibles depuis la fenêtre de l'Explorateur.
- Un événement est l'occurrence d'un fichier multimédia sur la barre temporelle Movie Studio Platinum. Un événement peut représenter un fichier multimédia entier ou partiel. Un seul fichier multimédia peut être employé de façon répétitive pour créer un certain nombre d'événements différents, chaque événement étant découparable indépendamment. La position d'un événement sur la barre temporelle détermine le moment de sa lecture dans votre projet.

### Utilisation de la fenêtre Média de projet



Vous pouvez employer la fenêtre Média de projet pour collecter et organiser tous les médias qui seront utilisés dans votre projet. Cette fenêtre permet d'ajouter des médias, de les prévisualiser, d'afficher et de modifier les propriétés du fichier, et d'ajouter des effets à un fichier.

### Ajout de fichiers multimédias à la fenêtre Média de projet

Lorsque vous ouvrez ou importez des fichiers multimédias, les fichiers sont ajoutés à la fenêtre Média de projet.

Vous pouvez également faire glisser les fichiers vers la fenêtre Média de projet à partir de l'Explorateur Windows.


Pour ajouter des fichiers multimédias provenant de sources externes, utilisez les boutons de la barre d'outils Média de projet :

Option	Description
	Ajouter un média : cliquez pour ajouter un fichier multimédia à votre projet sans l'ajouter à la barre temporelle.
	Acquérir média sur le Web : cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue Acquérir média sur le Web, à partir de laquelle vous pourrez télécharger des fichiers à employer dans votre projet.

### Nettoyage de la liste Média de projet


Dans le menu Outils, sélectionnez Nettoyer le média de projet pour supprimer les fichiers qui n'ont pas été utilisés sur la barre temporelle.

## Suppression d'un fichier multimédia du projet

Cliquez sur le bouton Retirer le média sélectionné du projet  pour supprimer tous les fichiers multimédias sélectionnés de la fenêtre Média de projet et du projet.

Si un fichier est utilisé par un événement sur la barre temporelle, la suppression de l'événement vous sera proposée.

## Affichage ou modification des propriétés des fichiers

Cliquez sur le bouton Propriétés  pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du fichier multimédia sélectionné.


Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas à modifier les propriétés du fichier. Cependant, le réglage de l'Ordre des champs des fichiers vidéo peut vous aider à corriger le papillotement lorsque vous sortez votre projet sur un téléviseur.

## Mise en correspondance des paramètres vidéo du projet avec un fichier multimédia

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier dans la fenêtre Média de projet et choisissez Faire correspondre les paramètres vidéo du projet afin de mettre à jour les paramètres vidéo de votre projet en fonction du fichier sélectionné.

## Prévisualisation des fichiers multimédias

Vous pouvez lancer la prévisualisation des fichiers multimédias depuis la fenêtre Média de projet avant de placer ces fichiers dans votre projet.

Pour lancer une prévisualisation automatique lorsque vous cliquez sur un fichier multimédia dans la fenêtre Média de projet, sélectionnez le bouton Prévisualisation auto. . Pour annuler cette action, cliquez de nouveau sur le bouton Prévisualisation automatique.

## Ajout de fichiers multimédias à votre projet

Une fois que vous avez prévisualisé les fichiers multimédias et déterminé ceux que vous souhaitez utiliser dans votre projet, vous disposez de plusieurs solutions pour les ajouter au projet.


### Utilisation de l'Explorateur Windows pour ajouter un média et créer des événements

Si vous utilisez l'Explorateur Windows pour rechercher des médias sur l'ordinateur, vous pouvez ajouter rapidement un fichier multimédia en le faisant glisser vers la fenêtre Movie Studio Platinum.

Le fichier multimédia est ajouté à la fenêtre Média de projet, puis un événement est créé à l'endroit où vous avez déposé le fichier. Si vous déposez le fichier sur une zone de la barre temporelle qui ne contient aucune piste, une piste est créée.

### Utilisation de la fenêtre Média de projet pour ajouter un média sans créer d'événements

Vous pouvez utiliser la fenêtre Média de projet pour collecter et organiser tous les médias de votre projet avant de créer des événements sur la barre temporelle.





Dans le Menu Projet, sélectionnez Ajouter un média (ou cliquez sur le bouton Ajouter un média  dans la fenêtre Média de projet) pour ajouter un fichier multimédia à votre projet sans l'ajouter à la barre temporelle.



Lorsque vous êtes prêt à ajouter les événements, faites glisser les fichiers multimédias de la fenêtre Média de projet vers la barre temporelle.



Pour plus d'informations, consultez "[Utilisation de la fenêtre Média de projet](#)" page 27.

## Créateur de diaporama

Dans le menu Insérer, sélectionnez 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, puis cliquez sur le bouton Supprimer .
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, puis cliquer 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 plusieurs photos sélectionnées en même temps (maintenez enfoncée la touche Ctrl ou Maj tout en cliquant sur plusieurs images).






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.



Vous pouvez également faire glisser les photos dans la fenêtre du Créateur de diaporamas 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
	Triez les photos par ordre alphabétique du nom de fichier.
	Triez les photos par ordre alphabétique inversé du nom de fichier.
	Triez les photos de la plus récente à la plus ancienne.
	Triez les photos de la plus ancienne à la plus récente.
	Mélangez 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 Démarre 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.



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.

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

Dans le Menu Projet, sélectionnez Importer DVD pour caméscope 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. Lors de l'importation de données dans un projet Surround 5.1, l'audio sera ajouté sur des pistes séparées pour les canaux du centre, de façade de l'arrière et LFE.

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



Le pilote Sony DVD Handycam USB inclus avec les caméscopes de type DVD peut empêcher Movie Studio Platinum de reconnaître une caméra connectée à un port USB. Pour que Movie Studio Platinum puisse effectuer la connexion avec la caméra et importer la vidéo, désinstallez le composant « pilote USB Sony DVD Handycam USB » par le biais de la fonction Ajout/Suppression de programmes dans le Panneau de configuration.

2. Dans le Menu Projet, sélectionnez ImporterDVD pour caméscope. 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. Pour plus d'informations, consultez "[Ajout de fichiers multimédias à votre projet](#)" page 29.

Lorsque vous ajoutez une vidéo contenant de l'audio Surround 5.1 à la barre temporelle, vous êtes invité à passer en mode Surround 5.1.

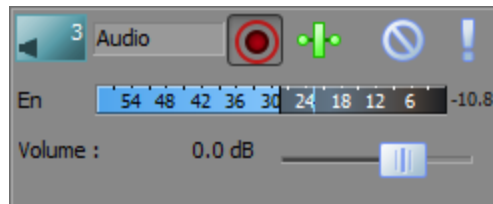
## Enregistrement audio



Movie Studio Platinum peut enregistrer des données audio dans plusieurs pistes mono ou stéréo, tout en lisant simultanément les données audio et vidéo 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.

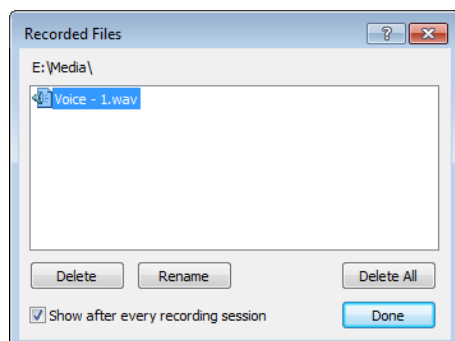
L'enregistrement peut être effectué dans une piste vide, une sélection de durée, un événement ou une combinaison de sélections de temps et d'événements. De même, vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour un événement afin de préserver plusieurs versions d'un événement que vous pouvez lire et modifier.

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.



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.

## Capture de vidéo

Toutes les séquences que vous filmez avec votre caméra vidéo ne vous seront pas très utiles si vous ne pouvez pas les transférer sur un ordinateur. Grâce au logiciel Movie Studio Platinum, vous pouvez très facilement capturer des vidéos depuis la caméra et les ajouter à votre projet.



La capture vidéo peut fortement solliciter les ressources de l'ordinateur. Pour éviter tout problème, voici quelques conseils :

- Défragmentez votre disque dur. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows et sélectionnez Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Défragmenteur de disque.
- N'utilisez pas d'autres applications logicielles ni d'écrans de veille pendant l'acquisition vidéo.



Remarques :

- Si vous utilisez une caméra vidéo DVD, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Importer un disque de caméscope DVD pour importer la vidéo dans votre projet Movie Studio Platinum. Pour plus d'informations, consultez "[Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD](#)" page 33.

1. Dans le Menu Projet, choisissez Capture vidéo
2. La boîte de dialogue qui apparaît vous permet de choisir le mode de capture vidéo :
  - a. Sélectionnez la case d'option DV si vous souhaitez capturer les clips DV ou Vidéo pour Windows à l'aide de l'application de capture vidéo indiquée sous l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.
  - b. Sélectionnez la case d'option HDV si vous souhaitez capturer des clips HDV à l'aide de l'application de capture vidéo Movie Studio Platinum intégrée.




Si vous utilisez systématiquement le même périphérique pour les opérations de capture, cochez la case Toujours utiliser le format sélectionné. Vous ne serez alors plus invité à sélectionner le format de capture. Vous pourrez modifier ce format ultérieurement sur l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.
3. Cliquez sur le bouton OK pour lancer l'application de capture vidéo sélectionnée.
4. Capturez votre vidéo :
  - Pour savoir comment capturer des clips DV à l'aide du logiciel Sony Video Capture, consultez l'aide en ligne.
  - Pour plus d'informations sur la capture de clips HDV, consultez la rubrique "[Capture de clips HDV](#)" page 37.
5. Une fois la capture terminée, la vidéo est ajoutée à la liste Média de projet.

## Capture de clips HDV

Si vous disposez d'un caméscope HDV, vous pouvez utiliser Movie Studio Platinum pour capturer vos clips en tant que MPEG-2 Transport Stream.



Si vous souhaitez présenter votre projet dans une définition standard (SD) sur une bande DVD ou DV, vous pouvez utiliser la fonction d'abaissement de fréquence DV de votre caméscope (si elle est disponible) pour convertir la vidéo HDV au format DV. Dans le menu Options du caméscope, paramétrez ce dernier sur la sortie DV. Vous pourrez capturer et modifier les vidéos de la même manière que pour les projets Movie Studio Platinum.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Capture vidéo pour démarrer l'application Sony Video Capture.
2. Configurez le périphérique HDV dans Video Capture :
  - a. Cliquez sur le bouton Préférences de capture  de la fenêtre Capture pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences de capture.
  - b. Cliquez sur l'onglet Périphérique.
  - c. Dans la liste déroulante Type de périphérique, sélectionnez IEEE 1394/Appareil MPEG2-TS.
  - d. Dans la liste déroulante Périphérique, sélectionnez votre caméscope HDV.
3. Capturez le clip :
  - a. Utilisez les commandes de transport situées sous la fenêtre de prévisualisation vidéo pour caler la bande.
  - b. Cliquez sur le bouton Démarrer la capture  afin de commencer la capture.
  - c. Appuyez sur le bouton Lecture de la caméra.
  - d. Cliquez sur le bouton Arrêter  (ou appuyez sur Échap) pour arrêter la capture.

Le clip est enregistré dans le dossier indiqué dans l'onglet Gestion du disque de la boîte de dialogue Préférences de capture. Le chemin est affiché dans la zone Dossier de capture de la fenêtre de capture vidéo.



Si vous souhaitez créer plusieurs fichiers lorsque des changements de scène sont détectés, cochez la case Activer la détection de scène HDV sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences de capture. Si cette case est décochée, les clips HDV seront capturés dans un seul fichier.

4. Vous voici prêt à commencer la modification sur la barre temporelle.

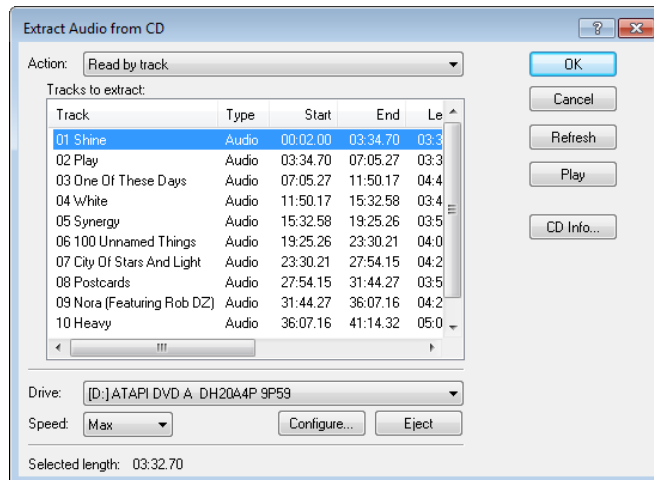
## Extraction de données audio à partir de CD

Dans le Menu Projet, choisissez Extraire l'audio à partir du CD pour extraire les pistes d'un CD et les ouvrir sous forme d'événements dans votre projet Movie Studio Platinum.



Le logiciel Movie Studio Platinum n'a pas été conçu et ne doit pas être utilisé à des fins illégales ou frauduleuses, telles que la copie ou le partage illégaux de matériels protégés par droits d'auteur. L'utilisation de Movie Studio Platinum à de telles fins est, entre autres, contraire aux lois américaines et internationales, ainsi qu'aux 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. Dans le Menu Projet, choisissez Extraire l'audio à partir du CD La boîte de dialogue Extraire des données audio du CD s'ouvre.



2. Choisissez une option dans la liste déroulante Action pour indiquer la façon dont vous voulez extraire l'audio :

Option	Description
Lecture par piste	Choisissez cette option pour extraire des pistes de CD individuellement. Sélectionnez les pistes à extraire dans la liste Pistes à extraire. Chaque piste du CD est extraite vers une nouvelle piste dans votre projet.
Lire tout le disque	Choisissez cette option afin d'extraire le CD actuel dans un seul fichier. Le disque est extrait dans une nouvelle piste du projet.
Lecture par plage	Choisissez cette option pour extraire une plage de temps. Vous pouvez spécifier un temps de début et de fin (ou un temps de début et une durée). La plage de temps est extraite dans une nouvelle piste du projet.

3. Si vous choisissez Lecture par piste ou Lecture par plage dans la liste déroulante Action, sélectionnez les pistes ou la plage de temps à extraire.



Cliquez sur Lecture afin de prévisualiser la sélection. Pour cela, la sortie audio de votre lecteur de CD doit être connectée à votre carte son, ou vous pouvez brancher un casque sur votre lecteur de CD.

4. Dans la liste déroulante Lecteur, sélectionnez le lecteur contenant le CD dont vous souhaitez extraire l'audio.
5. Dans la liste déroulante Vitesse, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient extraites. Si vous rencontrez des problèmes de blancs ou de bruits, réduisez la vitesse ou cliquez sur Configurer et réglez le curseur Optimisation de l'extraction audio.
6. Cliquez sur OK pour lancer l'extraction audio.


7. Tapez un nom de fichier et choisissez un emplacement.

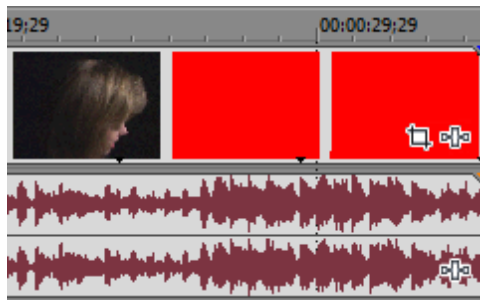
Les fichiers extraits sont ajoutés à la fenêtre Média de projet une fois l'extraction terminée.



## Modification d'événements sur la barre temporelle

Dans certains cas, vous ne souhaitez pas utiliser la totalité d'un fichier multimédia en tant qu'événement dans une piste. La barre temporelle de Movie Studio Platinum vous permet de manipuler et d'organiser les événements en toute simplicité.


 Si Movie Studio Platinum ne peut pas lire les images d'un événement vidéo, ces dernières s'affichent en rouge sur la barre temporelle (elles seront noires dans la fenêtre Prévisualisation vidéo et dans le rendu) :




## Création de sélections et positionnement du curseur

La sélection de données et le positionnement du curseur constituent les deux premières étapes de nombreuses tâches de modification. Vous pouvez déplacer les événements sélectionnés, les copier dans le Presse-papiers, les supprimer, les modifier, et bien plus encore.

Il existe diverses méthodes de sélection des événements, selon les types de choix à effectuer.

 Vous pouvez également cliquer sur Édition > Sélectionner, puis choisir une commande dans le sous-menu pour accéder à d'autres méthodes de sélection.

## Sélection d'un seul événement

Lorsque l'outil Normal  est actif, cliquez sur l'événement. L'événement est mis en surbrillance pour indiquer qu'il a été sélectionné.

## Sélection de plusieurs événements adjacents

Utilisez cette procédure pour sélectionner plusieurs événements placés côte à côte.

1. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le premier et le dernier événement à sélectionner. Les événements, y compris ceux situés entre les deux événements

sélectionnés, sont mis en surbrillance.



Pour sélectionner tous les événements du projet, choisissez Sélectionner dans le menu Édition, puis choisissez Sélectionner tout dans le sous-menu.

2. Une fois les événements sélectionnés, relâchez la touche Maj.

## Sélection de plusieurs événements non adjacents

Utilisez cette procédure pour sélectionner plusieurs événements qui ne sont pas placés côte à côte.

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les événements à sélectionner. Les événements sont mis en surbrillance.



Cliquez de nouveau sur un événement pour annuler sa sélection.

2. Lorsque la sélection des événements est terminée, relâchez la touche Ctrl.

## Sélection de tous les événements

Dans le menu Édition, choisissez Sélectionner, puis Sélectionner tout dans le sous-menu (ou appuyez sur Ctrl+A), afin de choisir l'ensemble des pistes et événements de votre projet.

## Sélection de tous les événements jusqu'à la fin d'une piste

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un événement et choisissez Sélectionner tous les événements jusqu'à la fin dans le menu contextuel. L'événement, ainsi que tous ceux qui le suivent sur la même piste, sont sélectionnés.



Vous pouvez aussi utiliser cette commande avec des événements sélectionnés sur plusieurs pistes.

## Sélection d'une plage de temps

Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris le long de la barre de marqueurs, de la barre de mise en page CD, de la barre de minutage ou d'une zone vierge de la barre temporelle pour sélectionner une plage de temps. Tous les événements, et les fragments d'événements, de la région sont en surbrillance.



Conseils :

- Cliquez deux fois sur un événement et faites-le glisser vers la gauche ou la droite pour étendre la sélection au fondu suivant ou au bord de l'événement sur cette piste.
- Le fait de pratiquer un déplacement à l'intérieur d'un événement change la position de ce dernier sur la barre temporelle. Pour créer une sélection de temps sans déplacer l'événement, maintenez Ctrl + Maj enfoncés pendant le déplacement.

- Si la case Autoriser le glissement du curseur de modification est cochée sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, le glissement du curseur de modification change la position de ce dernier sur la barre temporelle. Pour créer une sélection de temps sans déplacer le curseur, maintenez les touches Ctrl+Maj enfoncées pendant le glissement.

Sauf en cas de verrouillage, la sélection d'une plage de temps affecte tous les événements, ou portions d'événements, qui se produisent dans cette période.



Pour sélectionner rapidement toute la durée du projet, cliquez deux fois sur la barre de marqueur.

### Modification de la longueur de la sélection

Vous pouvez faire glisser les extrémités de la barre de sélection de temps pour ajuster la longueur de la sélection ou faire glisser la barre par le milieu pour déplacer la sélection sans en changer la durée.

## Placement du curseur

Pour définir la position du curseur, cliquez sur la barre temporelle ou sur la barre de minutage. Le curseur se positionne à l'emplacement où vous cliquez.

## Déplacement d'événements

La position d'un événement sur la barre temporelle détermine l'endroit où il sera lu dans votre projet. Vous pouvez utiliser l'alignement pour aligner les événements sur les limites d'image ou les marqueurs.


### Glissement d'un événement vers une nouvelle position

Le glissement est la méthode la plus simple pour déplacer les événements dans votre projet. Vous pouvez glisser un événement pour qu'il arrive plus tôt ou plus tard dans votre projet, ou le glisser sur une autre piste.

1. Cliquez sur un événement et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Glissez l'événement à la position où il devra être lu.




Remarques :

- Si vous glissez un événement de telle sorte qu'il en chevauche un autre, un fondu enchaîné est inséré pour permettre une transition douce entre les deux événements.
- Si le bouton Réajustement automatique  est sélectionné, les événements situés en aval se déplacent avec l'événement.

3. Relâchez le bouton de la souris.

### Déplacement de plusieurs événements sur la barre temporelle

1. Si vous souhaitez déplacer un événement et tous ceux qui le suivent sur une piste, cliquez

dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez Sélectionner tous les événements jusqu'à la fin ou activez l'option Réajustement automatique .

2. Glissez les événements à la position où ils devront être lus.

## Fondus enchaînés automatiques

La superposition de deux événements entraîne la création automatique de fondus enchaînés.

### Création d'un fondu enchaîné

Faites glisser un événement de manière à ce qu'il chevauche un autre événement de la même piste.

Un fondu enchaîné est automatiquement ajouté afin de lisser la transition entre les deux événements.

### Modification du type de fondu

Vous pouvez modifier un fondu enchaîné et utiliser l'une des nombreuses combinaisons disponibles de courbes de fondu rapide, lent, linéaire, lisse et précis.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone de superposition pour afficher un menu contextuel.
2. Sélectionnez Type de fondu dans le menu contextuel et choisissez une courbe de fondu dans le sous-menu.

## Couper, copier et coller des événements

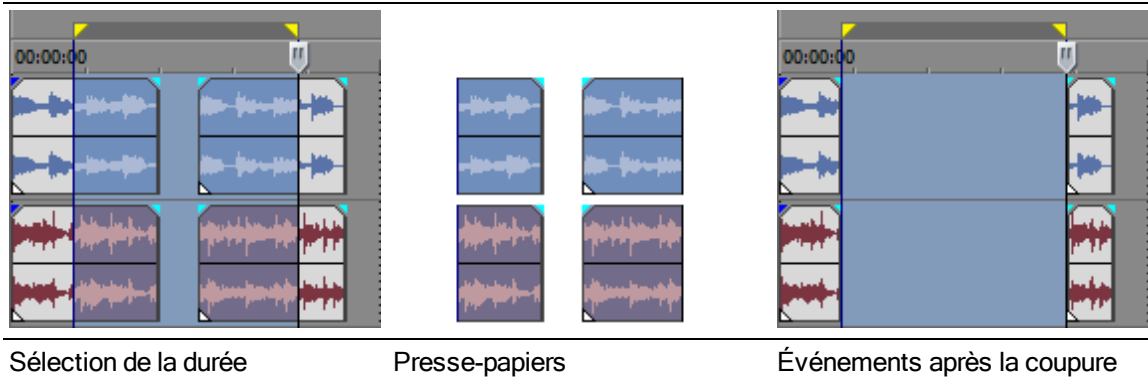
À l'instar des programmes de traitement de texte, le logiciel Movie Studio Platinum vous permet de couper des événements, de les copier et de les coller où vous le souhaitez.

### Coupure d'événements

Sélectionnez les événements à supprimer, puis choisissez Édition > Couper (ou appuyez sur Ctrl+X). Les événements sélectionnés sont supprimés de la piste et placés dans le Presse-papiers.

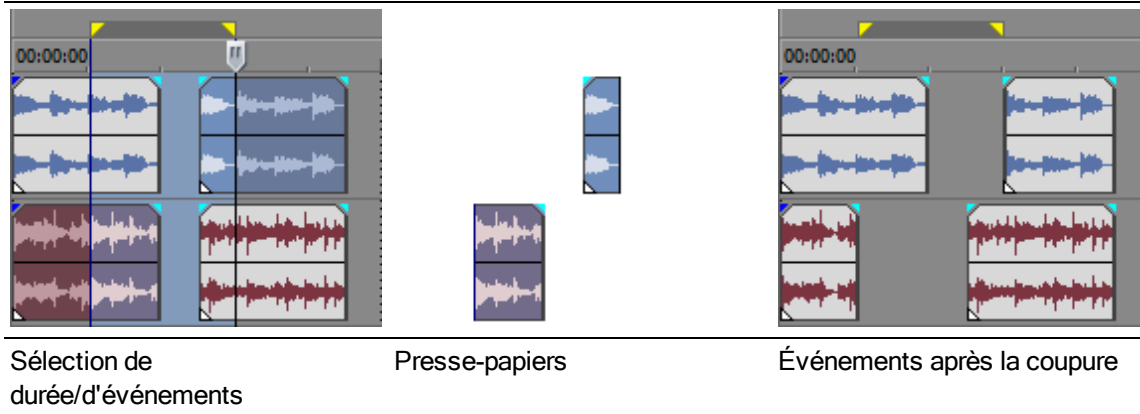
#### Coupure d'une sélection de temps

Lorsque vous coupez une sélection de durée, les événements de toutes les pistes sont retirés de la barre temporelle et placés dans le Presse-papiers. Les événements qui se prolongent au-delà de la sélection de durée sont coupés de part et d'autre de la sélection :



### Couper des événements sélectionnés au sein d'une sélection de durée

Lorsque vous coupez des événements sélectionnés au sein d'une sélection de durée, les événements sélectionnés sont retirés de la barre temporelle et placés dans le Presse-papiers. Les événements sélectionnés qui se prolongent au-delà de la sélection de durée sont coupés de part et d'autre de la sélection :

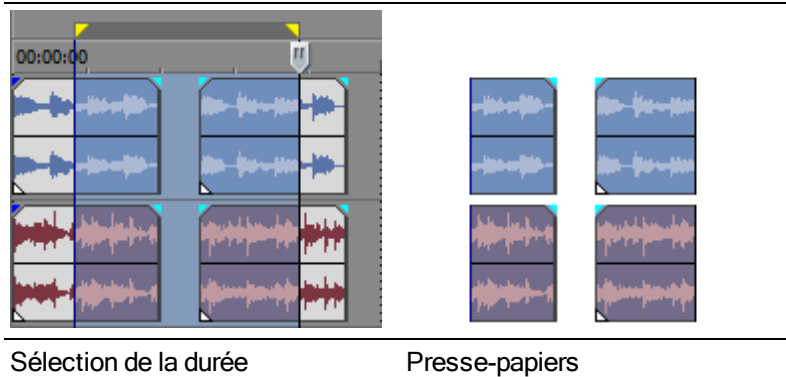


### Copie d'événements

Sélectionnez les événements souhaités, puis choisissez Édition > Copier (ou appuyez sur Ctrl+C). Les événements sélectionnés sont copiés dans le Presse-papiers. Vous pouvez maintenant coller les événements où vous le souhaitez dans le projet.

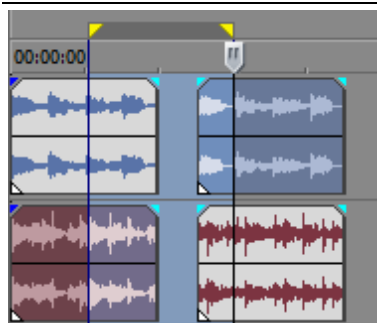
#### Copie d'une sélection de temps

Lorsque vous copiez une sélection de durée, les parties des événements comprises dans la sélection (sur toutes les pistes) sont placées dans le Presse-papiers :



### Copier des événements sélectionnés au sein d'une sélection de durée

Lorsque vous copiez les événements sélectionnés dans une sélection de durée, les parties des événements comprises dans la sélection de durée sont placées dans le Presse-papiers :



Sélection de durée/d'événements Presse-papiers

## Collage d'événements

Positionnez le curseur et choisissez Édition > Coller (ou appuyez sur Ctrl+V). Les événements du Presse-papiers sont insérés à l'emplacement du curseur.

## Collage répété du contenu du Presse-papiers

Dans le menu Edition, sélectionnez Coller/Répéter (ou appuyez sur Ctrl + B) pour insérer plusieurs fois les événements du Presse-papiers à l'emplacement du curseur. Vous pouvez également utiliser les incréments de temps pour espacer les événements.

1. Copiez les événements dans le Presse-papiers
2. Positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer à coller les événements.
3. Dans le menu Édition, choisissez Coller/Répéter. La boîte de dialogue Coller/Répéter s'affiche.
4. Dans le champ Nombre de fois à coller, indiquez combien de fois vous souhaitez coller l'événement.
5. Sélectionnez une option et spécifiez un espacement le cas échéant :
  - Bout à bout : colle les événements les uns à la suite des autres sans les espacer.
  - Espace régulier : colle les événements selon les incréments de temps indiqués dans les contrôles Coller tous les entre les points de départ des événements collés.

Si la valeur du paramètre Coller tous les est inférieure au contenu du Presse-papiers, les événements collés sont superposés.


## Collage d'événements en les insérant

Pour insérer le contenu du Presse-papiers à la position du curseur et forcer les événements existants à se déplacer afin de dégager un espace suffisant pour les événements collés, sélectionnez Coller en insérant dans le menu Edition (ou appuyez sur les touches Ctrl + Maj + V).




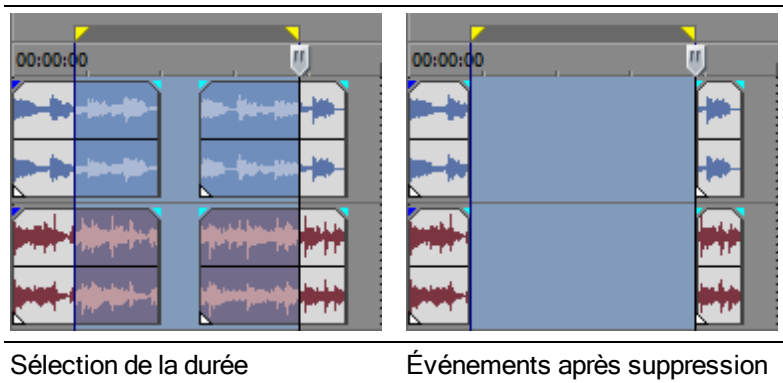
Si le curseur est au milieu d'un événement, l'événement est fractionné à l'emplacement du curseur lorsque les événements sont collés.

## Suppression d'événements

Cliquez sur le bouton Supprimer  de la barre d'outils de modification pour supprimer les pistes ou événements sélectionnés sans les copier dans le Presse-papiers.

### Suppression de tous les événements d'une sélection de temps

1. Créez une sélection de durée.
2. Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + A pour désélectionner tous les événements sélectionnés.
3. Cliquez sur le bouton Supprimer  de la barre d'outils de modification sous la barre temporelle. Les événements de toutes les pistes sont supprimés de la barre temporelle. Les événements qui se prolongent au-delà de la sélection de durée sont coupés de part et d'autre de la sélection :



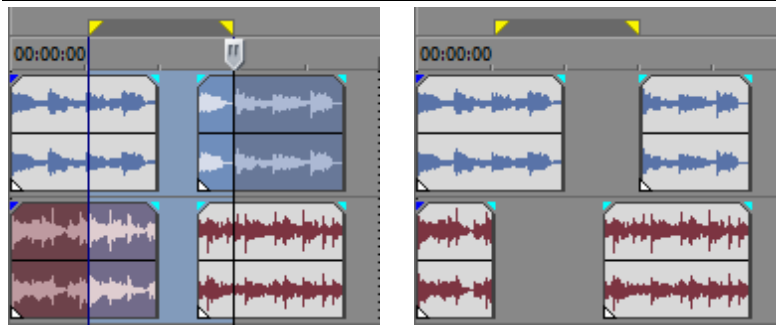
### Suppression des événements sélectionnés

1. Sélectionnez les événements à supprimer.




2. Cliquez sur le bouton Supprimer ✕ de la barre d'outils de modification sous la barre temporelle.

Si vous supprimez les événements faisant partie d'une sélection de durée, ils sont supprimés de la barre temporelle. Les événements sélectionnés qui se prolongent au-delà de la sélection de durée sont coupés de part et d'autre de la sélection :




Sélection de durée/d'événements      Événements après suppression

## Découpage d'événements



Cliquez sur le bouton Découper  de la barre d'outils de modification sous la barre temporelle pour supprimer toutes les données des événements à l'exception des données sélectionnées.

Cette commande n'a aucun effet si aucune donnée n'est sélectionnée.

1. Glissez le curseur pour effectuer une sélection sur la barre temporelle (ou maintenez la touche Maj enfoncée et utilisez les touches flèches pour effectuer la sélection).
2. Cliquez sur le bouton Découper  de la barre d'outils de modification. Les données situées en dehors de la sélection sont supprimées. Les événements non sélectionnés ne sont pas découpés.




Conseils :

- Cliquez sur le bouton Découper le début  (ou appuyez sur Alt+[) pour découper le début de l'événement à l'emplacement du curseur.
- Cliquez sur le bouton Découper la fin  (ou appuyez sur Alt+]) pour découper la fin de l'événement à l'emplacement du curseur.

## Modification de réajustement automatique de postédition

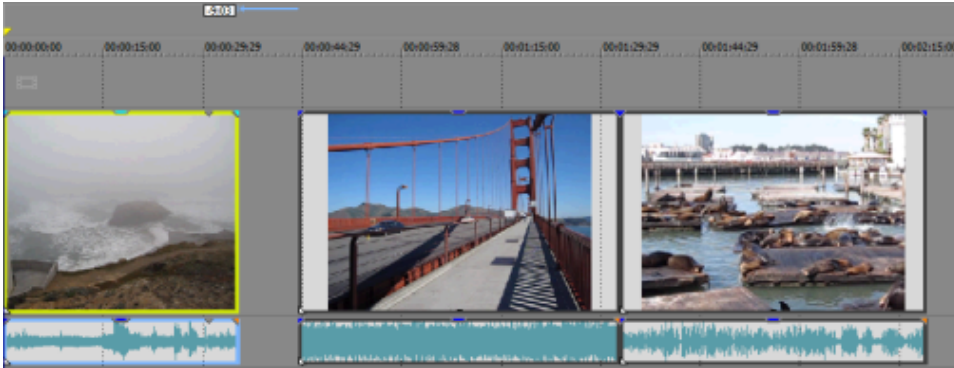
Vous pouvez réajuster automatiquement le contenu de la barre temporelle suite à une modification après avoir accompli les tâches suivantes :

- Réglage de la longueur d'un événement après un découpage, un découpage par glissement, un glissement ou un étirement de la durée.
- Déplacement d'événements.
- Coupure des événements.
- Collage des événements.
- Suppression des événements.

Cliquez sur le bouton Réajustement automatique  (ou appuyez sur Ctrl+L) pour activer ou désactiver le réajustement automatique.

Lorsque la fonction de réajustement automatique est activée, les événements des pistes où vous avez effectué la modification sont réajustés.


Dans l'exemple suivant, le premier événement est découpé, et la flèche figurant au-dessus de la barre temporelle indique l'emplacement du réajustement de postédition et le sens du déplacement des événements affectés.




Le contenu de la barre temporelle est réajusté après la modification. Dans l'exemple suivant, le réajustement de postédition a fermé l'espace entre le premier et le deuxième événement.



## Fractionnement d'événements

Cliquez sur le bouton Fractionner  de la barre d'outils de modification pour fractionner un ou plusieurs événements sélectionnés à l'emplacement actuel du curseur.

Le fractionnement d'un événement vous permet de régler une petite partie d'un événement ou de le séparer en plusieurs sections que vous pouvez modifier indépendamment. Par exemple, il est possible d'appliquer un effet à une section d'un événement puis de rétablir les paramètres originaux de l'événement.

1. Positionnez le curseur là où vous souhaitez fractionner les événements, ou sélectionnez une plage de temps.
2. Sélectionnez les événements à fractionner.
3. Cliquez sur le bouton Fractionner  de la barre d'outils de modification.
  - Si aucun élément n'est sélectionné, les événements situés à la position actuelle du curseur sont fractionnés sur toutes les pistes.
  - Si vous créez une sélection de temps, les événements sont fractionnés à la fin de cette sélection sur toutes les pistes.
  - Si vous choisissez des événements dans une sélection de temps, ils sont fractionnés à la fin de chaque sélection.

- Maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées tout en cliquant sur un événement pour le fractionner. Maintenez les touches Ctrl+Alt+Maj enfoncées tout en faisant glisser un événement pour le fractionner à l'endroit où vous avez cliqué et pour le découper dans la direction où vous le faites glisser.

## Annulation et rétablissement des modifications

La fonction annuler/rétablir vous permet de faire des essais en toute liberté. et de modifier votre projet comme vous l'entendez. Vous changez d'avis ? Aucun problème, vous pouvez annuler vos modifications à tout moment. Si vous changez encore d'avis, rétablissez les modifications annulées.

Par exemple, si vous avez accidentellement supprimé une piste, il vous suffit de cliquer sur Annuler pour restaurer la piste.




Le nombre d'annulations autorisées étant illimité, vous pouvez revenir à votre projet tel qu'il était lors de la dernière utilisation de la commande Enregistrer.

### Annulation de la dernière action effectuée

Dans le menu Edition, choisissez Annuler ou cliquez sur le bouton Annuler .


### Annulation d'une série d'actions

1. Cliquez sur la flèche ▼ en regard du bouton Annuler . La liste des opérations récentes pouvant être annulées s'affiche.
2. Sélectionnez l'opération à annuler. Si elle ne s'affiche pas dans la liste, utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste. L'action sélectionnée et toutes les actions en amont seront annulées.

### Rétablissement de la dernière action annulée

Dans le menu Édition, choisissez Rétablir, ou cliquez sur le bouton Rétablir .




Si vous décidez par la suite que vous ne souhaitez pas rétablir une action annulée, cliquez sur le bouton Annuler .

### Rétablissement d'une série d'actions annulées



Lorsque vous inversez une annulation, vous rétablissez également les actions en amont dans la liste.

1. Cliquez sur la flèche ▼ près du bouton Rétablir . La liste des opérations récentes pouvant être rétablies s'affiche.
2. Sélectionnez l'opération à rétablir. Si elle ne s'affiche pas dans la liste, utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste. L'action sélectionnée et toutes les actions en amont seront rétablies.

## Annulation de toutes les modifications

Dans le menu Edition, choisissez Annuler tout pour inverser toutes les opérations de l'historique des annulations.


Pour visualiser l'historique des modifications, cliquez sur la flèche ▼ en regard du bouton Annuler 

## Zoom et grossissement



Utilisez les contrôles du coin inférieur gauche de la barre temporelle pour modifier le niveau d'agrandissement de votre projet.

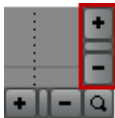


Conseils :

- Le fait de double-cliquer sur le bouton Outil Zoom  dans le coin de la barre temporelle règle l'agrandissement horizontal et vertical afin d'afficher autant d'informations que possible sur le projet.
- Actionnez la roue de la souris vers l'avant ou l'arrière pour appliquer rapidement un zoom avant ou arrière.



### Zoomer sur la hauteur de piste

- Cliquez sur le bouton Zoom avant sur hauteur de piste  pour augmenter le niveau de zoom de hauteur de piste afin d'afficher plus de détails sur les événements.
- Cliquez sur le bouton Zoom arrière sur hauteur de piste  pour réduire le niveau de zoom de hauteur de piste afin d'afficher davantage de pistes.
- Cliquez sur la zone entre les boutons et faites-la glisser pour augmenter ou réduire le niveau de zoom de hauteur de piste.



Appuyez sur Ctrl + Maj + flèche haut/bas pour augmenter ou réduire la hauteur de toutes les pistes.

### Zoomer sur un événement

- Cliquez sur le bouton Zoom avant sur la durée  pour augmenter le niveau de zoom horizontal afin d'afficher plus de détails sur les événements.
- Cliquez sur le bouton Zoom arrière sur la durée  pour réduire le niveau de zoom horizontal afin d'afficher une plus grande partie de la barre temporelle.
- Cliquez sur la zone entre les boutons et faites-la glisser pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la barre temporelle.






Vous pouvez également employer les touches de flèches haut/bas pour zoomer :

- Appuyez sur l'une des flèches haut/bas pour effectuer un zoom avant horizontal par petites étapes.
- Appuyez sur Ctrl + flèche haut/bas pour zoomer par grandes étapes. Si une sélection existe, Ctrl + flèche haut/bas va zoomer sur la sélection.

## Zoomer sur une sélection

Cliquez sur le bouton Outil Zoom  situé dans l'angle de la barre temporelle pour remplacer temporairement le curseur en outil Zoom. Sélectionnez la partie de la barre temporelle à agrandir. Le pointeur reprend l'apparence de l'outil sélectionné précédemment.



Appuyez sur Ctrl + flèche haut/bas pour zoomer sur la sélection.

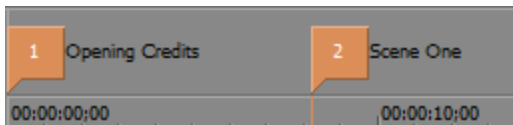


## Utilisation des marqueurs et des régions


Les marqueurs et les régions servent de points de référence sur la barre temporelle Movie Studio Platinum et permettent d'organiser les événements sur cette dernière.

### Insertion de marqueurs

Dans le menu Insérer, sélectionnez Marqueur pour ajouter un marqueur à la position du curseur. Vous pouvez utiliser les marqueurs pour attirer l'attention sur les éléments intéressants de votre projet ou pour insérer des remarques.




### Insertion d'un marqueur

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez ajouter un marqueur.
2. Dans le menu Insérer, sélectionnez Marqueur. Un marqueur  est ajouté à la position du curseur et une zone d'édition apparaît.
3. Saisissez le nom du marqueur dans la zone d'édition et appuyez sur Entrée.



Vous pouvez également insérer des marqueurs pendant la lecture ; pour ce faire, appuyez sur la touche M.

### Choix du nom ou modification du nom d'un marqueur

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise du marqueur  et choisissez Renommer dans le menu contextuel. Saisissez le nom du marqueur dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

—ou—

Cliquez deux fois à droite du marqueur et saisissez le nom dans la zone d'édition.

## Déplacement d'un marqueur

Faites glisser la balise du marqueur  vers le nouvel emplacement.





Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser la souris pour ignorer temporairement le paramètre d'alignement actuel.



## Suppression d'un marqueur

Cliquez avec le bouton droit sur la balise du marqueur  et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel.

## Suppression de tous les marqueurs et régions d'un projet

Cliquez avec le bouton droit dans une zone vierge de la barre de marqueur, sélectionnez Marqueurs/Régions, puis Supprimer tout dans le sous-menu. Tous les marqueurs  et régions  du projet sont supprimés.

## Suppression de tous les marqueurs de la zone sélectionnée

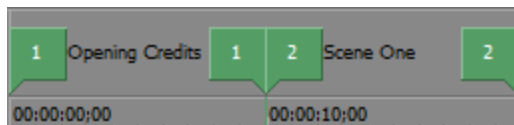
Cliquez avec le bouton droit au-dessus de la région de boucle, sélectionnez Marqueurs/Régions, puis Supprimer tout dans la sélection dans le sous-menu. Tous les marqueurs  et régions  de la zone sélectionnée sont supprimés.

## Positionnement du curseur au niveau d'un marqueur

Cliquez sur la balise du marqueur .


## Insertion de régions

Dans le menu Insérer, sélectionnez Région pour ajouter des repères de région à chaque extrémité de la sélection active. Les régions permettent d'indiquer des sections d'un projet, telles que des génériques ou des scènes, mais également d'insérer des remarques dans un projet.



## Insertion d'une région

1. Déplacez le curseur sur la barre temporelle ou la barre de marqueur pour effectuer une sélection de temps.

2. Dans le menu Insérer, sélectionnez Région. Les repères de région numérotés  sont placés au début et à la fin de la zone sélectionnée ; une zone d'édition apparaît.
3. Saisissez le nom de la région dans la zone d'édition et appuyez sur Entrée.


## Positionnement du curseur au niveau d'une balise de région

Cliquez sur un repère de région .





Pour déplacer le curseur au début ou à la fin d'une région, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une des balises de région et sélectionnez Atteindre le début ou Atteindre la fin dans le menu contextuel.



## Suppression d'une région

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des repères de région  et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel.


## Suppression de tous les marqueurs et régions d'un projet

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans une zone vierge de la barre de marqueur et sélectionnez Marqueurs/Régions dans le menu contextuel, puis Supprimer tout dans le sous-menu. Tous les marqueurs  et régions  du projet sont supprimés.

## Suppression de tous les marqueurs et régions d'une zone sélectionnée

1. Déplacez le curseur le long de la barre de marqueur pour mettre en évidence la zone contenant les marqueurs et régions à supprimer.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une zone vierge de la barre de marqueur, sélectionnez Marqueurs/Régions dans le menu contextuel, puis Supprimer tout dans la sélection dans le sous-menu. Tous les marqueurs  et régions  de la zone sélectionnée sont supprimés.


## Choix du nom ou modification du nom d'une région

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise de la région de départ  et choisissez Renommer dans le menu contextuel.

—ou—

Double-cliquez à droite du repère de région et saisissez un nom dans la zone d'édition.


## Sélection d'une région

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère de région de début ou de fin  et choisissez Sélectionner la zone dans le menu contextuel. La région est mise en surbrillance.

—ou—

Double-cliquez sur le repère de région de début ou de fin. La région est mise en surbrillance.

## Déplacement d'une région

Faites glisser l'un des repères de région  pour déplacer l'onglet et modifier la taille de la région.

Maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser le repère de région pour déplacer la région sans modifier sa longueur.

## Application d'effets

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

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

Les modules externes vidéo inclus comprennent des générateurs d'effets, de transitions et de texte/arrière-plan. Les effets permettent d'améliorer la qualité vidéo ou de manipuler une image, les transitions permettent de modifier le type de flux utilisé entre les événements vidéo et les générateurs permettent de créer des textes ou des arrière-plans colorés.




Utilisez l'onglet Effets VST de la boîte de dialogue Préférences pour indiquer à l'application où rechercher les modules externes VST et pour sélectionner les modules externes à utiliser.

## Ajout d'effets de piste audio

Les modules externes DirectX ou VST appliqués au niveau des pistes affectent tous les événements de la piste sélectionnée.




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.

## Création d'une chaîne d'effets de piste

1. Cliquez sur le bouton Effets de piste  dans l'en-tête de piste, ou sélectionnez la piste et choisissez Outils > Audio > Effets de piste.



Si aucun effet n'est ajouté à l'événement, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

Si des effets sont ajoutés à l'événement, la fenêtre Effet de piste audio s'affiche. Cliquez sur le bouton Chaîne de module externe  pour ouvrir le Sélectionneur de module externe.

2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton Ajouter.

Les modules externes apparaissent en haut de la fenêtre, dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés.



Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, il vous suffit de faire glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou de cliquer sur le bouton Déplacer le module externe vers la gauche  ou Déplacer le module externe vers la droite .

3. Cliquez sur le bouton OK.

La fenêtre Effet de piste audio s'affiche.

4. Utilisez les paramètres de la fenêtre Effet de piste audio pour activer ou ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter ou supprimer des effets dans une chaîne.

## Modification d'une chaîne d'effets affectables

1. Cliquez sur le bouton Effets de piste  dans l'en-tête de piste.

La fenêtre Effet de piste audio s'affiche.


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



Désactivez la case à cocher pour ignorer un effet sans le supprimer de la chaîne.

3. Utilisez les contrôles situés dans la moitié inférieure de la fenêtre pour ajuster les paramètres de l'effet.


## En savoir plus sur un module externe spécifique

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe spécifique, cliquez sur le bouton Aide du module externe  dans la fenêtre Effet de piste audio pour afficher le fichier d'aide du module.


## Ajout d'effets d'événement audio

Les modules externes DirectX ou VST au niveau de l'événement s'appliquent uniquement à l'événement dans lequel ils sont utilisés.




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.

## Création d'une chaîne d'effets d'événement

1. Sélectionnez l'événement, puis cliquez sur le bouton Ajouter des effets , ou sélectionnez

Outils > Audio > Effets événement audio.



Si aucun effet n'est ajouté à l'événement, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

S'il existe des effets ajoutés à l'événement, la fenêtre Effets événement audio s'affiche. Cliquez sur le bouton Chaîne de module externe  pour ouvrir le Sélectionneur de module externe.

2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton Ajouter.

Les modules externes apparaissent en haut de la fenêtre, dans l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés.




Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, il vous suffit de faire glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou de cliquer sur le bouton Déplacer le module externe vers la gauche  ou Déplacer le module externe vers la droite .

3. Cliquez sur le bouton OK.

La fenêtre Effets événement audio s'affiche.

4. Utilisez les paramètres de la fenêtre Effets événement audio pour activer ou ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter ou supprimer des effets dans une chaîne.

## Modification d'une chaîne d'effets d'événement

1. Sélectionnez l'événement dans la barre temporelle, puis cliquez sur le bouton Ajouter des effets .

La fenêtre Effets événement audio s'affiche.


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



Désactivez la case à cocher pour ignorer un effet sans le supprimer de la chaîne.

3. Utilisez les contrôles situés dans la moitié inférieure de la fenêtre pour ajuster les paramètres de l'effet.

## En savoir plus sur un module externe spécifique

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

## Ajout d'effets vidéo

Vous disposez de plusieurs méthodes pour ajouter des effets à une vidéo. Vous pouvez ajouter des modules externes vidéo aux pistes, aux événements vidéo ou aux fichiers multimédias sources (par le biais de la fenêtre Média de projet).




Pour déplacer les fonds et les curseurs par fines touches, maintenez la touche Ctrl enfoncée en glissant le contrôle.

## Ajout d'effets d'événement vidéo

Les effets d'événement vidéo sont appliqués à des événements individuels.

1. Sélectionnez l'événement, puis cliquez sur le bouton Ajouter des effets .

Si aucun effet n'est ajouté à l'événement, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

Si des effets sont ajoutés à l'événement, la fenêtre Effets événement vidéo s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres. Cliquez sur le bouton Chaîne de module externe  pour ouvrir le Sélectionneur de module externe.

2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton Ajouter.
3. Cliquez sur OK pour fermer le Sélectionneur de module externe.

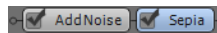
La fenêtre Effets événement vidéo s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres.

4. Utilisez les paramètres de la fenêtre Effets événement vidéo pour activer ou ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter ou supprimer des effets dans une chaîne.



Conseils :


- Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton de module externe vers le nouvel emplacement.




- Vous pouvez également faire glisser un effet à partir de la fenêtre Effets vidéo vers l'événement sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, consultez "[Fenêtre Effets vidéo](#)" page 22.
- Vous pouvez également double-cliquer sur un préréglage de la fenêtre Effets vidéo pour appliquer le préréglage d'effet à l'événement sélectionné.

## Ajout d'effets de piste vidéo

Les effets de piste vidéo sont appliqués à chaque événement de la piste.

1. Cliquez sur le bouton Effets de piste  dans l'en-tête de piste.

Si aucun effet n'est ajouté à la piste, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

Si des effets sont ajoutés à la piste, la fenêtre Effets de la piste vidéo s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres. Cliquez sur le bouton Chaîne de module externe  pour ouvrir le Sélectionneur de module externe.

2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton Ajouter.
3. Cliquez sur OK pour fermer le Sélectionneur de module externe.

La fenêtre Effets de la piste vidéo s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres.

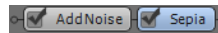


4. Utilisez les paramètres de la fenêtre Effet de la piste vidéo pour activer ou ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter ou supprimer des effets dans une chaîne.



Conseils :

- Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton de module externe vers le nouvel emplacement.




- Vous pouvez également faire glisser un effet à partir de la fenêtre Effets vidéo vers l'en-tête de piste dans la liste des pistes.
- Vous pouvez également double-cliquer sur un préréglage de la fenêtre Effets vidéo pour appliquer le préréglage d'effet à la piste sélectionnée (si aucun événement n'est sélectionné).

## Ajout d'effets de média vidéo

Les effets de média vidéo sont appliqués à chaque occurrence du fichier multimédia dans votre projet. Le fichier multimédia source n'est pas affecté.

1. Cliquez sur un fichier avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Média de projet et choisissez Effets média.

Si aucun effet n'est appliqué au fichier, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

Si des effets sont appliqués au fichier, la fenêtre Effets média s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres. Cliquez sur le bouton Chaîne de module externe  pour ouvrir le Sélectionneur de module externe.

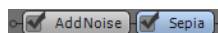
2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton Ajouter.
3. Cliquez sur OK pour fermer le Sélectionneur de module externe.

La fenêtre Effets média s'affiche dans la zone d'ancrage des fenêtres.

4. Utilisez les paramètres de la fenêtre Effets média pour activer ou ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter ou supprimer des effets dans une chaîne.






Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton de module externe vers le nouvel emplacement.



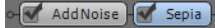
## Modification d'effets vidéo existants

1. Pour afficher la fenêtre de modification pour le type d'effet que vous souhaitez modifier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Effets d'événement : Cliquez sur le bouton Effet d'événement  de l'événement dans la barre temporelle, ou sélectionnez l'événement dans la barre temporelle et cliquez sur le bouton Ajouter des effets .

- Effets de piste : Cliquez sur le bouton Effets de piste  dans l'en-tête de piste.
- Effets de média : cliquez sur un fichier avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Média de projet et choisissez Effets média.


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



Désactivez la case à cocher pour ignorer un effet sans le supprimer de la chaîne.

3. Utilisez les contrôles situés dans la moitié inférieure de la fenêtre pour ajuster les paramètres de l'effet.



Cliquez sur le bouton Supprimer le module externe sélectionné  pour supprimer le module externe actif de la chaîne .

## En savoir plus sur un module externe spécifique

Les modules externes vidéo installés sur le système varient selon la version du logiciel utilisé. Pour plus d'informations sur un module externe spécifique, cliquez sur le bouton Aide du module externe dans la fenêtre Effets vidéo pour accéder à l'aide en ligne.

## Ajout de transitions

Utilisez la fenêtre Transitions pour choisir et prévisualiser les effets de transition qui vous permettent de contrôler le début et la fin d'une vidéo, ou de modifier la manière dont deux événements vidéo s'enchaînent.



Pour déplacer les fondus et les curseurs par fines touches, maintenez la touche Ctrl enfoncée en glissant le contrôle.

## Ajout de transitions aux événements

1. Dans la fenêtre Transitions, positionnez le pointeur de la souris sur un préreglage pour visualiser un exemple animé.
2. Une fois que vous avez trouvé le préreglage 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 fenêtre Effets événement vidéo s'affiche pour vous permettre de modifier les paramètres de transition.

## Ajout d'une transition à tous les événements sélectionnés

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

1. Sélectionnez les événements auxquels ajouter la transition.
2. Dans la fenêtre Transitions, positionnez le pointeur de la souris sur un préréglage pour visualiser un exemple animé.
3. Une fois que vous avez trouvé le préréglage à utiliser, faites-le glisser vers l'un des événements sélectionnés.


La nouvelle transition remplace toutes les transitions existantes dans les événements sélectionnés.

La fenêtre Effets événement vidéo s'affiche pour vous permettre de modifier les paramètres de transition.

## 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.

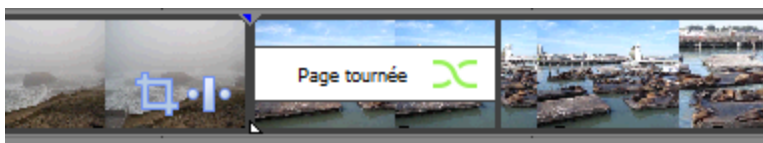
### Réglage d'une transition au début ou à la fin d'un événement

1. Placez le curseur sur le bord de la transition jusqu'à ce que le curseur de fondu  s'affiche.
2. 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 afin qu'elle corresponde à la zone de superposition :




## Modification d'une transition

Cliquez sur une transition avec le bouton droit de la souris et choisissez Propriétés de la transition pour modifier les paramètres de la transition.

## Remplacement de la transition actuelle par une nouvelle transition

1. Cliquez sur une transition avec le bouton droit de la souris et choisissez Propriétés de la transition pour modifier les paramètres de la transition.
2. Faites glisser une autre transition depuis la fenêtre Transitions vers la boîte de dialogue Transition.

## Suppression d'une transition

1. Cliquez sur une transition avec le bouton droit de la souris et choisissez Propriétés de la transition pour modifier les paramètres de la transition.
2. Cliquez sur le bouton Supprimer le module externe sélectionné  pour supprimer la transition active.


## En savoir plus sur une transition spécifique

Les modules externes vidéo installés sur le système varient selon la version du logiciel utilisé.

## Création de texte et de titres

La plupart des projets vidéo comportent des titres et un générique. Il existe plusieurs méthodes permettant d'ajouter du texte à votre projet : vous pouvez employer les modules externes fournis pour le texte fixe et les crédits déroulants, ou vous pouvez utiliser un programme de retouche d'images pour créer des images comportant du texte.

## Ajout de texte avec le module externe Titres et texte

1. Faites glisser le préréglage Titres et texte depuis la fenêtre Générateurs de médias vers la barre temporelle pour créer un événement de média généré.  
 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.
2. Utilisez les contrôles du module externe Titres et texte pour modifier l'aspect de votre texte.

## Insertion de texte avec le module externe Texte

1. Faites glisser le préréglage Texte depuis la fenêtre Générateurs de médias vers la barre temporelle pour créer un événement de média généré.



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.

2. Utilisez les contrôles du module externe Texte pour modifier l'aspect de votre texte.



## Rendu des projets (Rendre en tant que)



Lorsque vous avez terminé de modifier votre projet Movie Studio Platinum, ou que vous souhaitez le voir dans sa forme finale, vous pouvez utiliser la destination L'enregistrer sur mon disque dur dans l'assistant Faire un film pour enregistrer le projet sous la forme d'un fichier unique sur votre disque dur. Pour plus d'informations, consultez "[Enregistrement de votre film sur votre disque dur](#)" page 84.

Si vous devez accéder à d'autres d'options de rendu, cliquez sur le bouton Options avancées pour ouvrir la boîte de dialogue Rendre en tant que.



Lorsque vous générez le rendu de votre projet, 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 régler, puis effectuer un nouveau rendu.

### Rendu de votre projet à l'aide des options avancées

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton L'enregistrer sur mon disque dur . La boîte de dialogue Enregistrer sur le disque dur s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton Options avancées pour ouvrir la boîte de dialogue Rendre en tant que.
4. Choisissez un type de fichier dans la zone Formats pour choisir le type de fichier que vous souhaitez créer.

Lorsque vous sélectionnez un format de sortie, la liste des modèles de rendu disponibles s'affiche dans la partie droite de la boîte de dialogue. Cliquez sur un modèle pour le sélectionner et utiliser le format correspondant pour le rendu ou sélectionnez un modèle et cliquez sur le bouton Personnaliser le modèle pour modifier les paramètres du modèle.

5. Le champ Dossier indique l'emplacement du dossier dans lequel le fichier sera enregistré. Cliquez sur la flèche vers le bas ▼ pour sélectionner le dernier dossier utilisé, ou sur le bouton Parcourir pour sélectionner un nouveau dossier.
6. Tapez un nom dans le champ Nom ou cliquez sur le bouton Parcourir et sélectionnez un fichier existant dans la zone de navigation pour le remplacer.

7. Cliquez sur la flèche vers le bas (▼) en regard de l'indicateur Options de rendu, puis cochez ou décochez les cases selon vos besoins :

- Activez la case à cocher Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement si vous souhaitez n'enregistrer que la portion de projet contenue dans la zone de boucle. Il est inutile de sélectionner Lecture en boucle pour activer cette option.

La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.

- Cochez la case Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires) lorsque vous générez un rendu dans un format de sortie dont le format d'image diffère légèrement de celui paramétré dans votre projet. Ceci empêche l'apparition de bandes noires en haut, en bas ou sur les côtés de la sortie.
- Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez cocher la case Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia pour inclure les marqueurs et les régions dans le fichier multimédia rendu.
- Cochez la case Enregistrer projet comme référence de chemin ds fichier rendu si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre projet Movie Studio Platinum 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.

8. Cliquez sur le bouton Rendre. Une boîte de dialogue s'affiche pour montrer la progression du rendu.



La progression du rendu apparaît dans la barre des tâches Windows. Si la durée du processus est supérieure à une minute, l'application émet un son à la fin du rendu.

Pour modifier ce son, accédez au Panneau de configuration Windows et cliquez sur Son. Cliquez sur l'onglet Sons, puis développez l'entrée Movie Studio Platinum13.0. Lorsque vous sélectionnez l'événement Rendu terminé, vous pouvez prévisualiser le son actuel, affecter un autre son ou désactiver le son Rendu terminé.

9. 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.



## Assistant Faire un film

Bien entendu, votre nouveau film ne peut vous apporter ni gloire ni fortune tant que personne ne l'a vu.

L'assistant Faire un film dans Movie Studio Platinum vous guide tout au long du processus d'enregistrement de votre film dans divers formats afin de le partager avec vos amis et votre famille... ou peut-être avec le producteur hollywoodien que vous désirez impressionner par votre travail.



Lorsque vous démarrez l'assistant Faire un film dans un projet ne contenant que des médias audio, la boîte de dialogue Rendre en tant que s'affiche automatiquement. Pour plus d'informations, consultez "[Rendu des projets \(Rendre en tant que\)](#)" page 71.


## Téléchargement de votre film sur YouTube

Une fois votre film terminé, vous voudrez probablement le partager avec vos amis et votre famille dès que possible.

L'assistant Faire un film vous permet de télécharger votre film sur YouTube afin que d'autres puissent en profiter.



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. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Dans l'assistant Faire un film, cliquez sur le bouton Télécharger sur YouTube. La boîte de dialogue Télécharger sur YouTube s'affiche.
3. Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe YouTube dans les zones Nom util. YouTube et Mot passe YouTube.



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.

4. Dans la zone Titre, tapez un titre permettant d'identifier votre vidéo.  
Les informations figurant dans la zone Titre sous l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet sont utilisées par défaut.
5. 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.
6. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Catégorie de vidéo. La catégorie sélectionnée permet de classer les vidéos sur le site YouTube.

7. 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. Utilisez des virgules pour séparer plusieurs mots-clés.



Si vous téléchargez un projet stéréo 3D, Movie Studio Platinum ajoute automatiquement les balises nécessaires à l'activation de la visualisation 3D sur YouTube.

8. 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.
9. 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.

10. Activez la case à cocher Rendu et téléchargement de la région de boucle uniquement pour enregistrer seulement la partie du projet comprise dans la région de boucle. Il est inutile de sélectionner Lecture en boucle pour activer cette option.
11. 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 Movie Studio Platinum.




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.

## Téléchargement de votre film sur Facebook

Lorsque vous avez terminé de travailler sur votre film, vous pouvez le télécharger sur Facebook afin de le partager avec vos amis et vos proches.



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

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Dans l'assistant Faire un film, cliquez sur le bouton Télécharger sur Facebook. La boîte de dialogue de connexion à Facebook s'affiche.

3. Saisissez vos informations de compte Facebook dans les zones Adresse électronique ou téléphone et Mot de passe, puis cliquez sur Connexion.



Lorsque vous vous connectez pour la première fois, vous devez autoriser Movie Studio Platinum à accéder à votre compte Facebook :

Lorsque vous êtes invité à autoriser Movie Studio Platinum à accéder à votre profil public et à votre liste d'amis, cliquez sur OK.

Lorsque vous êtes invité à autoriser Movie Studio Platinum à poster des contenus sur Facebook pour vous, sélectionnez un public afin de déterminer les personnes qui pourront visualiser vos messages, puis cliquez sur OK.

4. Dans la zone Titre, tapez un titre permettant d'identifier votre vidéo.

Les informations figurant dans la zone Titre sous l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet sont utilisées par défaut.

5. Dans la zone Description, tapez la description de votre film. Cette description accompagnera votre vidéo lorsque vous posterez cette dernière.

Les informations contenues dans la zone Commentaires, dans l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet, sont utilisées par défaut.

6. 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.


7. Activez la case à cocher Rendu et téléchargement de la région de boucle uniquement pour enregistrer seulement la partie du projet comprise dans la région de boucle. Il est inutile de sélectionner Lecture en boucle pour activer cette option.

8. Cliquez sur le bouton Télécharger pour commencer à télécharger votre film sur Facebook.

## Gravure d'un DVD à partir de la barre temporelle

Vous pouvez utiliser l'assistant Faire un film pour générer le rendu de votre projet et graver ce dernier sur un DVD.

Le projet rendu peut être lu dans un lecteur DVD ou sur n'importe quel ordinateur équipé d'un lecteur DVD.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc.
3. Sélectionnez la case d'option DVD, puis cliquez sur Suivant. La boîte de dialogue Graver le DVD s'affiche.
4. 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.

5. 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.
6. Cliquez sur OK pour lancer le rendu de fichier image et la gravure du disque.

## Gravure d'un DVD avec DVD Architect Studio

Vous souhaitez montrer votre film à des amis qui ne disposent pas d'un ordinateur ? Aucun problème.

Lorsque vous utilisez l'option DVD de l'assistant Faire un film, le logiciel Movie Studio Platinum convertit votre projet dans un format inscriptible sur un DVD, puis démarre le logiciel DVD Architect™ Studio.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc .
3. Sélectionnez la case d'option DVD avec menus, puis cliquez sur Suivant. La boîte de dialogue Faire un film - Paramètres de rendu s'affiche.

4. 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.

5. 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.



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.

6. Activez la case à cocher Rendu de zone de boucle uniquement si vous souhaitez effectuer le rendu sur une partie du projet uniquement. Dans le cas contraire, l'intégralité du projet sera traitée.

La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.

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. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
8. 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.



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.

9. 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.
10. Activez la case à cocher Utiliser le format DVD grand écran si vous souhaitez rendre le fichier au format large 16:9.

11. Cliquez sur le bouton Suivant. Les fichiers audio et vidéo de votre film sont créés.

Les paramètres figurant sous 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.

12. 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.

13. Utilisez le logiciel DVD Architect Studio pour créer et graver le DVD.


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

## Gravure d'un Blu-ray Disc à partir de la barre temporelle

Vous pouvez utiliser l'assistant Faire un film pour générer le rendu de votre projet et graver ce dernier sur un Blu-ray Disc. Le projet rendu peut être lu dans un lecteur Blu-ray Disc ou sur n'importe quel ordinateur équipé d'un lecteur Blu-ray Disc.

Les projets stéréo 3D seront gravés sur un Blu-ray 3D™ Disc.

Movie Studio Platinum grave les Blu-ray Disc au format BDMV sur les médias enregistrables BD-R et BD-RE.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc.
3. Sélectionnez la case d'option Blu-ray Disc, puis cliquez sur Suivant. La boîte de dialogue Graver le Blu-ray Disc s'affiche.
4. Cochez la case d'option correspondant à ce que vous souhaitez faire :
  - Rendre l'image et graver : génère le rendu de votre projet actuel sous la forme d'un fichier compatible Blu-ray Disc et le grave sur un disque.
  - Rendre l'image uniquement : génère le rendu de votre projet actuel sous la forme d'un fichier compatible Blu-ray Disc que vous pourrez graver ultérieurement.
  - Graver un fichier image existant : grave un fichier dont le rendu a déjà été généré sur un Blu-ray Disc.
5. Si vous avez coché la case d'option Rendre l'image et graver ou Rendre l'image uniquement, choisissez vos paramètres de rendu :
  - a. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Format vidéo pour indiquer si vous souhaitez graver une vidéo AVC/MVC ou MPEG-2.

- b. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Modèle de vidéo pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le flux vidéo.

Les fichiers vidéo pour Blu-ray Disc peuvent utiliser le codage MPEG-2 ou AVC. Les projets Blu-ray 3D Disc utilisent le codage MVC :

- Les modèles vidéo Blu-ray MPEG-2 de Movie Studio Platinum possèdent un débit binaire moyen de 25 Mbits/s.
- Les modèles vidéo Blu-ray AVC de Movie Studio Platinum possèdent un débit binaire moyen de 15 Mbits/s.
- Les modèles vidéo Blu-ray MVC de Movie Studio Platinum destinés aux projets stéréo 3D possèdent un débit binaire moyen de 10 Mbits/s.

6. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Modèle audio pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le flux audio.

Les fichiers audio Wave64 (PCM) pour 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)

7. 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.

La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.

8. 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.

9. Activez la case à cocher Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie si vous souhaitez que la vidéo soit reformatée afin de remplir la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone Description. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.

10. 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).



11. Sélectionnez les options d'enregistrement pour votre lecteur 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.
12. Cliquez sur OK pour lancer le rendu de fichier image et la gravure du disque.

## Gravure d'un Blu-ray Disc avec DVD Architect Studio

Vous souhaitez montrer votre film à des amis qui ne disposent pas d'un ordinateur ? Aucun problème.

Lorsque vous utilisez l'option Blu-ray Disc de l'assistant Faire un film, le logiciel Movie Studio Platinum convertit votre projet dans un format inscriptible sur un Blu-ray Disc, puis démarre le logiciel DVD Architect Studio.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc .
3. 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.



Le paramètre Blu-ray Disc avec Menus n'est pas disponible lorsque vous travaillez avec des projets Surround 5.1. Vous pouvez utiliser le paramètre Blu-ray Disc pour graver un projet Surround 5.1 depuis la barre temporelle. Si vous souhaitez utiliser DVD Architect Studio pour créer un Blu-ray Disc avec menus, utilisez l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet Movie Studio Platinum pour définir le Mode bus principal de votre projet sur Stéréo.

4. 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.
5. 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.
6. Activez la case à cocher Rendu de zone de boucle uniquement si vous souhaitez effectuer le rendu sur une partie du projet uniquement. Dans le cas contraire, l'intégralité du projet sera traitée.  
  
La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.



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. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.
8. 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.




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.


9. 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. Vous pouvez utiliser les marqueurs pour accéder aux points de chapitre sur votre projet Blu-ray Disc.
10. Cliquez sur le bouton Suivant. Les fichiers audio et vidéo de votre film sont créés.  
  
Les paramètres figurant sous 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 Blu-ray Disc.  
  
Pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel DVD Architect Studio, reportez-vous à sa documentation.

## Enregistrement de votre film sur un caméscope DV

Vous souhaitez montrer votre film à des amis qui ne disposent pas d'un ordinateur ? Aucun problème.



Lorsque vous employez l'option Enregistrer sur ma caméra DV de l'assistant Faire un film, le logiciel Movie Studio Platinum convertit votre projet dans un format permettant d'enregistrer votre film sur un caméscope.

1. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une portion de votre projet, créez une sélection de temps comportant la section concernée.
2. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.

3. Cliquez sur le bouton L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable .
4. Sélectionnez la case d'option Caméra DV, puis cliquez sur Suivant.
5. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour enregistrer votre vidéo sur votre caméscope DV ou votre platine.

## Enregistrement de votre film sur un caméscope HDV

Lorsque vous utilisez l'option Caméra HDV de l'assistant Faire un film, le logiciel Movie Studio Platinum utilise votre projet HDV pour rendre un flux de transport MPEG-2 et l'imprimer sur une bande HDV.

1. Chargez votre projet HDV.
2. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une portion de votre projet, créez une sélection de temps comportant la section concernée.
3. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
4. Cliquez sur le bouton L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable .
5. Sélectionnez la case d'option Caméra HDV, puis cliquez sur Suivant.
6. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour enregistrer votre vidéo sur votre caméscope ou votre platine.

## Exportation d'un film vers une console PSP™



Vous rêvez de regarder votre film sur un support qui tient dans la main ?

Vous pouvez utiliser l'assistant Faire un film pour convertir votre projet au format Sony AVC (\*.mp4) et le transférer vers un système PSP™ équipé d'une connexion USB.



Remarques :

- Cette fonction est prise en charge uniquement par la version 2.0 ou une version ultérieure du microprogramme de la PSP™. Pour vérifier la version du microprogramme utilisé, sélectionnez Paramètres > Paramètres du système > Information du système sur le système PSP™. Pour obtenir la dernière version du microprogramme, accédez au site Web <http://us.playstation.com> (aux États-Unis) ou <http://www.playstation.com> (pour les autres pays).
- La lecture des modèles de rendu plein écran et à débit binaire élevé requiert la dernière version du microprogramme PSP™.
- Si vous employez la vidéo haute résolution, sélectionnez Optimisée dans la liste déroulante Qualité rendu en rés. intégrale sous l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet avant d'exporter votre film, afin d'éviter les problèmes d'artéfact de redimensionnement.

1. Cliquez sur la barre temporelle pour positionner le curseur sur l'image qui représentera le film. Cette image s'affichera sous forme de miniature sur le système de navigation PSP™.
2. Branchez le câble USB et l'adaptateur secteur au système PSP™ et placez ce dernier en mode USB.
3. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
4. Cliquez sur le bouton L'enregistrer sur ma caméra ou sur un périphérique portable .
5. Sélectionnez la case d'option PSP™ (PlayStation®Portable), puis cliquez sur Suivant.
6. 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 la PSP™ (PlayStation®Portable), il sera également mis à jour dans la boîte de dialogue Propriétés du projet.

7. La zone Chemin d'accès au fichier affiche le dossier et le nom du fichier utilisés pour rendre le film.

Cliquez sur le bouton Actualiser si vous souhaitez analyser à nouveau le périphérique.

8. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante Modèle pour indiquer les réglages à utiliser pour enregistrer votre fichier.

Vous pouvez choisir d'encoder l'image au format QVGA, QVGA grand écran, PSP™ plein écran ou NTSC définition standard.

- Les deux réglages QVGA créent une vidéo 320x240, 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 480x270 correspondant à la résolution d'écran PSP™.
- Les modèles NTSC SD créent une vidéo 720x480 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 de 512 Kbits/s sont utiles pour réduire la taille des fichiers ; les modèles 896 Kbits/s et 1 128 Kbits/s permettent de réaliser une vidéo de meilleure qualité, particulièrement dans les scènes très mouvementées.

9. Activez la case à cocher Rendu de zone de boucle uniquement si vous souhaitez effectuer le rendu sur une partie du projet uniquement. Si la case n'est pas activée, le projet complet sera rendu dans un nouveau fichier.

La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.

10. 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.



Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). Cette option est pratique lorsque le format de sortie désiré ne correspond pas au format d'image de votre projet.

11. Cliquez sur OK. Votre fichier film (<nomfichier>.MP4) et le fichier de vignette (<nomfichier>.THM) sont créés et transférés dans le dossier approprié du système PSP™.

## Enregistrement de votre film sur votre disque dur

L'assistant Faire un film vous permet de convertir votre projet dans un autre format et de l'enregistrer dans un fichier unique sur votre disque dur. C'est ce que l'on appelle le *rendu*.

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.

1. Dans le Menu Projet, sélectionnez Faire un film, ou cliquez sur le bouton Faire un film  de la barre d'outils.
2. Cliquez sur le bouton L'enregistrer sur mon disque dur . La boîte de dialogue Enregistrer sur le disque dur s'affiche.
3. Entrez un nom dans la zone Nom du film. Ce nom sera utilisé pour la création de votre fichier.

4. Sélectionnez une case d'option afin de choisir le format de fichier à utiliser pour votre fichier de rendu.

Lorsque vous sélectionnez un format, les informations sur la taille d'image et sur la taille de fichier estimée s'affichent sous la liste des formats.



Si vous souhaitez accéder à d'autres d'options de rendu, cliquez sur le bouton Options avancées pour ouvrir la boîte de dialogue Rendre en tant que. Pour plus d'informations, consultez "[Rendu des projets \(Rendre en tant que\)](#)" page 71.

Format	Description
WMV	Crée un fichier Windows Media Video. Ce format permet de lire votre film sur un ordinateur Windows à l'aide du Lecteur Windows Media.
MOV	Crée un fichier film QuickTime. Ce format permet de lire votre film sur un ordinateur Windows ou Mac à l'aide de QuickTime Player.
MPEG-2	Crée un fichier vidéo MPEG-2. Ce format permet de graver votre film sur un DVD.
MP4	Crée un fichier vidéo MP4. Ce format est adapté aux opérations de téléchargement et de partage en ligne.
AVCHD	Crée un fichier vidéo AVCHD. Ce format est adapté aux opérations d'archivage de vidéos HD.

5. Activez la case à cocher Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement si vous souhaitez n'enregistrer que la portion de projet contenue dans la zone de boucle. Il est inutile de sélectionner Lecture en boucle pour activer cette option.

La case à cocher n'est disponible que si vous avez créé une sélection de temps dans la barre temporelle.

6. La zone Dossier d'enregistrement du film affiche le chemin d'accès au dossier dans lequel votre film sera créé. Si vous souhaitez sélectionner un autre dossier, cliquez sur le bouton Parcourir.
7. Cliquez sur le bouton Suivant. Movie Studio Platinum démarre le rendu de votre film et affiche une boîte de dialogue indiquant la progression du processus de rendu.



La progression du rendu apparaît dans la barre des tâches Windows. Si la durée du processus est supérieure à une minute, l'application émet un son à la fin du rendu.

Pour modifier ce son, accédez au Panneau de configuration Windows et cliquez sur Son. Cliquez sur l'onglet Sons, puis développez l'entrée Movie Studio Platinum13.0. Lorsque vous sélectionnez l'événement Rendu terminé, vous pouvez prévisualiser le son actuel, affecter un autre son ou désactiver le son Rendu terminé.

Une fois le rendu terminé, Movie Studio Platinum affiche le chemin d'accès au fichier de rendu. Vous pouvez cliquer sur le bouton Lire le fichier pour visualiser votre film avec le lecteur qui lui est associé, ou cliquer sur Explorer dossier pour afficher le fichier dans l'Explorateur Windows.

8. Cliquez sur le bouton Terminer pour fermer l'assistant Faire un film.



vidéo 63

# Index

## A

à propos du logiciel Movie Studio Platinum 9

## A

agrandissement 54

ajout

- effets vidéo 63
- fichiers multimédias 27, 29
- marqueurs 57
- régions 58
- transitions 66

Ancrer les fenêtres en haut de la fenêtre principale 19

annulation des modifications 52

application d'effets 61

Assistance technique 9

audio

- effets de piste 61
- enregistrement 35

AVC 82

## B

barre d'état 16

barre d'outils

- modification 15
- présentation 11

barre temporelle

- présentation 15

BD *Voir*: Blu-ray Disc

BDMV 78

Blu-ray Disc 78

boîte de dialogue Rendre en tant que 71

bouton Réajustement automatique 50

## C

caméras vidéo

- capture de vidéo 37

importation à partir d'un caméscope DVD 33

caméscopes 33, 37

capture de vidéo

caméscope DVD 33

HDV 37

présentation 37

CD

extraction des données audio 38

collage

Coller en insérant 47

Coller/Répéter 47

événements 47

compensation du retard 61

compensation du retard du module externe 61

copie

événements 46

coupure

événements 45

courbe de fondu lent 45

courbe de fondu linéaire 45

courbe de fondu lisse 45

courbe de fondu rapide 45

courbes de fondu 45

création

projets 23

titres 68

transitions 66

curseur

position 43

## D

découpage d'événements 50

Défilement 14

déplacement

événements 43

durée

suppression 48

DVD

gravure 76

importation de vidéo 33

## E

Effacer l'historique des modifications 52

effets

application 61

effets de piste 61

- effets d'événement audio 62
- effets de sortie vidéo 63
- effets vidéo
  - application 63
  - fenêtre Effets vidéo 22
  - ignorer 63
- effets VST
  - effets de piste audio 61
- enregistrement
  - audio 35
  - projets 26
  - Rendu 71
- Enregistrer projet comme référence de chemin ds fichier rendu 71

## É

- Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie 71
- événements
  - collage 47
  - copie 46
  - coupure 45
  - déplacement 43
  - effets audio 62
  - modification 41
  - sélection 41
- événements vidéo
  - effets 63
- exportation
  - vidéo vers PSP™ (PlayStation®Portable) 82
- extraction des données audio à partir de CD 38

## F

- Faire correspondre les paramètres vidéo du projet 29
- fenêtre Générateurs de médias 22, 68
- fenêtre Transitions 66
- fichiers .sfl 71
- fichiers .vf 23
- fichiers .vob 33
- fichiers .vro 33
- fichiers de caméra RAW 26
- fichiers intermédiaires pour la modification HDV 37
- fichiers multimédias
  - ajout au projet 29
  - capture de vidéo 37
  - ouverture 24
  - présentation 27
  - prévisualisation 29

- Fondu
  - outil 12
- fondu d'événements 45
- fondu enchaîné d'événements 45
- Fondus enchaînés automatiques 45
- format Letterbox 72
- fractionnement d'événements 51

## G

- générateurs d'arrière-plan 22
- gravure de DVD 76
- gravure sur Blu-ray Disc 78

## H

- HDV
  - capture 37

## I

- icône de module externe jaune 61-62
- ignorer
  - effets audio 61
  - effets vidéo 63
- images noires dans Prévisualisation vidéo lors du rendu 41
- images rouges sur la barre temporelle 41
- images vidéo endommagées 41
- images vidéo rouges 41
- importation
  - fichiers VOB 33
  - fichiers VRO 33
  - vidéo 33, 37
- insertion
  - événements avec l'option Coller en insérant 47
  - marqueurs 57
  - régions 58

## L

- Liste des pistes 14

## M

- marqueurs
  - insertion 57
- Média de projet, fenêtre 27
- médias générés 22



- modification du réajustement 45, 50
- modification par écran tactile 17
- module externe Titres et texte 68
- modules externes en place 61
- MPEG-2 transport streams *Voir*: HDV

## N

- nettoyage de la liste Média de projet 27
- Normal
  - outil 12

## O

- outils
  - Fondu 12
  - Normal 12
  - outil de modification en mode Zoom 54
- outils de modification 12
- ouverture
  - fichiers multimédias 24
  - projets 24

## P

- pistes
  - barre temporelle 15
  - effets 61
  - suppression 48
- pistes vidéo
  - effets 63
- positionnement du curseur 43
- poussée d'événements 43
- pré-écoute audio différée 61
- préréglages
  - effets vidéo 63
  - transitions 66
- prévisualisation
  - fichiers multimédias 29
- projets
  - création 23
  - enregistrement 26
  - nouveaux 23
  - ouverture 24
  - rendu 71
- PSP™ (PlayStation®Portable) 82

## R

- référence de chemin dans le fichier de rendu 72

- régions
  - insertion 58
- rendu
  - projets 71
- rétablissement des modifications 52

## S

- sélection
  - événements 41
  - régions 59
- sélections de temps
  - création 41
- suppression
  - durée 48
  - événements 48
  - marqueurs 58
  - pistes 48
  - régions 59
  - tous les médias non utilisés 27

## T

- téléchargement de médias 27
- téléchargement sur YouTube 73
- texte
  - fenêtre Générateurs de médias 22
  - titres 68
- titres 68
- transport streams *Voir*: HDV

## V

- vidéo
  - ajout d'effets 63
  - capture 37
  - importation à partir d'un caméscope DVD 33

## Y

- YouTube
  - 3D 73
  - téléchargement 73

## Z

- zone d'ancrage des fenêtres 19
- zoom 54

