VERSION 12

SONY
make.believe

Vegas™ Pro

Manuel de l'utilisateur

Révisé le 14 septembre 2012

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

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

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

All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

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.

Apple QuickTime

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

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format.

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

ATRAC

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

AVCHD

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

Boost Software

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

BSD License for OFX

OFX Support Library, a library that skins the OFX plug-in API with C++ classes. Copyright (C) 2004-2005 The Open Effects Association Ltd

Author Bruno Nicoletti bruno@thefoundry.co.uk

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name The Open Effects Association Ltd, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The Open Effects Association Ltd
1 Wardour St
London W1D 6PA
England

BSD License for OpenCV

OpenCV is a library of functions used for computer vision and various graphics manipulations.

Version 2.1 of OpenCV is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified here:

License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.

Copyright (C) 2009, Willow Garage Inc., all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

CineForm

Portions of this product are provided under license by CineForm, Inc.

Copyright (C) 2010 CineForm, Inc

DeckLink

DeckLink™ is a trademark of Blackmagic-Design Pty. Ltd.

Dolby, Dolby Digital AC-3, and AAC encoding

This product contains one or more programs protected under international and U.S. copyright laws as unpublished works. They are confidential and proprietary to Dolby Laboratories. Their reproduction or disclosure, in whole or in part, or the production of derivative works therefrom without the express permission of Dolby Laboratories is prohibited. Copyright 1992 – 2010 Dolby Laboratories. All rights reserved.

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

élastique Pro

Portions of this product use zplane élastique Pro V2 audio time-stretching technology.

FLAC/Ogg File Formats

©2010, Xiph.org Foundation

Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2010 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2010 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330, 593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDB are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

JPEG

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

Main Concept encoder

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

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize the Microsoft® DirectX® programming interface. Copyright © 1999 – 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media Technologies

Portions utilize Microsoft Windows Media Technologies. Copyright ©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MPEGLA and MPEG 2

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

Manufactured under license from MPEG-LA.

OpenColorIO

Modified BSD license for OpenColorIO

All code by Sony Pictures Imageworks except:

Pystring http://code.google.com/p/pystring/

TinyXML http://sourceforge.net/projects/tinyxml/

yaml-cpp http://code.google.com/p/yaml-cpp/

PTex (Mutex), courtesy of Brent Burley and Disney http://ptex.us/

Little CMS http://www.littlecms.com/

MD5, courtesy L. Peter Deutsch, Aladdin Enterprises. http://sourceforge.net/projects/libmd5-rfc/files/

argparse, courtesy OpenImageIO and Larry Gritz http://openimageio.org

---

Copyright (c) 2003-2010 Sony Pictures Imageworks Inc., et al.

All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of Sony Pictures Imageworks nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Pystring

Copyright (c) 2008-2010, Sony Pictures Imageworks Inc All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. Neither the name of the organization Sony Pictures Imageworks nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

TinyXML is released under the zlib license:

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

---

yaml-cpp

Copyright (c) 2008 Jesse Beder.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF

CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

PTEX SOFTWARE Copyright 2009 Disney Enterprises, Inc. All rights reserved

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- The names "Disney", "Walt Disney Pictures", "Walt Disney Animation Studios" or the names of its contributors may NOT be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission from Walt Disney Pictures.

Disclaimer: THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY WALT DISNEY PICTURES AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT AND TITLE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL WALT DISNEY PICTURES, THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND BASED ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Little CMS Copyright (c) 1998-2010 Marti Maria Saguer

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

MD5

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

---

argparse

Copyright 2008 Larry Gritz and the other authors and contributors. All Rights Reserved. Based on BSD-licensed software Copyright 2004 NVIDIA Corp.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of the software's owners nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(This is the Modified BSD License)

OpenEXR

Copyright (c) 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of Industrial Light & Magic nor the names of any other contributors to this software may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language. Release 7 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself. The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel

Email local part: ph10

Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,

Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2008 University of Cambridge

All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2008, Google Inc.

All rights reserved.

THE "BSD" LICENCE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

PNG file format

Copyright © 2010. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTIBILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231.

Sony AVC

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

Steinberg Media Technologies

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

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

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

Targa file format

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

Thomson Fraunhofer MP3

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

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like). An independent license for such use is required. For details, please visit: http://mp3licensing.com.

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 © 2012. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2012. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

Table des matières

Table des matières 13

Introduction 23

Assistance technique 26

À propos de Vegas Pro 26

Didacticiels interactifs 26

La fenêtre Vegas Pro 27

Barre d'outils 28

Outil de modification 29

Affichage de la durée 32

Liste des pistes 33

Défilement 33

Barre temporelle (affichage des pistes) 35

Barre de marqueurs 36

Commandes de transport 37

Afficher la barre d'état 38

Zone d'ancrage des fenêtres et fenêtres d'ancrage flottantes 39

Fenêtre Explorateur 40

Fenêtre Découpage 43

Fenêtre Bus principal 43

Fenêtre Prévisualisation vidéo 44

Fenêtre Média de projet 45

Fenêtre Détails des modifications 45

Fenêtre Transitions 46

Fenêtre d'effets vidéo 47

Fenêtre Générateurs de médias 48

Fenêtre Compositeurs 49

Fenêtre Gestionnaire de module externe 50

Fenêtre de Plages vidéo 51

La fenêtre Surround Panner 52

Fenêtre Media Manager 53
Fenêtre XDCAM Explorer 53
Fenêtre Console de mixage 54
Fenêtre Explorateur du périphérique 54
Utilisation des projets 55
Création d'un nouveau projet 55
Définition des propriétés du projet 55
Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia 66
Création de projets tournants 70
Imbrication de projets 72
Ouverture d'un projet récent 73
Enregistrement d'un projet 73
Sauvegarde automatique du projet 74
Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous) 74
Références au projet dans les fichiers rendus 76
Partage de projets en ligne 77
Téléchargement de votre film sur YouTube 78
Importation et exportation de fichiers AAF 80
Importation et exportation de projets 83
Exportation d'un film vers une console PSP™ 84
Listes de décision de modification 86
Fermeture d'un projet 87
Fermeture de l'application Vegas Pro 87
Ajout, gestion et agencement de médias 89
Utilisation de la fenêtre Média de projet 89
Prévisualisation des fichiers multimédias 96
Ajout de fichiers multimédias à votre projet 98
Ajout de fichiers PSD à couches à la barre temporelle 103
Création d'un diaporama d'images 104
Importer média 105
Importation d'un média à partir d'un fichier de projet 106
Importation de fichiers Broadcast Wave Format 107

Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD 109
Modification de vidéos à partir d'une station XDCAM à l'aide de la poursuite de séquence 109
Utiliser l'Explorateur du périphérique 112
Trier vos médias par sous-dossiers 115
Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média 117
Enregistrement audio 122
Métronome 128
Capture de vidéo 129
Capture depuis une carte SDI 130
Préférences de capture 133
Conversion de vidéo en 24p 138
Extraction de données audio à partir de CD 139
Obtention des informations du CD 140
Acquisition de média sur le Web 141
Modification d'événements sur la barre temporelle 143
Insertion d'un événement vide 143
Insertion de durée 143
Sélection de la durée et des événements 144
Déplacement d'événements 147
Fondus enchaînés automatiques 149
Activer l'alignement 149
Quantifier sur les images 152
Couper, copier et coller des événements 153
Suppression d'événements 156
Découpage d'évènements 157
Réajustement de postédition 158
Fractionner des Évènements 160
Mélanger les événements 160
Utilisation de la fenêtre Découpage 161
Ajustement de la longueur d'un événement 170
Mode d'édition étendu 174
Dérive et glissement d'événements 176

Réparation des décalages de synchronisation audio/vidéo 178
Enveloppes d'événements 179
Stabilisation de clips vidéo 183
Inversion d'un événement 184
Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements 184
Groupage des événements 186
Utilisation des liens de synchronisation 187
Appliquer des Commutateurs aux Évènements 189
Séquences audio 191
Canaux audio 191
Ouverture d'évènements dans l'éditeur audio 192
Ouverture de la copie d'un événement dans un éditeur audio 193
Modification des propriétés d'événement 194
Copier/coller des caractéristiques d'événements 199
Utilisation de la fenêtre Détails des modifications 200
Suppression des yeux rouges d'une image fixe 201
Annuler et Rétablir des opérations de modification 202
Reconstituer les pics audio 203
Zoom et grossissement 203
Modification -multicaméra 205
Enregistrement de vidéos à plusieurs caméras 205
Capture vidéo à l'aide de plusieurs caméras 206
Synchroniser Vidéo dans les Projets multicaméra 206
Création d'événements à l'aide de plusieurs caméras 208
Modification de vidéos multicaméra 209
Modification stéréo 3D 215
Configuration du projet 3D stéréoscopique 215
Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique 219
Synchronisation des Évènements 3D stéréoscopique 220
Alignement de la 3D stéréoscopique et ajustement de la profondeur 224
Rendu 3D stéréoscopique 226
Utilisation de marqueurs, de régions et de commandes 231

Insertion de marqueurs 231
Insertion de régions 232
Utilisation des marqueurs de médias et zones 234
Insertion de commandes 235
Insertion de régions de piste de CD 238
Insertion de marqueurs d'index de CD 239
L'outil Marqueur 239
Modification de pistes 241
Insertion de pistes audio 241
Insertion de pistes vidéo 241
Sélection de pistes 242
Réarrangement de pistes 243
Groupement de pistes 243
Dupliquer la piste 245
Contrôles piste : audio 246
Contrôles de piste vidéo 255
Pistes de bus audio 262
Piste du bus vidéo 264
Définition des propriétés par défaut des pistes 269
Rendre dans une nouvelle piste 270
Emploi de l'automatisation 273
Automatisation des pistes audio 273
Automatisation des pistes vidéo 278
Automatisation des paramètres d'effets audio 282
Ajustement des enveloppes 285
Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste 290
Animation d'événements et de pistes vidéo 295
Panoramique et recadrage d'événements vidéo 295
Modification des mouvements de piste 306
Animation des images clés 314
Application d'effets 321
Ajout et modification d'effets de pistes audio 321

Ajouter/Éditer des effets d'événement audio 323
Utilisation des effets de bus 324
Application d'effets d'événement en différé 326
Utilisation des effets affectables 327
Insertion d'une chaîne d'effets affectables 327
Acheminement de pistes vers une chaîne d'effets affectables 329
Utilisation d'enveloppes d'effets affectables 331
Suppression d'une chaîne d'effets affectables 331
Création et emploi de packages d'effets 332
Ignorer tous les effets audio 332
Éditer des modules audio externes 332
Application d'effets vidéo 337
Ajout de transitions 341
Ajout de média généré à votre projet 345
Utilisation des titres & Module externe de texte 347
Création de texte et de titres 350
Mixage audio 353
Utilisation de la fenêtre Bus principal 353
Bus - Présentation 356
Ajout de bus audio 356
Attribution de pistes à des bus 357
Utilisation des Enveloppes de bus 359
Acheminement des bus 359
Diagramme de flux de signal 361
Utilisation des bus d'entrée 362
Ajout ou suppression de bus d'entrée 362
Enregistrement à l'aide d'un bus d'entrée 363
Utilisation de bus d'entrée avec des effets basés sur du matériel 366
Rendu en temps réel 367
Console de mixage 369
Barre d'outil de la console de mixage 370
Le volet de la liste des canaux 373

Volet Afficher les commandes 373
Réglettes de canaux 375
Utilisation de la console de mixage 378
Ajout d'une piste, d'un effet affectable et de canaux de bus 378
Réglettes des canaux des pistes audio 379
Réglettes des canaux des bus 388
Réglettes des canaux de bus d'entrée 395
Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables) 401
Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage 408
Composition d'une vidéo 411
Composition et masques 411
3D Décomposition 417
Diagramme de flux de signal vidéo 427
Modification HDV avec le logiciel Vegas Pro 429
Capture de clips HDV 429
Modification d'une vidéo HDV sur la barre temporelle 430
Utilisation de la vidéo XDCAM 431
Flux de production XDCAM EX 431
Flux de production XDCAM et XDCAM HD 433
Paramétrage d'un périphérique XDCAM 433
Utilisation de la fenêtre XDCAM Explorer 434
Importation de disques XDCAM 437
Modification de clips XDCAM sur la barre temporelle 439
Export de vidéo sur disques XDCAM 441
Utilisation des clips de caméra RED 445
Travailler avec une vidéo AVCHD 447
Création de fichiers proxy pour la modification haute définition. 448
5.1 – Présentation générale 451
Configuration Surround 5.1 451
5.1 Surround panoramique et mixage 454
Modes panoramiques audio 463
Rendu d'un mix 5.1 466

Exportation d'un projet Vegas Pro vers le logiciel DVD Architect 468
Sous-titrage 469
Ajout de sous-titres à des fichiers vidéo 469
Sous-titrage dans Windows Media Files 482
Prévisualisation d'un projet 485
Lecture en boucle 485
Rendre muet tout l'audio 485
Rendre muettes toutes les vidéos 485
Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo 485
Prévisualisations sur écran fractionné 492
Utilisation des prévisualisations à RAM dynamique 494
Utilisation d'un moniteur vidéo externe 495
Prévisualisation d'une vidéo dans un affichage Windows secondaire 496
Écran externe via IEEE-1394 497
Écran externe via SDI 498
Prérendre la vidéo de manière sélective 499
Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu 501
Contrôle vidéo avec les plages 503
Moniteur vectorscope 503
Moniteur de forme d'onde 504
Moniteur histogramme 505
Moniteur de parade RVB 508
Paramètres de Plage vidéo 508
Synchronisation du timecode 511
Générer le timecode MIDI 511
Générer l'horloge MIDI 512
Déclencher à partir du timecode MIDI 512
Gravure de disques 515
Gravure de CD piste par piste 515
Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book) 517
Créer un Blu-ray Disc 522
Création d'un DVD à partir de la barre temporelle 525

Impression d'une vidéo sur bande 527
Impression vidéo sur bande à partir de la barre temporelle 527
Impression d'une vidéo sur bande HDV 537
Rendu des projets (Rendre en tant que) 541
Rendu de fichier audio multicanal 544
Rendu des fichiers MPEG 548
Rendu des projets pour l'emploi dans DVD Architect 549
Paramètres des fichiers multimédias pour les projets Blu-ray disc 551
Modèles de rendu personnalisés 554
Utilisation des contrôleurs de matériel 557
Utilisation d'une surface de contrôle 557
Utilisation d'un contrôle Mackie 559
Utilisation d'un contrôle Frontier TranzPort 578
Utilisation d'un PreSonus FaderPort 580
Utilisation d'une surface de contrôle générique 582
Configuration d'une surface de contrôle 584
Utilisation d'une manette de jeu pour le panoramique, le réglage des contrôles et la correction des couleurs 586
Utilisation d'un contrôleur multimédia 589
Utilisation des scripts 593
Personnalisation de l'interface Vegas Pro 599
Personnalisation de la barre d'outils 599
Personnalisation des raccourcis clavier 599
Personnalisation de l'attribution de nom aux ports ASIO 601
Barre de minutage 603
Espacement de la grille 606
Enregistrement et rappel des mises en forme de la fenêtre 606
Préférences – Onglet Général 608
Préférences – Onglet Vidéo 615
Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation 619
Préférences – Onglet Audio 630
Préférences audio avancées 633

Préférences – Onglet Périphérique audio 634
Préférences – Onglet Périphérique MIDI 637
Préférences – Effets VST 637
Préférences – Onglet Modification 638
Préférences – Onglet Affichage 643
Préférences – Onglet Paramètres du CD 645
Préférences – Onglet Synchronisation 646
Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation 649
Raccourcis clavier 653
Glossaire 669
Index 689

Chapitre 1

Introduction

Sony Creative Software Inc. est fière de vous présenter le logiciel Vegas Pro, un éditeur non linéaire (NLE) complet pour la vidéo et l'audio numérique multipiste, conçu pour la post-production vidéo ainsi que pour l'enregistrement et le mixage multicanaux audio.

Quelles sont les nouveautés de cette version 12.0

Vidéo

- Nouveaux modules externes vidéo ajoutés :
    - Le filtre de codage LAB vous permet de manipuler les couleurs dans l'espace de couleurs Lab (L*a*b* ou L*, a*, b*).
    - Le module externe Correspondance de couleurs vous permet d'assortir les couleurs entre les clips.
    - Utilisez le filtre Dimensionnalité des couches pour ajouter de la profondeur aux vidéos et images contenant une transparence alpha.
- Clarté/a/b ajoutée dans l' histogramme pour vous permettre d'analyser votre vidéo dans l'espace de couleurs Lab (L*a*b* ou L*, a*, b*).
- **Vélocité Définir sur 0 %** ajoutée au menu contextuel des points d'enveloppe pour la vélocité de la vidéo.
- Appuyez sur la touche Maj (pour le découpage) ou sur Ctrl+Alt+Maj (pour le découpage adjacent) tout en faisant glisser le bord d'un événement afin d'ignorer le groupement des événements pour des coupures en J et L rapides.
- Outils ajoutés pour créer des masques rectangulaires et ovales et pour déplacer, mettre à l'échelle et faire tourner des masques ou y appliquer un halo dans le module externe Panoramique/recadrage d'événement.
- Vous pouvez désormais utiliser la commande **Appliquer à l'effet** dans le module externe Panoramique/recadrage d'événement pour masquer des effets d'événement vidéo.
- Vous pouvez maintenant associer des sous-clips 3D stéréoscopiques au niveau de la piste.
- De nouveaux formats multiflux 3D sont maintenant pris en charge.
- Vous pouvez créer des fichiers proxy vidéo dans la fenêtre Média de projet pour des performances de lecture et d'édition optimisées.
- Prise en charge de la nouvelle extension de rendu GPU OpenFX pour les effets accélérés par GPU tiers.

Audio

- Il est désormais possible d'écouter préalablement les pistes audio via les périphériques de prévisualisation vidéo AJA et BlackMagic Design pris en charge.
- Ajout de la compatibilité avec Gracenote 64 bit.
- Prise en charge des modules externes 64 bits Noise Reduction (Audio Restoration, Click and Crackle Removal, Clipped Peak Restoration et Noise Reduction), Acoustic Mirror, élastique Timestretch et Wave Hammer.

Flux de production

- Mode d'édition étendu pour un découpage des événements précis et rapide.
- Découpage des bordssimplifié : appuyez sur Alt+[ou Alt+] pour découper le début ou la fin de l'événement sélectionné à l'emplacement du curseur.
- Vous pouvez appuyer sur Ctrl+[et Ctrl+] pour parcourir les événements sélectionnés sur la barre temporelle, ou appuyer sur Ctrl+Maj+[et Ctrl+Maj+] pour créer des sélections de durée à partir des événements sélectionnés.
- Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier dans la fenêtre Média de projet et que vous choisissez **Sélectionner les événements de la barre temporelle** dans le menu contextuel, le curseur se déplace désormais vers le premier événement qui utilise le média et la barre temporelle défile jusqu'au curseur.
- Vegas Pro vous permet de faire correspondre les propriétés vidéo de votre projet à celles d'un clip vidéo :
    - Vous pouvez choisir de faire correspondre les paramètres vidéo d'un projet avec ceux du premier clip vidéo que vous ajoutez à la barre temporelle.
    - Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur un clip vidéo dans la fenêtre Média de projet et sélectionner **Faire correspondre les paramètres vidéo du projet** dans le menu contextuel.
- Nouveaux outils d'échange de projets pour vous permettre d'échanger des projets avec d'autres plateformes d'édition populaires.
- Prise en charge des fonctionnalités d'importation et d'exportation de texte dans le module externe Générique de fin déroulant.
- Les modules externes vidéo incluant des commandes positionnelles 2D peuvent maintenant être ajustés en faisant glisser un point dans la fenêtre Prévisualisation vidéo.
- Prise en charge de la lecture des métadonnées d'orientation dans les formats d'images fixes. Si une image fixe contient des métadonnées d'orientation, elle sera correctement orientée lorsqu'elle sera ajoutée à la barre temporelle de Vegas Pro. Les métadonnées d'orientation sont représentées par la liste déroulante **Rotation** dans la boîte de dialogue Propriétés du média.

- La barre des tâches Windows affiche désormais la progression du rendu. Si le délai de rendu est supérieur à une minute, la fin du rendu est signalée par un son.

  Pour changer ce son, ouvrez le Panneau de configuration Windows et sélectionnez **Son**. Cliquez sur l'onglet Sons et développez l'entrée Vegas Pro 12.0. Lorsque vous sélectionnez l'événement **Rendu terminé**, vous pouvez écouter un aperçu du son actuel, sélectionner un nouveau son ou désactiver le son d'avertissement de **Rendu terminé**.

- Vous pouvez désormais importer des médias à partir de fichiers de projet Vegas Pro.
- Vous pouvez désormais insérer des balises dans des fichiers multimédias depuis la fenêtre Média de projet.
- Champs de recherche supplémentaires pour les sous-dossiers de médias et la nouvelle fonction de sous-dossier intelligent.
- Vous pouvez désormais modifier les propriétés pour plusieurs fichiers multimédias.
- La fenêtre Explorateur a été repensée.
- Les extensions sont désormais enregistrées dans les mises en forme de fenêtres.
- Vous pouvez désormais ajuster simultanément les fondus de tous les événements sélectionnés.
- Le système prend désormais en charge plusieurs rangées de fenêtres ancrées.
- L'affichage des miniatures dans la fenêtre Média de projet a été actualisé.

Formats

- Prise en charge du rendu accéléré Intel Quick Sync Video pour les formats Sony AVC/MVC avec un processeur Intel compatible.
- Nouveaux modèles de rendu Blu-ray Disc pour les formats Sony AVC/MVC et MainConcept AVC/AAC.
- Prise en charge du format AVCHD 2.0.
- Prise en charge du rendu vidéo HDCAM SR (SStP) avec le format Sony MXF HDCAM SR dans la boîte de dialogue Rendre en tant que.
- Lecture des fichiers Panasonic P2 et navigation dans les périphériques P2 prises en charge avec la fenêtre Explorateur du périphérique. Prise en charge des formats DV, DVCPRO, DVCPRO25, DVCPRO50, DVCPRO-HD et AVC-Intra.
- Meilleure prise en charge pour le choix d'un espace de couleurs et d'une transformation d'affichage avec les images encodées S-Log. Les paramètres des espaces de couleurs peuvent être définis dans les propriétés du média et les modèles de rendu personnalisés. Le paramètre de transformation d'affichage est défini dans les propriétés du projet.

Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes ou si vous avez des questions concernant l'utilisation du logiciel Vegas Pro, notre service d'assistance technique se tient à votre disposition. Vous pouvez également obtenir de l'aide et des informations supplémentaires sur le site Internet de Sony Creative Software Inc http://www.sonycreativesoftware.com.

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

À propos de Vegas Pro

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

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

Didacticiels interactifs

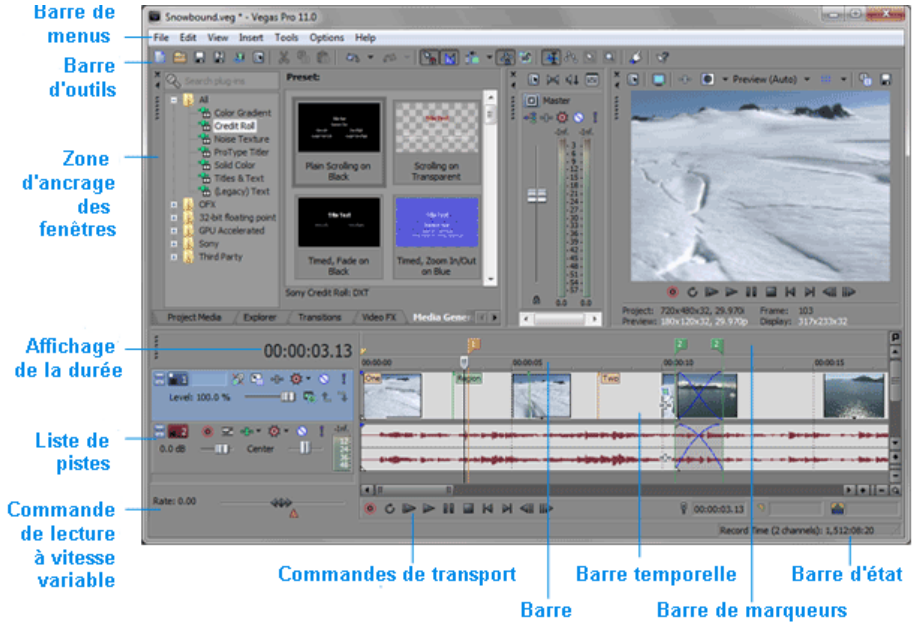
Dans le menu Aide, choisissez **Didacticiels interactifs** pour démarrer un guide interactif qui vous présentera chaque partie de l'interface de Vegas Pro et vous apprendra à créer des projets.

Sélectionnez une rubrique dans la présentation des Didacticiels interactifs pour démarrer un didacticiel, et vous serez opérationnel en un rien de temps !

Chapitre 2

La fenêtre Vegas Pro

La fenêtre Vegas Pro vous permet de modifier votre projet ; l'affichage est divisé en plusieurs parties.



Conseils :

- Si vous préférez travailler avec la barre temporelle en bas de la fenêtre et la zone d'ancrage en haut de la fenêtre, activez la case à cocher **Afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre principale** dans l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Affichage," page 643
- Les sections liste des pistes, barre temporelle et zone d'ancrage des fenêtres peuvent être dimensionnées selon vos préférences. Il suffit de glisser les séparateurs ou d'employer la touche F11 :
  - F11 permet de réduire ou de rétablir la taille de la zone d'ancrage de la fenêtre.
  - Maj + F11 permet de réduire ou de rétablir la taille de la liste des pistes.
  - Ctrl + F11 permet d'agrandir et de rétablir la barre temporelle verticalement et horizontalement (la zone d'ancrage de la fenêtre et la liste des pistes sont masquées).

Barre d'outils

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Barre d'outils** pour afficher ou masquer la barre d'outils.

La barre d'outils contient des boutons qui vous permettent de sélectionner rapidement les commandes utilisées fréquemment. Vous pouvez la personnaliser en ajoutant, supprimant ou réorganisant les boutons. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Personnalisation de la barre d'outils," page 599.

Bouton	Nom	Description
	Nouveau	Crée un projet vierge en appliquant les paramètres par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un nouveau projet," page 55.
	Ouvrir	Ouvre un projet ou un fichier multimédia existant. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia," page 66.
	Enregistrer	Enregistre le projet en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement d'un projet," page 73.
	Enregistrer sous	Enregistre le projet actuel sous un nouveau nom ou dans un nouveau dossier. Si vous utilisez Enregistrer sous, vous pouvez choisir de copier le média de projet dans le même dossier que votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous)," page 74.
	Rendre en tant que	Enregistre le projet dans un nouveau format sous la forme d'un fichier unique. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.
	Propriétés	Ouvre la boîte de dialogue Propriétés du projet dans laquelle vous pouvez choisir les modifications à appliquer au projet en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
	Couper	Supprime la sélection d'événements active et la copie dans le Presse-papiers. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Couper, copier et coller des événements," page 153.
	Copier	Copie dans le Presse-papiers la sélection d'événements active. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Couper, copier et coller des événements," page 153.
	Coller	Colle le contenu du Presse-papiers à la position actuelle du curseur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Couper, copier et coller des événements," page 153.
	Annuler	Annule la dernière action. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Annuler et Rétablir des opérations de modification," page 202.
	Rétablir	Annule l'action de la commande **Annuler**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Annuler et Rétablir des opérations de modification," page 202.

Bouton	Nom	Description
	Activer l'alignement	Active l'alignement, ainsi que les commandes **Aligner sur la grille** et **Aligner sur les marqueurs**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
	Fondus enchaînés automatiques	Ce bouton permet de créer automatiquement un fondu enchaîné lorsqu'au moins deux événements se chevauchent. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fondus enchaînés automatiques," page 149.
	Réajustement automatique	Sélectionnez ce bouton et choisissez dans la liste déroulante un mode permettant le réajustement automatique du 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'un événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158..
	Verrouiller les enveloppes aux événements	Sélectionnez ce bouton si vous voulez que les points d'enveloppe suivent un événement lorsqu'il est déplacé sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes vidéo," page 278.
	Ignorer le groupement des événements	Sélectionnez ce bouton pour ignorer les groupes d'événements sans les supprimer. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Groupage des événements," page 186.
	Outil Normal	Ce bouton permet d'effectuer des opérations de modification normales. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Outil de modification," page 29.
	Outil Enveloppe	Ce bouton vous permet de modifier plusieurs enveloppes sans déplacer les événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Outil de modification," page 29.
	Outil de sélection	Ce bouton vous permet de sélectionner plusieurs événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Outil de modification," page 29.
	Outil Zoom	Ce bouton permet de grossir le projet en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Outil de modification," page 29.
	Didacticiels interactifs	Ce bouton lance un guide interactif qui présente chaque section de l'interface Vegas Pro et vous apprend à créer un projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Didacticiels interactifs," page 26.
	Aide Qu'est-ce que c'est ?	Ce bouton affiche l'aide contextuelle.

Outil de modification

Dans le menu Edition, choisissez **Outil de modification** et sélectionnez un outil dans le sous-menu pour changer d'outil.

Normale

Pour utiliser l'outil Normale , sélectionnez **Outil de modification** dans le menu Edition, puis **Normale** dans le sous-menu.

Cet outil vous offre une très grande souplesse pour la modification, la sélection, la navigation dans le projet, la plupart des éditions 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 points d'enveloppe multiples. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

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 des 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

Enveloppe

Pour utiliser l'outil Enveloppe , sélectionnez **Outil de modification** dans le menu Édition, puis **Enveloppe** dans le sous-menu.

L'outil Enveloppe est conçu pour manipuler les enveloppes dans les événements. L'outil Enveloppe permet d'ajouter, de supprimer, de sélectionner et de déplacer des points d'enveloppe, mais ne permet pas de déplacer ou de modifier des événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

Sélectionner

Pour utiliser l'outil Sélectionner , sélectionnez **Outil de modification** dans le menu Édition, puis **Sélection** dans le sous-menu.

L'outil Sélection est conçu pour sélectionner plusieurs événements dans les pistes en dessinant des rectangles de sélection autour des événements à inclure. L'outil Sélection peut tracer trois types de zones de sélection :

Type	Description
Sélection libre	Fonctionnement de l'outil par défaut : ▪ Cliquez sur un événement pour le sélectionner (maintenez la touche Maj ou Ctrl enfoncée pour sélectionner plusieurs événements). ▪ Faites glisser l'outil Sélectionner sur la barre temporelle pour dessiner une région rectangulaire qui commence à l'endroit où vous avez cliqué et se termine à l'endroit où vous relâchez le bouton de la souris. Tous les événements compris dans la région sont sélectionnés. Cette méthode est parfaite pour sélectionner des événements rapprochés.
Sélection verticale	Permet de sélectionner facilement tous les événements d'une plage de temps. La zone de sélection verticale sélectionne automatiquement toutes les pistes comprises entre l'endroit où vous avez cliqué et l'endroit où vous relâchez la souris. Même les pistes qui ne sont pas visibles au niveau de zoom actuel sont sélectionnées.
Sélection horizontale	Permet de sélectionner rapidement tous les événements d'une même piste ou de plusieurs pistes adjacentes. La zone de sélection horizontale sélectionne automatiquement tous les événements d'une piste compris dans la zone de sélection. Même les événements qui ne sont pas visibles au niveau de zoom actuel sont sélectionnés.

Pour modifier le type de zone de sélection utilisé, cliquez avec le bouton droit de la souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé. Cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris pour faire défiler les trois types de zones de sélection disponibles.

Zoom

Pour utiliser l'outil Zoom, sélectionnez **Outil de modification** dans le menu Edition, puis **Zoom** dans le sous-menu. L'outil zoom vous permet de changer le facteur d'agrandissement du projet Vegas Pro.

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

Avant de zoomer, vous pouvez agrandir la barre temporelle avec les raccourcis clavier suivants :

- Appuyez sur F11 pour agrandir la barre temporelle verticalement (la zone d'ancrage des fenêtres sera masquée).
- Appuyez sur Ctrl + F11 pour agrandir la barre temporelle verticalement et horizontalement (la zone d'ancrage des fenêtres et la liste des pistes sont masquées).

- Appuyez sur Maj + F11 pour agrandir la barre temporelle horizontalement (la liste des pistes est masquée).

Faites glisser la souris sur la zone à agrandir. Un rectangle en pointillé s'affiche autour de la zone, et cette dernière est agrandie lorsque le bouton de la souris est relâché.

Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, cliquez sur le bouton droit pour basculer entre les différents modes de grossissement :

Option	Description
Zoom libre	C'est le comportement par défaut de l'outil zoom. Utilisez ce mode pour zoomer horizontalement et verticalement sur une section de votre projet Vegas Pro.
Zoom temporel	Utilisez ce mode pour zoomer horizontalement sans changer le facteur d'agrandissement vertical.
Zoom de hauteur de piste	Utilisez ce mode pour zoomer verticalement sans changer le facteur d'agrandissement horizontal.

Le fait de cliquer deux fois à un endroit quelconque du projet va provoquer un zoom arrière qui fera tenir tout le projet dans la barre temporelle, affichant autant de pistes que possible.

Outil suivant

Sélectionnez **Outil suivant** (ou appuyez sur D) pour accéder à l'outil suivant dans la liste. Par exemple, si vous employez l'outil Normal, **Outil suivant** sélectionne l'outil Enveloppe.

Outil précédent

Sélectionnez **Outil précédent** (ou appuyez sur Maj + D) pour accéder à l'outil précédent dans la liste. Par exemple, si vous employez l'outil Effacer, **Outil précédent** sélectionne l'outil Peindre.

Affichage de la durée

La fenêtre Affichage de la durée indique la position actuelle du curseur, l'entrée et la sortie MTC ou l'heure de sortie d'horloge MIDI.

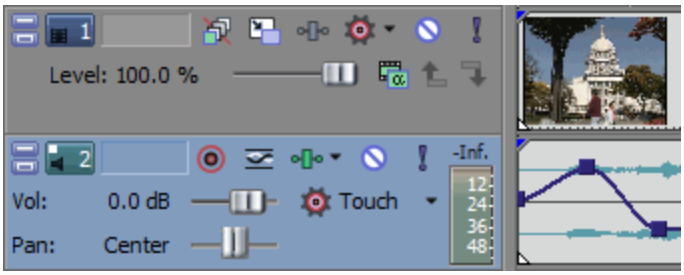
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre et sélectionnez une commande du sous-menu pour en modifier le format.

Option	Description
Position au curseur	Affiche la position actuelle du curseur avec le format de la durée en cours.
Entrée de timecode MIDI	Affiche le timecode MIDI entrant. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Déclencher à partir du timecode MIDI," page 512.
Sortie de timecode MIDI	Affiche le timecode MIDI sortant. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Générer le timecode MIDI," page 511.
Sortie du signal d'horloge MIDI	Affiche l'horloge MIDI sortante. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Générer l'horloge MIDI," page 512.

Option	Description
Format horaire	Sélectionnez **Format horaire** et choisissez un paramètre dans le sous-menu pour définir les unités de temps dans l'Affichage de la durée et Barre de minutage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Barre de minutage," page 603.
Couleur du texte	Sélectionnez **Personnaliser** pour indiquer la couleur employée pour afficher le texte dans la fenêtre.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionnez **Personnaliser** pour indiquer la couleur employée pour afficher l'arrière-plan dans la fenêtre. La modification des couleurs de la fenêtre d'affichage de la durée affecte seulement le schéma de couleurs en cours. Vous pouvez modifier le schéma de couleurs dans l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences.

Liste des pistes

Cette liste affiche toutes les pistes audio et vidéo de votre projet et contient les contrôles principaux de chaque piste.



Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôles piste : audio," page 246 et "Contrôles de piste vidéo," page 255.

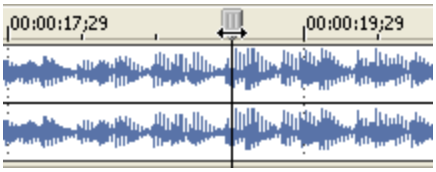
Défilement

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

Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Vitesse JKL / recherche** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour contrôler la vitesse et la plage de défilement lorsque vous effectuez le défilement avec les touches JKL ou un contrôleur multimédia. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'un contrôleur multimédia," page 589.

Défilement avec la tête de lecture

Faites glisser la tête de lecture sur la barre temporelle pour aller vers l'avant ou l'arrière à partir de la position du curseur et trouver un point d'édition.



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 la touche Ctrl enfoncée (ou glissez en enfonçant le bouton droit de la souris) pour rechercher des données audio après un zoom arrière. Le curseur se déplace par plus grandes étapes que lors d'un glissement régulier.
- 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, reportez-vous à "Zoom et grossissement," page 203.

Utilisation du contrôle de défilement dans la liste des pistes

Glissez le contrôle de lecture variable pour aller vers l'avant ou l'arrière à partir de la position du curseur et trouver un point d'édition.

Vous pouvez faire glisser l'indicateur **Fréquence normale** sous la commande de défilement (ou cliquer deux fois sur l'étiquette pour saisir une fréquence de lecture) pour régler la vitesse de lecture lorsque vous cliquez sur le bouton **Lecture** ou **Lire depuis le départ**.

Défilement avec le curseur

1. Placez le pointeur sur une zone de la barre temporelle ne contenant aucun événement et appuyez sur Ctrl. Le pointeur de la souris se change en .

   Lorsque la case à cocher **Autoriser l'écoute en appuyant sur la touche Ctrl et en faisant glisser le curseur sur les événements** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences est activée, vous pouvez procéder au défilement avec la souris, même si le curseur est positionné sur un événement.

2. Glissez vers la droite ou la gauche pour faire défiler la lecture.

Défilement avec le clavier

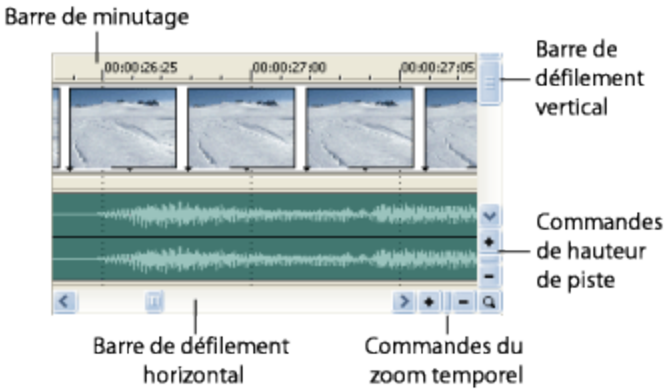
Appuyez sur les touches J, K ou L pour utiliser le clavier comme commande de lecture à vitesse variable.

Maintenez la touche K enfoncée en appuyant sur J ou L pour émuler le mode molette. Appuyez sur K + J pour tourner le bouton vers la gauche ou sur K + L pour le tourner vers la droite.

Option	Description
J	Lecture par défilement en arrière. Appuyez de nouveau sur cette touche pour accélérer la fréquence de lecture.
K	Pause.
L	Lecture par défilement en avant. Appuyez de nouveau sur cette touche pour accélérer la fréquence de lecture.

Barre temporelle (affichage des pistes)

La barre temporelle est l'élément principal de la fenêtre Vegas Pro ; 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.



Option	Description
Barre de minutage	Affiche la durée dans le format sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Barre de minutage," page 603.
Outil Marqueur	Cliquez sur le bouton **Outil Marqueur** dans le coin supérieur droit de la barre temporelle pour naviguer entre plusieurs marqueurs sélectionnés et les modifier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "L'outil Marqueur," page 239.
Barre de défilement vertical	Glissez la zone de défilement pour effectuer un panoramique d'affichage du projet vers le haut ou le bas. Le fait de cliquer deux fois sur la barre de défilement vertical va faire un zoom arrière sur le projet, afin d'afficher autant de pistes que possible.
Commandes de hauteur de piste	Cliquez sur + pour augmenter la hauteur des pistes, ou cliquez sur - pour la diminuer.

Option	Description
Commandes du zoom temporel	Cliquez sur + pour effectuer un zoom avant horizontal, ou sur - pour faire un zoom arrière.
Barre de défilement horizontal	Faites glisser la zone de défilement pour effectuer un panoramique d'affichage du projet vers la droite ou la gauche. Les extrémités de la barre de défilement font également office de contrôles de l'agrandissement. Vous pouvez pratiquer des zooms avant ou arrière sur le projet en glissant les bords de la zone de défilement. Le fait de cliquer deux fois sur la barre de défilement horizontal va faire un zoom arrière sur le projet, afin d'en afficher la plus grande longueur possible.
Outil Zoom	Cliquez sur le bouton **Zoom** situé dans l'angle de la barre temporelle pour faire passer temporairement le pointeur en mode Zoom. Sélectionnez la partie de la barre temporelle à agrandir. Le pointeur reprend l'apparence de l'outil sélectionné précédemment.

Barre de marqueurs

La barre de marqueurs affiche les marqueurs que vous ajoutez à votre projet. Les marqueurs sont très pratiques pour faciliter la navigation dans la barre temporelle. Ils permettent d'indiquer des sections de projets, ou vous pouvez les employer comme points d'alignement pour effectuer des modifications.

Pour obtenir des informations sur l'insertion de marqueurs, consultez la section "Insertion de marqueurs," page 231.

Un menu contextuel s'affiche lorsque vous cliquez sur la barre de marqueurs avec le bouton droit :

Option	Description
Lecture en boucle	Définit la plage de temps pour la répétition de la musique lors de la lecture.
Définir la sélection sur Vue	Définit les bords visibles de la barre temporelle comme région de boucle. Si tout le projet est affiché, la région de boucle est calée sur les extrémités du projet.
Définir la sélection sur Projet	Cale la région de boucle sur les extrémités du projet.
Sélectionner la région de boucle	Crée une sélection de temps basée sur la région de boucle existante.
Marqueurs/Régions	Choisissez une commande du sous-menu pour ajouter ou supprimer des marqueurs ou des zones. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de marqueurs," page 231 et "Insertion de régions," page 232.

Option	Description
Quantifier sur les images	Force l'exécution des modifications sur les limites des images. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.
Activer l'alignement	Lorsque l'alignement est activé, les commandes **Aligner sur la grille** et **Aligner sur les marqueurs** deviennent disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Aligner sur la grille	Sélectionnez cette commande pour forcer les éléments de la barre temporelle à s'aligner sur la grille. La grille est définie sous forme d'unités de temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Aligner sur les marqueurs	Sélectionnez cette commande pour forcer les éléments de la barre temporelle à s'aligner sur les marqueurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Aligner sur tous les événements	Sélectionnez cette commande pour forcer les éléments de la barre temporelle à s'aligner sur la fin des événements des autres pistes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Espacement de la grille	Sélectionnez cette commande dans le sous-menu pour définir l'espacement des lignes de la grille verticale sur la barre temporelle.
Prérendre la vidéo de manière sélective	Ouvre la boîte de dialogue Prérendre la vidéo, dans laquelle vous pouvez créer une prévisualisation de votre projet dans une qualité équivalente à celle de sa forme finale. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.
Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu	Supprime les fichiers temporaires créés en résultat de l'utilisation de la commande **Prérendre la vidéo de manière sélective**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu," page 501.

Commandes de transport

La barre de transport intègre les boutons de lecture, d'enregistrement et de positionnement du curseur les plus souvent employés lors du travail sur un projet.

Lors de la lecture d'un projet, les pistes audio sont mixées sur le bus Master, sauf si vous employez une affectation de bus personnalisée. Les pistes vidéo sont mixées dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Attribution de pistes à des bus," page 357 et "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.

Bouton	Nom	Description
	Enregistrer	Commence l'enregistrement sur toutes les pistes prêtes. Si aucune piste n'est prête, le programme en crée une nouvelle automatiquement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122.

Bouton	Nom	Description
	Lecture en boucle	Lit uniquement les événements de la région de boucle en mode continu.
	Lire depuis le départ	Commence la lecture depuis le début du projet, quelle que soit la position actuelle du curseur. Lorsque vous arrêtez la lecture, le curseur revient à sa position d'origine.
	Lecture	Commence la lecture à la position du curseur. Activez la case à cocher **Créer barre d'espace plus F12 pour Lecture/Pause au lieu de Lecture/Arrêt** dans l'onglet Général (boîte de dialogue Préférences) si vous souhaitez que les raccourcis clavier F12 et barre d'espacement permettent de basculer entre les modes Lecture et Pause. Dans ce mode, le curseur conserve sa position.
	Pause	Met la lecture en pause et maintient le curseur sur sa position actuelle.
	Arrêt	Arrête la lecture ou l'enregistrement et renvoie le curseur sur sa position de départ.
	Atteindre le début	Déplace le curseur au début du projet.
	Atteindre la fin	Déplace le curseur à la fin du projet.
	Image précédente	Déplace le curseur vers l'image précédente. Cliquez sur les boutons **Image précédente** et **Image suivante** et maintenez-les enfoncés pour déplacer le curseur sur plusieurs images.
	Image suivante	Déplace le curseur vers l'image suivante.

Afficher la barre d'état

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Barre d'état** pour commuter l'affichage de la barre d'état en bas de la fenêtre Vegas Pro.

La barre d'état affiche un texte d'aide lorsque votre souris est positionnée sur un élément du menu, elle affiche aussi des barres de progression pour les actions dont l'accomplissement demande un certain temps.

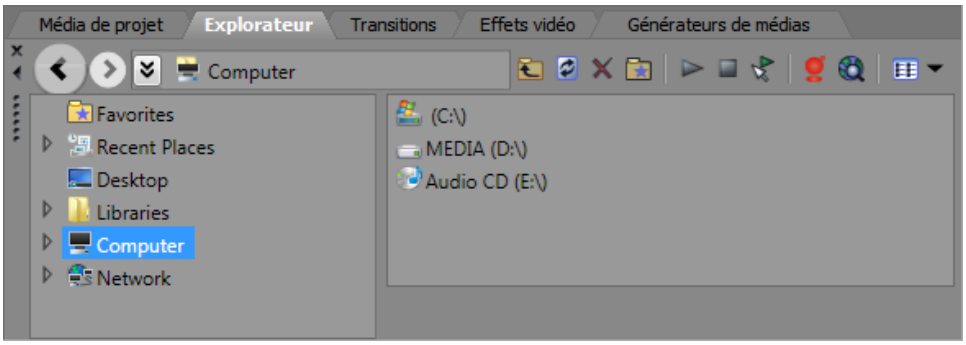
Chapitre 3

Zone d'ancrage des fenêtres et fenêtres d'ancrage flottantes

Vous pouvez utiliser la zone d'ancrage des fenêtres pour garder à portée de main les fenêtres utilisées fréquemment dans un projet, sans qu'elles vous gênent.

Conseils :

- Si vous souhaitez afficher la zone d'ancrage des fenêtres en haut de la Vegas Pro fenêtre, activez la case à cocher **Afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre principale** dans 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 fenêtreVegas Pro.
- Si vous souhaitez afficher des onglets en haut de la fenêtre d'ancrage, activez la case à cocher **Positionner les onglets en haut des fenêtres ancrées** dans l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences.



Vous avez également la possibilité de créer des ancrages flottants pour organiser vos fenêtres Vegas Pro. Ces ancrages peuvent flotter dans la fenêtre Vegas Pro ou bien, si vous disposez d'une carte vidéo bi-écran, sur un second moniteur.

- Pour ancrer une fenêtre, faites-la glisser sur la zone d'ancrage ou sur un ancrage flottant. Déposez-la près du haut de la fenêtre pour créer une fenêtre à onglets ou une nouvelle zone d'ancrage. Déposez-la en haut de la fenêtre pour l'ancrer en haut. Déposez-la en bas de la fenêtre pour l'ancrer en bas.
- Pour déverrouiller une fenêtre, cliquez sur sa poignée et faites-la glisser en dehors de la zone d'ancrage ou de l'ancrage flottant.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée pour empêcher l'ancrage d'une fenêtre lorsque vous la faites glisser.
- Pour développer une fenêtre ancrée afin qu'elle remplisse toute la zone d'ancrage, cliquez sur le bouton **Élargir**. Cliquez une nouvelle fois sur ce bouton pour ramener la fenêtre à sa taille d'origine.

- Pour supprimer une fenêtre de la zone d'ancrage ou d'une ancre flottante, cliquez sur le bouton **Fermer** .

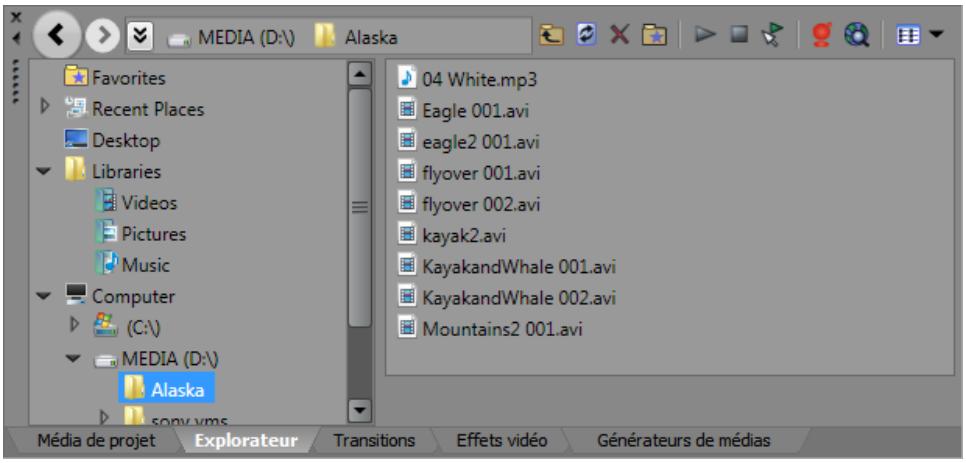
Vous pouvez ancrer plusieurs fenêtres dans la même zone de l'écran : les fenêtres seront affichées en couches. Cliquez sur l'onglet d'une fenêtre pour la faire venir au premier plan.

Fenêtre Explorateur

Dans le menu Affichage, choisissez **Explorateur** afin d'afficher ou de masquer la fenêtre de l'Explorateur.

À l'instar de la fenêtre Média de projet, la fenêtre de l'Explorateur vous permet d'afficher, de prévisualiser et d'ajouter des fichiers multimédias dans votre projet.

Obtenir plus d'informations sur la fenêtre de l'Explorateur



Option	Nom	Description
	Arrière/Avant	Utilisez les boutons **Arrière** et **Avant** pour parcourir l'historique du dossier.
	Barre d'adresse	Affiche le chemin d'accès au dossier actuel.
	Arborescence	Affiche tous les fichiers et dossiers disponibles contenant des fichiers multimédia.
	Volet Contenu	Affiche les dossiers et les fichiers multimédias contenus dans le dossier actif.
	Haut	Ouvre le dossier situé un niveau au-dessus du dossier actif.
	Actualiser	Actualise le contenu du dossier actif. Si vous insérez un nouveau CD (ou autre média amovible), cliquez afin d'actualiser l'Explorateur.
	Nouveau dossier	Crée un nouveau dossier dans le dossier actif.
	Supprimer	Supprime le dossier ou le fichier sélectionné.

Option	Nom	Description
	Ajouter aux favoris	Ajoute le dossier sélectionné au dossier des favoris dans l'arborescence. Le dossier des favoris contient les liens vers les dossiers utilisés le plus souvent.
	Démarrer la prévisualisation	Lit le fichier multimédia sélectionné.
	Arrêter la prévisualisation	Arrête la lecture du fichier multimédia sélectionné.
	Prévisualisation auto.	Prévisualise automatiquement les fichiers multimédias lorsque vous cliquez dessus dans la fenêtre de l'Explorateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prévisualisation des fichiers multimédias," page 96.
	Infos sur le CD	Si aucune information sur le CD n'est disponible, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour afficher une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier les informations CD et les soumettre à l'insertion dans la base de données média de Gracenote.
	Acquérir média sur le Web	Ouvre la boîte de dialogue Acquérir média sur le Web, à partir de laquelle vous pourrez télécharger des fichiers à employer dans votre projet.
	Vues	Permet de modifier le mode d'affichage des fichiers. ■ **Détails** – Affiche la taille et la date du fichier ainsi que la date de sa création ou de sa modification la plus récente. ■ **Liste** – Affiche une liste simple reportant les noms de chaque fichier dans la fenêtre Explorateur. ■ **Miniature** – Affiche la première image d'un fichier vidéo. ■ **Arborescence** – Affiche tous les lecteurs et dossiers disponibles que vous pouvez sélectionner afin de rechercher des fichiers. ■ **Vue Région** – Affiche toutes les régions définies dans le fichier multimédia sélectionné. ■ **Vue Résumé** – Affiche une courte description du fichier multimédia sélectionné dans la partie inférieure de la fenêtre de l'Explorateur. ■ **Tous les fichiers** – Affiche tous les types de fichier dans le dossier actif.

Ajouter des régions depuis un fichier sur la barre temporelle

Lorsque l'option **Vue Région** est sélectionnée dans la fenêtre de l'Explorateur, les régions enregistrées dans le fichier sélectionné sont affichées en bas de la fenêtre de l'Explorateur.

Vous pouvez glisser une région sur la barre temporelle pour créer un événement avec une portion de fichier.

Vous pouvez enregistrer des régions et des marqueurs dans un fichier multimédia avec la fenêtre de découpage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Vues** et sélectionnez **Vue Région** pour afficher ou masquer les régions dans la fenêtre de l'Explorateur.

Utiliser le dossier Mes favoris

Sélectionnez le dossier des favoris dans l'arborescence pour voir le contenu du dossier des favoris. Ce dossier contient les raccourcis vers les dossiers que vous utilisez souvent.

Les favoris sont enregistrés dans le fichier suivant : **C:\Users*nom d'utilisateur*\AppData\Local\Sony\Vegas Pro\12.0\NewExplorerFavorites.txt**. Ce fichier est enregistré chaque fois que vous fermez la fenêtre de l'Explorateur ou que vous quittez l'application. Vous pouvez le copier vers des ordinateurs ou des comptes utilisateurs différents afin de migrer les paramètres des favoris.

Pour afficher ce fichier, vous devez sélectionner la case d'option **Afficher les fichiers et dossiers cachés** dans l'onglet Affichage de la fenêtre des Options des dossiers du Panneau de configuration.

Ajout d'un dossier dans le dossier des favoris

1. Naviguez jusqu'au dossier à ajouter.
2. Cliquez avec le bouton droit sur le dossier, puis choisissez **Ajouter le dossier dans les favoris** dans le menu contextuel. Un raccourci vers le dossier est ajouté au dossier des favoris.

Suppression d'un dossier des favoris

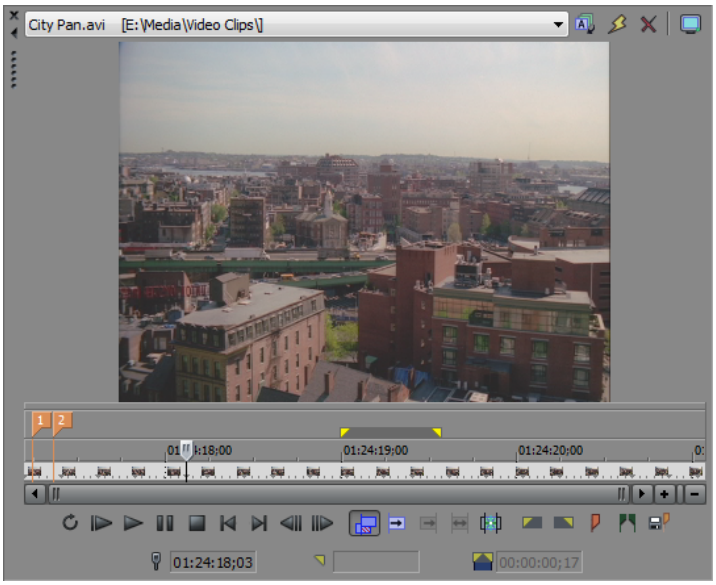
1. Sélectionnez le dossier des favoris.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le dossier à supprimer et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel.

La suppression d'un dossier des favoris supprime uniquement le raccourci vers le dossier, le dossier cible n'est pas affecté.

Fenêtre Découpage

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

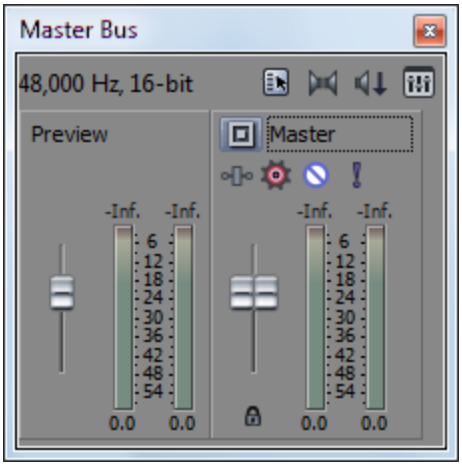
Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.



Fenêtre Bus principal

La fenêtre Bus principal fournit une représentation simplifiée de la sortie principale de votre projet.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Bus principal," page 353.

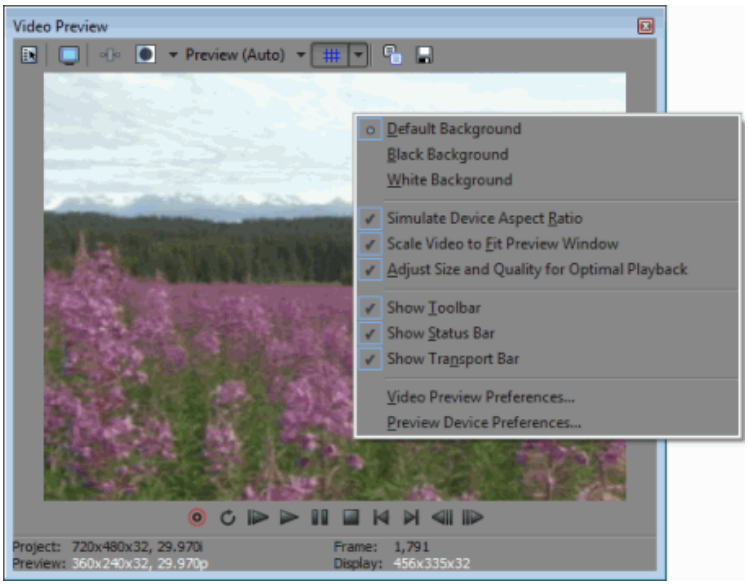


Fenêtre Prévisualisation vidéo

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Prévisualisation vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

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.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485..

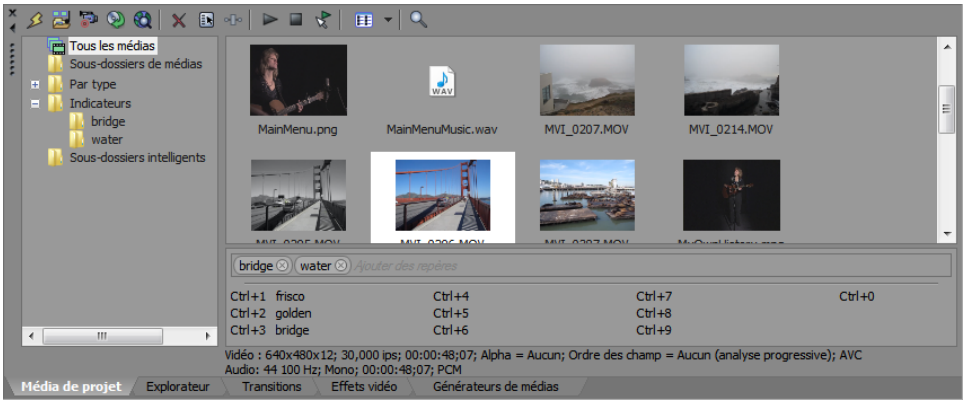


Fenêtre Média de projet

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Média de projet** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

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, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.



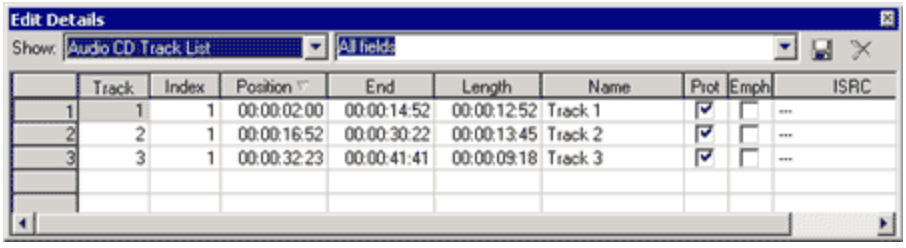
Fenêtre Détails des modifications

Dans le menu Affichage, choisissez **Détails des modifications** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

La fenêtre Détails des modifications affiche la base de données de tous les médias de votre projet. Elle affiche les informations concernant l'utilisation des fichiers du projet et vous permet de modifier de nombreuses propriétés. Vous pouvez trier, ajouter ou modifier des informations, réorganiser les colonnes et modifier des éléments du projet.

Cette fenêtre constitue une autre méthode de travail avec les événements, les listes de pistes de CD audio, les commandes, les marqueurs et les régions.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Détails des modifications," page 200.



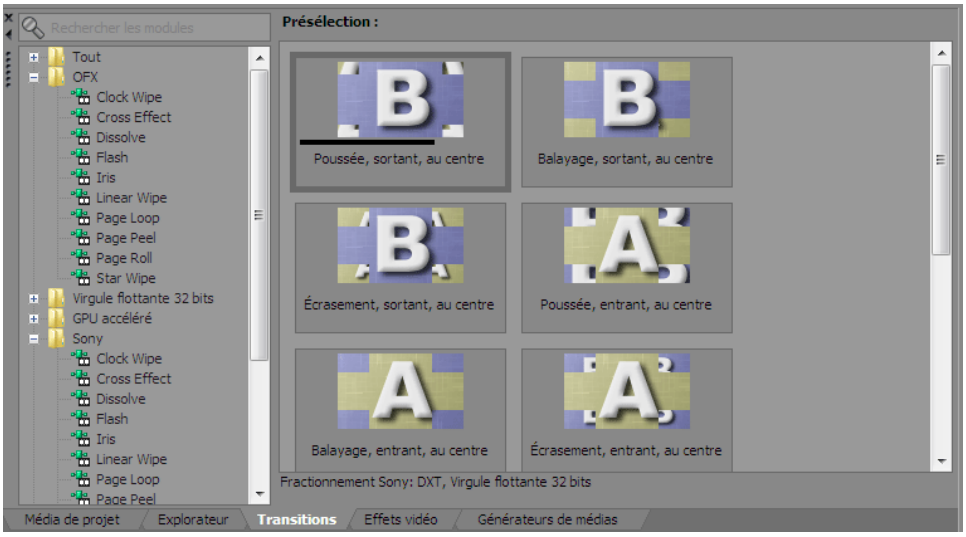
Fenêtre Transitions

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

Le volet gauche dresse la liste des transitions disponibles, organisées dans des dossiers. Cliquez sur les boutons **Développer** ⊞ et **Réduire** ⊟ pour ouvrir et fermer les dossiers, puis sélectionnez un nom de module externe. Dans le volet droit, les images miniatures représentent tous les préréglages existants pour la transition sélectionnée. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

Vous pouvez saisir le nom du module recherché dans le champ **Rechercher les modules**. Pour rechercher un module de correction de couleur spécifique, par exemple, vous pouvez taper « couleur » dans le champ pour afficher uniquement les modules qui contiennent le terme « couleur » dans le nom, la description ou le nom de groupe du module.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de transitions," page 341.



Fenêtre d’effets vidéo

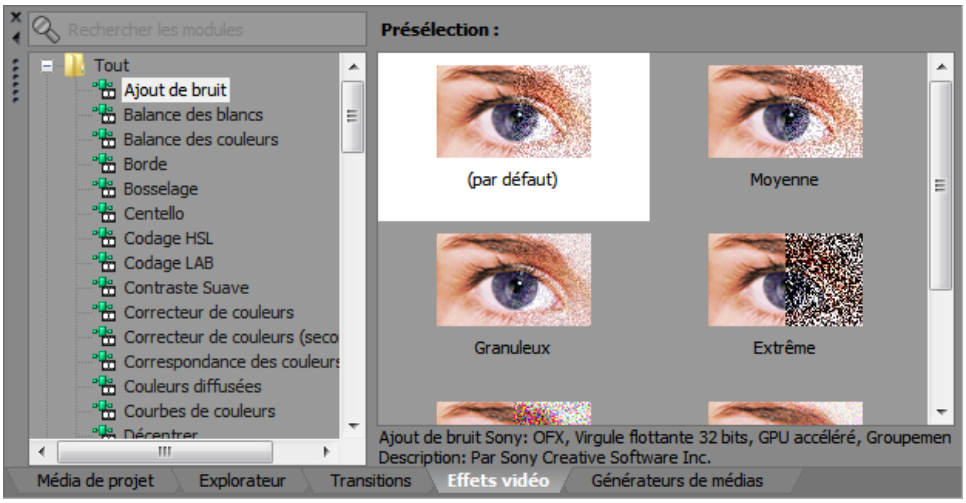
Dans le menu Affichage, sélectionnez **Effets vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

Le volet gauche dresse la liste des effets vidéo disponibles, organisés dans des dossiers. Cliquez sur les boutons **Développer** ⊞ et **Réduire** ⊟ pour ouvrir et fermer les dossiers, puis sélectionnez un nom de module externe. Dans le volet droit, les images miniatures représentent tous les préréglages existants pour l’effet sélectionné. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

Vous pouvez saisir le nom du module recherché dans le champ **Rechercher les modules**. Pour rechercher un module de correction de couleur spécifique, par exemple, vous pouvez taper « couleur » dans le champ pour afficher uniquement les modules qui contiennent le terme « couleur » dans le nom, la description ou le nom de groupe du module.

Vous pouvez faire glisser la vignette du préréglage sur une piste, un événement ou sur la fenêtre de prévisualisation vidéo pour appliquer l’effet.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337.



Fenêtre Générateurs de médias

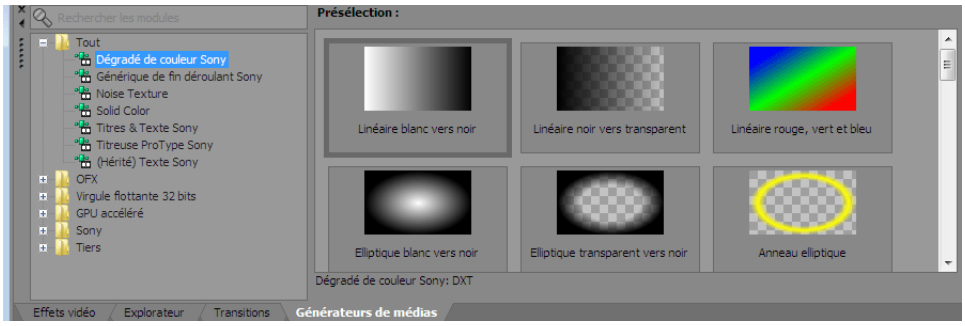
Dans le menu Affichage, sélectionnez **Générateurs de médias** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante. Vous pouvez employer cette fenêtre pour ajouter du texte, des titres, des fonds et autres médias générés.

Le volet gauche dresse la liste des générateurs de médias disponibles, organisés dans des dossiers. Cliquez sur les boutons **Développer** ⊞ et **Réduire** ⊟ pour ouvrir et fermer les dossiers, puis sélectionnez un nom de module externe. Dans le volet droit, les vignettes représentent tous les préréglages existants pour le générateur sélectionné. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

Vous pouvez saisir le nom du module recherché dans le champ **Rechercher les modules**. Pour rechercher un module de correction de couleur spécifique, par exemple, vous pouvez taper « couleur » dans le champ pour afficher uniquement les modules qui contiennent le terme « couleur » dans le nom, la description ou le nom de groupe du module.

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

Pour plus d'informations sur l'utilisation des médias générés, reportez-vous à "Ajout de média généré à votre projet," page 345.



Fenêtre Compositeurs

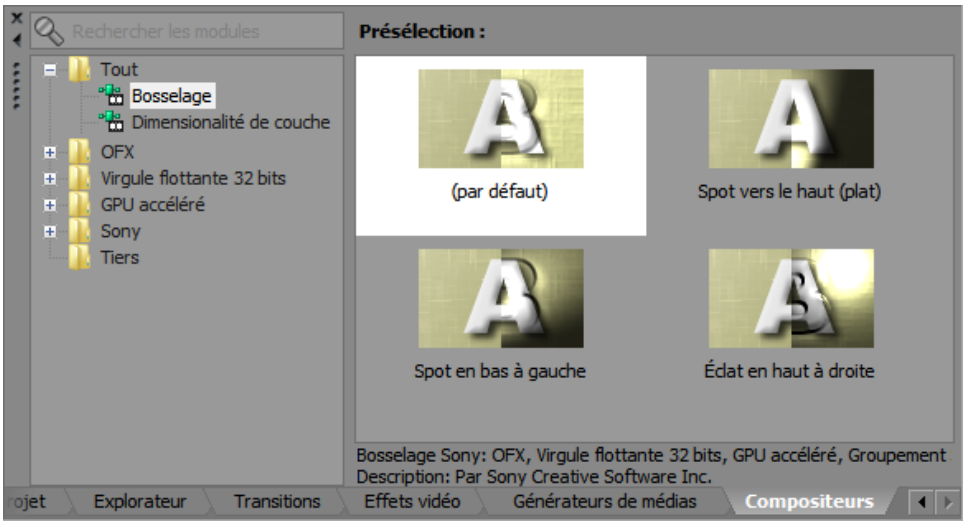
Dans le menu Affichage, choisissez **Compositeurs** afin d'afficher ou de masquer la Fenêtre Compositeurs. Cette fenêtre vous permet d'ajouter des effets de composition.

Le volet gauche dresse la liste des compositeurs disponibles, organisés dans des dossiers. Cliquez sur les boutons **Développer** ⊞ et **Réduire** ⊟ pour ouvrir et fermer les dossiers, puis sélectionnez un nom de module externe. Dans le volet droit, les images miniatures représentent tous les préréglages existants pour le compositeur sélectionné. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

Vous pouvez saisir le nom du module recherché dans le champ **Rechercher les modules**. Pour rechercher un module de correction de couleur spécifique, par exemple, vous pouvez taper « couleur » dans le champ pour afficher uniquement les modules qui contiennent le terme « couleur » dans le nom, la description ou le nom de groupe du module.

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

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

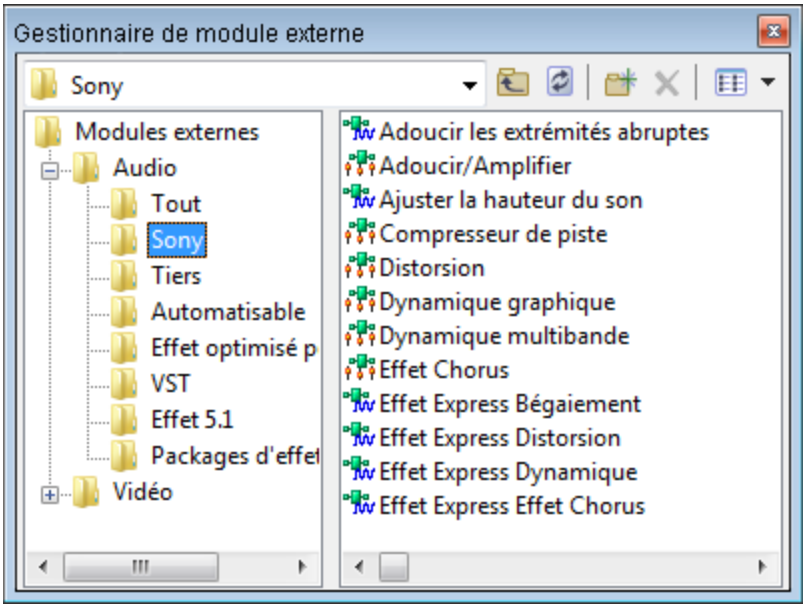


Fenêtre Gestionnaire de module externe

Pour afficher la fenêtre Gestionnaire de modules externes, dans le menu Affichage, choisissez **Gestionnaire de modules externes**.

Vous pouvez employer cette fenêtre pour accéder aux effets et packages d'effets applicables aux événements, pistes et bus. Elle vous permet également de renommer et de réorganiser les modules externes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets," page 321.

Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre du Gestionnaire de module externe vers des événements, des pistes, des bus et les fenêtres Modules externes audio, Effets vidéo ou Prévisualisation vidéo.



Fenêtre de Plages vidéo

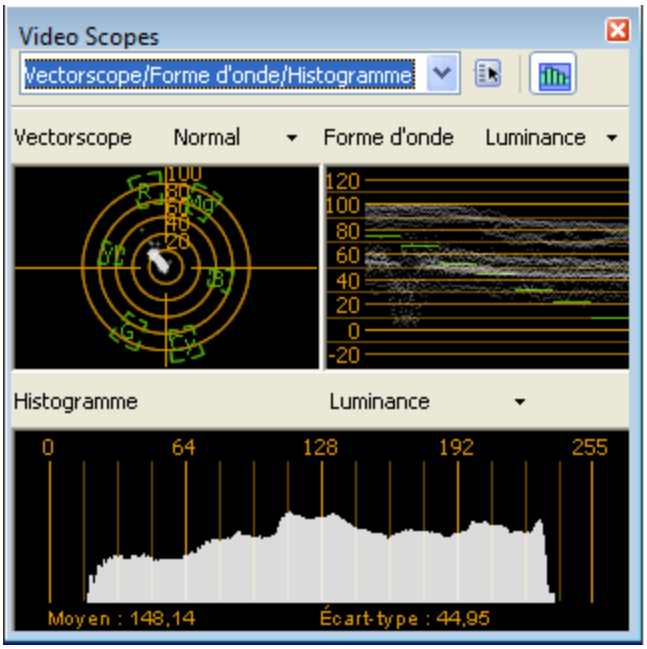
Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

La vidéo diffusée emploie une plage de couleurs plus étroite que le RVB qui s'affiche sur votre ordinateur. Lorsque vous diffusez un projet contenant des couleurs hors gamme (hors de la plage), vous pouvez introduire des problèmes d'image et même du bruit dans le flux audio.

Utilisez les plages pour analyser votre vidéo et la régler par rapport aux modules externes Luminosité et contraste, Couleurs diffusées, Correcteur de couleur, Correcteur de couleur (secondaire) et Niveaux avant de procéder au rendu.

Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de sélectionner la plage à afficher.

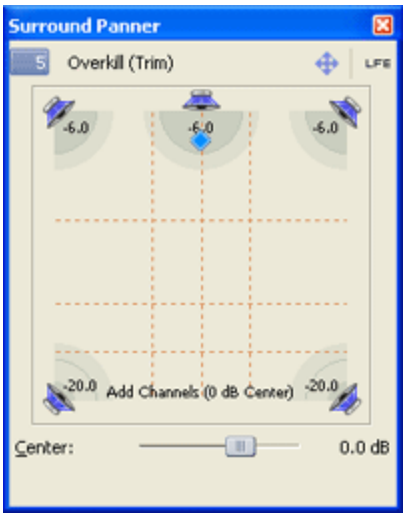
Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôle vidéo avec les plages," page 503.



La fenêtre Surround Panner

Dans le menu Affichage, choisissez **Surround Panner** pour afficher la fenêtre du module Surround Panner. Dans la fenêtre du module Surround Panner, effectuez un panoramique des pistes, des bus et des chaînes d'effets affectables.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 – Présentation générale," page 451.



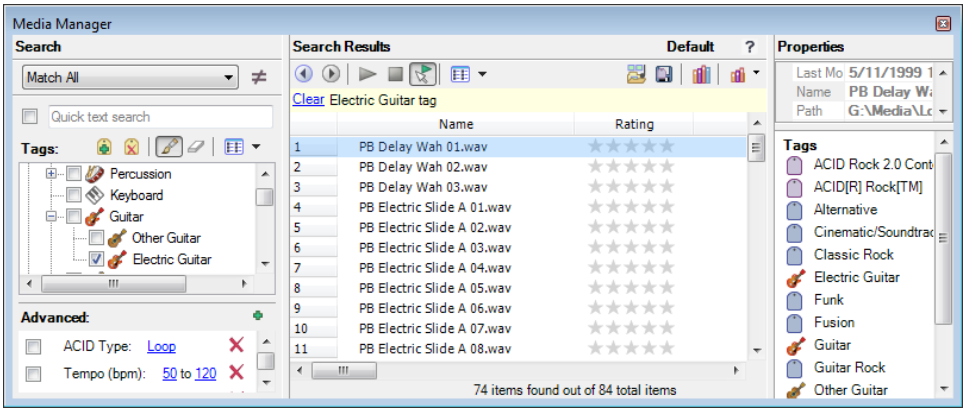
Fenêtre Media Manager

Si vous avez installé Media Manager, vous pouvez l'utiliser pour rechercher des médias et de gérer votre collection de fichiers audio et vidéo, vous pouvez ainsi trouver les médias qui sont parfaitement adaptés à vos projets Vegas Pro.

Media Manager tient à jour une base de données de vos fichiers multimédia, qui inclut leurs attributs, les métadonnées ACID, ainsi que les balises que vous aurez éventuellement affectées à vos fichiers pour les classer.

Lorsque la case à cocher **Activer Media Manager** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, Media Manager démarre en même temps que l'application Vegas Pro. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Désactivez la case pour arrêter Media Manager et l'empêcher de démarrer en même temps que l'application. Si vous n'utilisez pas Media Manager, le fait de le désactiver vous permettra de préserver la mémoire ou la puissance de traitement.

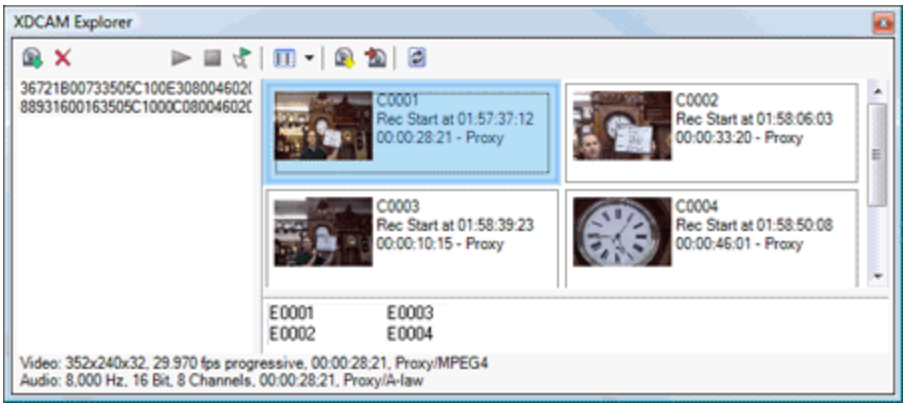


Fenêtre XDCAM Explorer

Dans le menu Affichage, choisissez **XDCAM Explorer** pour afficher la fenêtre XDCAM Explorer.

Cette fenêtre permet d'importer, gérer et exporter des clips XDCAM.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre XDCAM Explorer," page 434.

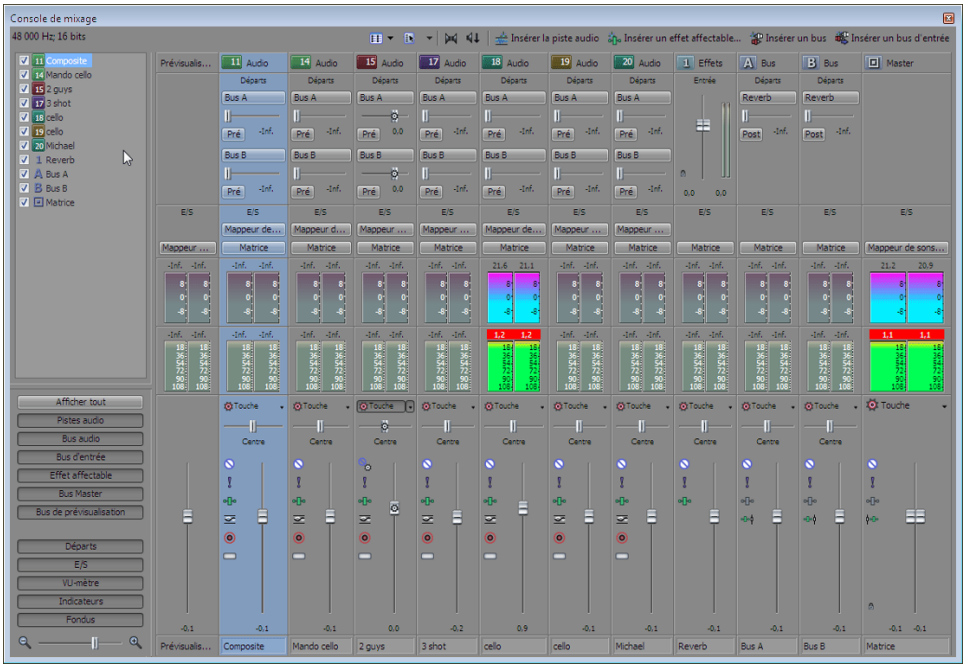


Fenêtre Console de mixage

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Console de mixage** pour afficher la fenêtre correspondante.

La fenêtre Console de mixage fournit une vue intégrée de toutes les pistes et de tous les bus de votre projet sous la forme d'un mixeur traditionnel basé sur du matériel.

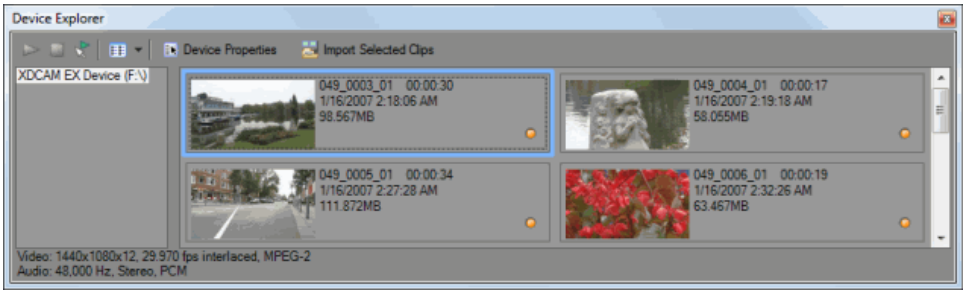
Pour plus d'informations, reportez-vous à "Console de mixage," page 369.



Fenêtre Explorateur du périphérique

La fenêtre Explorateur du périphérique vous permet de naviguer et importer des clips depuis des caméscopes AVCHD, XDCAM EX, NXCAM, Panasonic P2 et RED ONE/EPIC/SCARLET ou des appareils d'enregistrement de mémoire CompactFlash tels que HVR-MRC1 ou des enregistreurs basés sur un disque dur, tels que le HVR-DR60.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112.



Chapitre 4

Utilisation des projets

Un fichier de projet (.veg) 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 Vegas Pro.

Il est également possible de créer rapidement un projet en cliquant sur le bouton **Nouveau** de la barre d'outils. Le projet utilisera les réglages par défaut, mais vous pourrez utiliser la boîte de dialogue Propriétés du projet plus tard pour modifier ces paramètres. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Nouveau**. La boîte de dialogue Nouveau projet s'affiche.
2. Utilisez la boîte de dialogue Nouveau projet pour définir les propriétés du projet.
3. Cliquez sur **OK** pour créer le projet.

Définition des propriétés du projet

Utilisez la boîte de dialogue Propriétés du projet pour contrôler les paramètres par défaut et stocker les informations relatives au projet en cours.

Dans le menu Fichier, choisissez **Propriétés** afin d'afficher la boîte de dialogue.

Activez la case à cocher **Démarrer tous les nouveaux projets avec ces paramètres** pour utiliser les réglages en cours lors de la création d'un projet.

Vidéo

Utilisez l'onglet Vidéo pour régler le format vidéo de votre projet. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Propriétés vidéo du projet** dans la fenêtre de prévisualisation vidéo pour afficher cet onglet.

Option	Description
Modèle	Vous permet de sélectionner un modèle prédéfini pour configurer automatiquement les contrôles du dialogue. Vous pouvez également modifier les paramètres manuellement et les enregistrer sous forme de modèle personnalisé pour un emploi ultérieur. Pour créer un nouveau modèle, entrez un nom dans la zone de texte et cliquez sur le bouton **Enregistrer le modèle**. Le nouveau nom de modèle personnalisé est ajouté à la liste déroulante. Pour définir les propriétés de votre projet afin qu'elles s'adaptent à celles d'un fichier multimédia existant, cliquez sur le bouton **Faire correspondre les paramètres du média** et accédez au fichier à utiliser.
Largeur et hauteur	Détermine la taille d'image employée lors du rendu final de votre film. La taille maximum de sortie pour les séquences AVI, MPEG, QuickTime, Windows Media et les images fixes est 2 048 x 2 048. La taille d'image maximum est 4 096 x 4 096.
Ordre des champs	Définit l'ordre des champs des images lors de leur affichage à l'écran. Consultez la documentation de votre carte d'acquisition/sortie vidéo pour connaître l'ordre correspondant à votre périphérique spécifique. ▪ **Aucun (analyse progressive)** : Sélectionnez cette option pour afficher la vidéo sur un ordinateur. Cette option ignore l'entrelacement. ▪ **Champ supérieur en premier** : Sélectionnez cette option (aussi appelée *impaire* ou *champ A*.) pour visualiser la vidéo sur un écran de télévision. ▪ **Champ inférieur en premier** : Sélectionnez cette option (également appelée *paire* ou *champ B*) pour les sorties DV ou si **Champ supérieur en premier** produit une sortie agitée ou tremblante.

Option	Description
Rapport L/H pixels	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour modifier la forme du pixel de votre projet. Ce paramètre dépend de la carte sortie d'acquisition/vidéo. Les ordinateurs affichent les pixels sous forme de carré ou avec un rapport de 1.0. Les téléviseurs les affichent sous forme de rectangles (rapports différents de 1.0). L'utilisation d'une valeur inappropriée peut provoquer une distorsion ou un étirement. Consultez le manuel de votre carte d'acquisition/sortie vidéo pour connaître les paramètres corrects.
Rotation de sortie	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour faire pivoter la sortie de votre projet. Utilisez la rotation de sortie pour modifier les projets à afficher en mode portrait (plutôt que paysage) ou selon une orientation inversée : Dans cet exemple, la vidéo a été réalisée en faisant pivoter le trépied de la caméra à 90 degrés. Toutefois, lorsqu'aucune rotation n'est appliquée à la sortie du projet, la vidéo est au format pillarbox à l'intérieur de l'image au format paysage standard. Après avoir choisi **90 sens aig. d'une montre** dans la liste déroulante **Rotation de sortie**, une rotation est appliquée à la fenêtre de prévisualisation vidéo et la vidéo remplit l'image. Si vous souhaitez modifier l'orientation d'un fichier multimédia, vous pouvez utiliser la liste déroulante **Rotation** dans la boîte de dialogue Propriétés du média. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

Option	Description
Fréquence d'image	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour modifier la fréquence d'image de votre projet. La fréquence d'image d'un écran de télévision aux États-Unis, en Amérique Centrale et du Sud, dans des régions d'Afrique du Sud et au Japon (NTSC) est de 29,97 images par seconde (ips). Dans la plupart des régions du globe, notamment en Europe et dans une grande partie de l'Asie, la norme télévisuelle est PAL à 25 ips. La France, la Russie et la plupart des pays d'Europe de l'Est utilisent la norme SECAM, variante de la norme PAL et une fréquence de 25 ips.
Mode 3D stéréoscopique	Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour créer un projet stéréo 3D ou choisissez **Désactivé** pour créer un projet 2D Par défaut, le **Mode 3D stéréoscopique** du projet, la fonction **Permuter Gauche/Droite**, et les paramètres d'annulation des diaphonies sont également utilisés lors de la prévisualisation et du rendu du projet, mais vous pouvez ignorer les paramètres du projet si nécessaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Configuration du projet 3D stéréoscopique," page 215.

Option	Description
Format de pixel	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour indiquer si vous souhaitez réaliser un traitement vidéo (composition, mise à l'échelle, prévisualisation, génération de rendu et la plupart des modules externes vidéo) en utilisant l'arithmétique en virgule flottante à 8 bits ou 32 bits. ■ **8 bits** : Réalise un traitement vidéo en utilisant l'arithmétique à 8 bits et dans l'espace de couleur vidéo (RVB studio ou 16-235). ■ **Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo)** : Réalise un traitement vidéo en utilisant l'arithmétique à 32 bits et dans l'espace de couleur vidéo. ■ **Virgule flottante 32 bits (plage entière)** : Réalise un traitement vidéo en utilisant l'arithmétique à 32 bits et dans l'espace de couleur complet. Les paramètres **Virgule flottante 32 bits** permettent une plus grande précision pour le traitement vidéo mais nécessitent une puissance de traitement beaucoup plus importante que le travail avec la vidéo à 8 bits. Conseils : ■ Le paramètre Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo) est recommandé lors du travail avec une entrée/sortie YUV à 10 bits ou lors de l'utilisation d'un support de couleur xvYCC/x.v. ■ Lors de l'utilisation d'une entrée/sortie à 8 bits, le paramètre **Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo)** peut empêcher l'apparition d'un effet de bande dans la composition contenant des fondus, des bords fondus ou des dégradés. ■ Les modules externes vidéo et les générateurs de médias qui prennent en charge le traitement en virgule flottante sont inclus dans le dossier **Virgule flottante 32 bits** dans Transitions, Effets vidéo. Générateurs de médias, Compositeurs et Gestionnaire de module externe. ■ Si vous créez un projet 32 bits, vous pouvez augmenter les performances pendant la modification et la lecture en utilisant le paramètre **8 bits** pour la modification, puis en activant le paramètre **Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo)** avant de procéder au rendu.

Option	Description
Gamma Composite	Lorsque vous choisissez **Virgule flottante 32 bits (plage entière)** dans la liste déroulante **Format pixel**, vous pouvez choisir une valeur de gamma composite. ▪ **1,000 (linéaire)** : Paramètre par défaut lorsque vous choisissez **Virgule flottante 32 bits (plage entière)** dans la liste déroulante **Format pixel**. ▪ **2,222 (Vidéo)** : Le traitement au format vidéo à 8 bits est toujours réalisé en utilisant un paramètre de 2,222.
Transformation d'affichage	Choisissez la transformation d'affichage de référence à utiliser pour le projet.
Qualité rendu en rés. intégrale	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir la qualité du rendu vidéo. Sans problèmes de performances particuliers, choisissez **Bonne**. La sélection de **Optimisée** peut augmenter significativement les temps de rendu. **Bonne** emploie l'échelle bilinéaire sans intégration, tandis que **Optimisée** emploie l'échelle bilinéaire avec intégration. Si vous utilisez des images fixes (ou vidéo) qui seront réduites en fonction de la taille de sortie finale, la sélection de **Optimisée** peut éviter les artefacts. Certains formats de fichiers vous permettent d'associer un paramètre de qualité de rendu vidéo avec un modèle de rendu personnalisé. Les paramètres définitifs du modèle de rendu remplacent le réglage **Qualité rendu en rés. intégrale** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554.

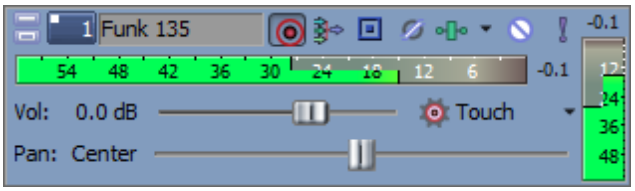
Option	Description
Type de flou de mouvement	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour sélectionner la courbe employée pour rendre les images floues lorsque vous ajoutez une enveloppe de flou de mouvement sur la piste de bus vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Piste du bus vidéo," page 264. Le flou de mouvement crée l'illusion du déplacement sur les images individuelles (cela revient dans une large mesure à utiliser un long temps d'exposition) et peut permettre de donner un aspect plus lisse et naturel aux animations générées par ordinateur. ▪ **Gaussien** : Donne plus de poids à l'image centrale du flou et moins aux images de la périphérie. Une courbe en cloche est employée entre les images centrales et périphériques. Le flou gaussien constitue le meilleur choix dans la plupart des cas où un flou est nécessaire. ▪ **Pyramidal** : Donne plus de poids à l'image centrale du flou et un poids moindre aux images de la périphérie. Une courbe linéaire est employée entre les images centrales et périphériques. ▪ **Case** : Emploie un poids égal pour toutes les images, essentiellement grâce au calcul d'une moyenne des images du flou. Les paramètres **Gaussien (asymétrique)**, **Pyramidal (asymétrique)** et **Case (asymétrique)** utilisent uniquement la partie gauche de chaque courbe, à partir de l'image centrale précédente. Les réglages asymétriques créent un bord très marqué, laissant une trace floue derrière l'objet en mouvement.
Méthode de désentrelacement	Choisissez un paramètre dans cette liste déroulante pour déterminer la méthode employée pour rendre les effets et désentrelacer les deux champs qui constituent une image. ▪ **Aucune** : N'accomplit aucun désentrelacement. ▪ **Fusionner les champs** : Utilise les contenus des deux champs et fonctionne parfaitement pour la vidéo détaillée et à mouvements réduits. ▪ **Interpoler** : Utilise un seul champ à la fois et fonctionne parfaitement pour la vidéo peu détaillée et à mouvements rapides. Aucun désentrelacement ne se produit dans les modes de prévisualisation vidéo **Brouillon** et **Prévisualisation**. Les modes **Bonne** et **Optimisée** s'appliquent à la méthode de désentrelacement sélectionnée.

Option	Description
Ajuster le média source pour une meilleure correspondance avec les paramètres du projet ou de rendu	Activez cette case à cocher pour que Vegas Pro mette à l'échelle les images ou ajuste l'entrelacement pour assurer une meilleure interaction entre les fichiers multimédias et le projet. Ce paramètre corrige les types d'incohérences suivants : ▪ Les médias DV sont recadrés pour un rendu Internet de 320 x 240 afin d'éviter le format Letterbox. ▪ Les médias grand écran DV sont recadrés dans les projets HD. ▪ Les médias HD sont recadrés dans les projets DV grand écran. ▪ Les médias à 486 lignes sont recadrés dans les projets à 480 lignes. ▪ Les médias à 480 lignes sont remplis dans les projets à 486 lignes. Lorsque cette case est désactivée, les fichiers multimédias source sont traités sur la base de leurs paramètres natifs.
Dossier des fichiers de prérendu	Les fichiers vidéo prérendus sont enregistrés dans ce dossier pour vous éviter de procéder à un nouveau rendu du projet dès que vous avez besoin de le visualiser. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499. Si vous souhaitez modifier son emplacement, cliquez sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez un nouvel emplacement. Dans l'idéal, il se trouvera sur un disque dur différent de celui où est installé votre système d'exploitation. ⚠ Les fichiers prérendus peuvent consommer un espace disque non négligeable. Sélectionnez un dossier sur un lecteur a/v avec un espace disque suffisamment ample : le mode DV requiert environ 228 Mo par minute.
Espace libre dans le dossier sélectionné	Affiche le volume d'espace disponible sur le disque sélectionné.

Audio

Utilisez l'onglet Audio pour modifier le format de données du projet en cours.

Option	Description
Mode bus principal	Sélectionnez **Stéréo** dans la liste déroulante pour créer un projet stéréo à deux canaux. Sélectionnez **Surround 5.1** si vous souhaitez accomplir un mixage avancé des canaux 5.1. Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 – Présentation générale," page 451.
Nombre de bus stéréo	Entrez le nombre de bus stéréo du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de bus audio," page 356.
Fréquence d'échantillonnage	Choisissez une fréquence d'échantillonnage dans la liste déroulante ou entrez une valeur dans la zone de texte.
Résolution binaire	Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante afin d'indiquer la résolution binaire employée pour stocker chaque échantillon. Les valeurs les plus élevées augmenteront la qualité de la lecture et des enregistrements effectués.
Qualité de rééchantillonnage et d'étirement	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de déterminer la précision avec laquelle les fichiers audio seront rééchantillonnés pour correspondre aux paramètres de votre projet. Le paramètre **Qualité de rééchantillonnage et d'étirement** détermine également la qualité du traitement lors de l'étirement de la durée des événements audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194.
Activer le filtre passe-bas pour les effets basse fréquence	Activez cette case à cocher si vous souhaitez appliquer un filtre passe-bas sur chaque piste d'un projet surround 5.1affectée au canal des effets de basse fréquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 Surround panoramique et mixage," page 454. L'application d'un filtre passe-bas permet de reproduire le système de gestion des basses d'un décodeur 5.1 et de s'assurer que seul l'audio basse fréquence est envoyé au canal LFE. ⚠ Avant de procéder au rendu de votre projet surround, consultez la documentation de votre application de création surround pour déterminer le format audio qui lui convient. Certains encodeurs demandent une fréquence de coupure et de roulage spécifique, et votre programme peut exiger qu'aucun filtre ne soit appliqué avant le codage.
Fréquence de coupure du filtre passe-bas	Choisissez une fréquence dans la liste déroulante ou tapez-la dans la zone pour définir la valeur en dessus de laquelle les données audio seront ignorées par le canal des effets de basse fréquence.

Option	Description
Qualité du filtre passe-bas	Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante pour déterminer la précision de la courbe de roulage du filtre. Le paramètre **Optimisée** permet d'obtenir la courbe la plus précise.
Dossier des fichiers enregistrés	Lorsque vous enregistrez des pistes audio, vos fichiers sont stockés dans un dossier unique. Si vous souhaitez modifier son emplacement, cliquez sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez un nouvel emplacement. Dans l'idéal, il se trouvera sur un disque dur différent de celui où est installé votre système d'exploitation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122. Si vous n'avez pas indiqué d'emplacement, le programme vous demandera d'indiquer le lieu de stockage des données audio lorsque vous cliquerez sur le bouton **Prêt à enregistrer** de l'en-tête de piste : 
Espace libre dans le dossier sélectionné	Affiche le volume d'espace disponible sur le disque sélectionné.

Barre

Utilisez l'onglet Barre pour modifier le format employé pour l'affichage du minutage sur la barre temporelle. Vegas Pro envoie également des informations de tempo vers les modules externes audio prenant en charge le tempo.

Option	Description
Format de la barre de minutage	Choisissez un paramètre de la liste déroulante pour sélectionner le mode d'affichage de la barre de minutage. Ce format peut être modifié à tout moment après la création du projet.
Début de la barre à	Entrez l'heure de début souhaitée pour le projet. Par exemple, le minuteur peut être décalé pour commencer à 1 heure pour des motifs de synchronisation du timecode.

Option	Description
Battements par minute	Indiquez le tempo de votre projet dans Battements par minute. Ce tempo sert à déterminer l'échelle de minutage (si vous avez sélectionné **Mesures & battements** dans la liste déroulante **Format de la barre de minutage**) et à indiquer le tempo employé par le métronome. Activez la case à cocher **Importer au tempo du projet** de l'onglet Audio dans la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez étirer les boucles ACID au tempo du projet lorsque vous les ajoutez à la barre temporelle ou les prévisualisez dans l'Explorateur. Désactivez la case à cocher **Importer au tempo du projet** pour ignorer les informations liées au tempo.
Battements par mesure	Indiquez le nombre de battements dans chaque mesure. Ce tempo sert à déterminer l'échelle de minutage (si vous avez sélectionné **Mesures & battements** dans la liste déroulante **Format de la barre de minutage**) et à indiquer le tempo employé par le métronome.
Note recevant un battement	Indiquez la note qui reçoit un battement. Par exemple, si la valeur est quatre, alors une noire reçoit un battement. Ce tempo sert à déterminer l'échelle de minutage (si vous avez sélectionné **Mesures & battements** dans la liste déroulante **Format de la barre de minutage**) et à indiquer le tempo employé par le métronome.

Résumé

Option	Description
Titre	Entrez un titre pour le projet.
Artiste	Entrez le nom de l'artiste.
Ingénieur	Entrez le nom de la personne ayant mixé ou monté le projet.
Droits d'auteur	Entrez les informations de droits d'auteur relatives au projet.
Commentaires	Entrez tout commentaire à associer au projet.

CD audio

Utilisez l'onglet CD audio pour configurer les options de gravure des CD en mode disc-at-once. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.

Option	Description
Code produit universel/ Numéro de catalogue médias	Les Codes produit universels (UPC) ou les Numéros de catalogue médias (MCN) peuvent être écrits sur un CD où ils font office de moyens d'identification. Cependant, cette fonction n'est pas prise en charge par tous les lecteurs de CD-R. Consultez la documentation de votre lecteur de CD-R pour déterminer s'il peut écrire ces codes. Les codes que vous entrez dans ce champ sont inscrits sur le CD avec le reste du projet. Les UPC sont administrés par l'US GS1 : http://www.gs1us.org/.
Numéro de la première piste du disque	Entrez un numéro dans cette zone pour indiquer le numéro de la première piste. Le fait d'indiquer une valeur à la place d'une autre produira un CD Red Book valide, mais certains lecteurs de CD audio ne pourront pas lire le disque.

Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Ouvrir** pour ouvrir un fichier multimédia ou un projet Vegas Pro.

Vous pouvez ouvrir plusieurs projets Vegas Pro en lançant plusieurs instances de l'application (si votre ordinateur dispose des ressources suffisantes).

- L'ouverture d'un projet ferme le projet en cours et affiche celui que vous ouvrez dans la fenêtre Vegas Pro.
- L'ouverture d'un fichier de multimédia place les événements qu'il contient sur une nouvelle piste dans le projet en cours.

Ouvrez un projet Vegas Pro

1. Dans le menu Fichier, choisissez **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, cliquez deux fois sur un fichier .veg dans la fenêtre de l'explorateur.

4. Cliquez sur **Ouvrir**. Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours, le programme vous propose d'enregistrer vos modifications.

Ajouter un projet Vegas Pro au projet en cours (imbrication)

L'imbrication vous permet d'ajouter un projet Vegas Pro à la barre temporelle d'un autre projet. Elle peut vous aider à organiser une barre temporelle ou à créer d'autres effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Imbrication de projets," page 72.

Utilisez l'imbrication pour organiser un projet employant la composition de façon extensive.

Effectuez l'une des actions suivantes pour imbriquer un projet Vegas Pro dans le projet en cours :

- Faites glisser un projet Vegas Pro de la fenêtre de l'Explorateur (ou de l'Explorateur Windows) vers la barre temporelle.
- Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, choisissez **Média** dans le sous-menu, puis recherchez le projet à utiliser.

Le fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet et un événement est créé, dans lequel vous glisserez le projet sur la barre temporelle ou à la position occupée par le curseur avant l'ouverture de la boîte de dialogue Importer un média.

Ouvrir un fichier de multimédia

1. Dans le menu Fichier, choisissez **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.

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 la position 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 fichier comprend trois pistes audio alors que vous ouvrez un fichier AVI, une piste vidéo est créée pour l'AVI.

Ouvrir une séquence d'images fixes

Si vous avez exporté un clip vidéo sous la forme d'une séquence d'images fixes avec une autre application (par exemple, un programme de rendu 3D), vous pouvez ajouter cette séquence à la barre temporelle de Vegas Pro sous forme d'événement unique.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Ouvrir**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

2. Choisissez le dossier où est stockée la séquence 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 la première image de la séquence (ou l'image à utiliser pour commencer l'événement). Des informations détaillées relatives au fichier sélectionné s'affichent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

4. Cochez la case **Ouvrir la séquence d'images fixes**.

5. Dans la zone **Plage**, entrez le numéro de la dernière image à ouvrir. Par exemple, si vous avez sélectionné *AnimationUn_00001.tga* au cours de l'étape 3, vous pouvez taper 120 dans cette zone pour créer un événement utilisant les images comprises entre *AnimationUn_00001.tga* et *AnimationUn_00120.tga*.

6. Cliquez sur **Ouvrir** pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du média, dans laquelle vous pourrez visualiser ou modifier des informations relatives à la séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.

7. Cliquez sur **OK**. Un nouvel événement est créé à la position du curseur dans la piste sélectionnée (en l'absence de sélection, une nouvelle piste sera ajoutée). Chaque image de la séquence correspondra à une image.

Ouvrir un projet de la version 4 de CD Architect

Si vous possédez des projets créés avec la version 4 de CD Architect, vous pouvez employer le logiciel Vegas Pro pour ouvrir vos fichiers de projets et créer des CD de type Red Book.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Ouvrir**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
2. Choisissez le dossier où est stocké votre fichier de projet CD Architect (.cdp) :
   - 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 de projet dans la fenêtre de navigation ou tapez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur **Ouvrir**. Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours, le programme vous propose d'enregistrer vos modifications.

   Pour plus d'informations à propos de la création de CD Red Book, consulter "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.

Création de projets tournants

L'utilisation d'affichages auxquels des rotations sont appliquées, c'est-à-dire affichant des médias verticaux, est de plus en plus courante : vous pouvez en voir en kiosque, dans les présentations et même aux journaux du soir. Si vous le souhaitez, Vegas Pro permet d'afficher facilement l'un de vos projets dans un format auquel des rotations sont appliquées.

1. Créez un nouveau projet.
2. Définissez les propriétés du projet selon vos besoins, puis choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Rotation de sortie** pour indiquer l'orientation de votre périphérique d'affichage de destination. Si vous souhaitez afficher votre projet en mode portrait (long), choisissez **90° vers la droite** ou **90° vers la gauche**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

   Dans cet exemple, la vidéo a été réalisée en faisant pivoter le trépied de la caméra à 90 degrés. Toutefois, étant donné qu'aucune rotation n'a été appliquée au projet ni au média, la vidéo est affichée latéralement à l'intérieur de l'image au format paysage standard.

   Après avoir choisi **90° vers la droite** dans la liste déroulante **Rotation de sortie**, une rotation est appliquée à la fenêtre Prévisualisation vidéo. Aucune rotation n'ayant encore été appliquée au média, il ne correspond pas à l'orientation du projet et est au format Letterbox dans l'image.
3. Ajoutez des fichiers multimédias à votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.
4. Modifiez les propriétés de chacun de vos fichiers multimédias pour définir sa rotation selon vos besoins :
   a. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés du média s'affiche.

b. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Rotation** pour indiquer la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter votre média.

Après avoir choisi **90 dans le sens des aiguilles d'une montre°** depuis **Rotation** dans la liste déroulante.

c. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés du média et enregistrer vos changements.

Pour faire pivoter plusieurs fichiers rapidement, sélectionnez-les dans la fenêtre Média de projet, cliquez avec le bouton droit sur un fichier sélectionné, puis choisissez **Rotation 90 dans le sens des aiguilles d'une montre°** ou **Rotation 90 dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre°** dans le menu contextuel.

5. Faites glisser les clips depuis la fenêtre Média de projet vers la barre temporelle pour créer des événements.
6. Modifiez votre projet selon vos besoins. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.
7. Générez le rendu de votre projet dans un format de rendu pris en charge. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

   Dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour votre fichier de rendu. Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour générer le rendu d'un fichier orienté au format Portrait afin de l'afficher sur un ordinateur sans en pivoter l'affichage, vous pouvez créer un modèle de rendu correspondant aux proportions de votre projet : Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554.

   a. Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre Prévisualisation vidéo et vérifiez que **Simuler le format d'image du périphérique** est sélectionné.

   b. Ensuite, ajustez la taille de la fenêtre Prévisualisation vidéo pour obtenir la taille d'image à rendre et notez les dimensions de l'**Affichage** dans l'angle inférieur droit de la fenêtre Prévisualisation vidéo.

c. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendre en tant que**, choisissez le format de rendu souhaité dans la liste déroulante **Enregistrer sous le type**, puis choisissez un modèle de rendu proche de la taille de l'image que vous avez notée à l'étape b. Le format vidéo Windows Media est une bonne sélection.

d. Cliquez sur le bouton **Personnaliser**, puis utilisez l'onglet Vidéo dans la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour ajuster la taille de l'image aux dimensions que vous avez notées à l'étape 2.

e. Enregistrez votre modèle pour l'utiliser ultérieurement.

f. Désactivez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** et générez le rendu de votre fichier.

Imbrication de projets

L'imbrication vous permet d'ajouter un projet Vegas Pro à la barre temporelle d'un autre projet. Elle peut vous aider à organiser une barre temporelle ou à créer d'autres effets :

- Créer un élément unique — tel qu'un graphique de type tiers inférieur ou un filigrane — que vous pourrez employer à plusieurs endroits de la barre temporelle ou dans plusieurs projets.
- Créer un élément complexe composite que vous utiliserez sous forme d'objet multimédia unique dans la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition d'une vidéo," page 411.
- Créer une transition entre plusieurs éléments en plaçant ces derniers dans un projet imbriqué et en appliquant la transition à l'événement de projet imbriqué.
- Créer une composition musicale avec son propre tempo et une structure de bus d'effet que vous pourrez employer dans un autre projet.
- Créer un projet séparé pour chaque scène d'une vidéo et imbriquer ces projets dans un projet vidéo principal. Vous pouvez appliquer une correction de couleur à chaque image de la scène, puis en appliquer une autre à la totalité de la scène dans le projet principal.
- Utiliser des projets maîtres pour livrer un projet unique en plusieurs formats sans rendus intermédiaires longs et consommateurs d'espace disque : par exemple, vous pouvez ajouter un projet 24p, 16:9 HD (haute définition) à un projet maître pour reformater le projet en définition standard (SD) grand écran pour DVD, SD bandes noires pour VHS, SD 4:3 pan-and-scan, ou 25p.

Effectuez l'une des actions suivantes pour imbriquer un projet Vegas Pro dans le projet en cours :

- Faites glisser un projet Vegas Pro de la fenêtre de l'Explorateur (ou de l'Explorateur Windows) vers la barre temporelle.
- Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, choisissez **Média** dans le sous-menu, puis recherchez le projet à utiliser.

Le fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet et un événement est créé, dans lequel vous glisserez le projet sur la barre temporelle (ou à la position occupée par le curseur en cas d'import ou si vous employez l'explorateur pour ouvrir un fichier de projet).

Vous pouvez modifier les événements du projet imbriqué, tout comme ceux de la barre temporelle : découper, mélanger, étirer, recadrer ou appliquer des commutateurs d'événements.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.

Remarques :

- La sortie du bus principal du projet imbriqué est employée pour créer l'événement audio. Si vous imbriquez un projet Surround 5.1, l'événement audio sera un mixage démultiplicateur stéréo du bus Surround principal. Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 – Présentation générale," page 451.
- Les événements audio provenant de projets imbriqués ne peuvent pas être modifiés dans un éditeur audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ouverture d'évènements dans l'éditeur audio," page 192.
- L'audio d'un projet imbriqué nécessite la construction d'un fichier proxy. Pour éviter d'avoir à générer des fichiers proxy, supprimez l'audio des projets imbriqués et utilisez le projet principal pour créer votre audio.

  Dans le menu Outils, sélectionnez **Reconstituer les données audio imbriquées hors ligne** pour rendre les fichiers proxy audio de votre projet. Les fichiers de proxy audio peuvent être hors ligne si vous annulez le rendu lors de l'ajout d'un projet imbriqué.
- Les marqueurs et les régions du projet imbriqué sont affichés dans la barre temporelle sous la forme de marqueurs de média de l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des marqueurs de médias et zones," page 234.
- La vidéo prérendue à partir d'un projet sera utilisée si ce dernier est imbriqué dans la barre temporelle d'un autre projet.
- Vous pouvez modifier un projet imbriqué en cliquant avec le bouton droit sur l'événement (dans la barre temporelle) et en sélectionnant **Modifier le projet source** dans le menu contextuel. Une nouvelle fenêtre Vegas Pro s'ouvre et vous permet de modifier le projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Références au projet dans les fichiers rendus," page 76.

Ouverture d'un projet récent

Une liste des fichiers récemment utilisés est conservée dans la partie inférieure du menu Fichier. Le fait de choisir l'un des projets de cette liste vous permet d'y accéder rapidement pour travailler dessus.

Vous pouvez employer l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, pour activer ou non la liste des fichiers récents et pour indiquer le nombre de fichiers à afficher. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608

Enregistrement d'un projet

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Enregistrer** pour sauvegarder les modifications dans le projet Vegas Pro en cours (.veg). Lorsqu'un projet Vegas Pro 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous)," page 74.

Sauvegarde automatique du projet

Une sauvegarde de votre projet est automatiquement enregistrée toutes les cinq minutes. Si votre système se bloque, vous serez invité à ouvrir le fichier de sauvegarde au démarrage suivant de l'application.

Les fichiers de sauvegarde sont enregistrés à l'emplacement indiqué dans la zone **Dossier des fichiers temporaires** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Les fichiers sont enregistrés avec l'extension .autosave.veg et sont supprimés lorsque vous quittez l'application. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Général," page 608.

Si vous ne souhaitez pas effectuer de sauvegarde automatique de votre projet, désactivez la case à cocher **Activer la sauvegarde automatique** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences.

Lorsque vous enregistrez un projet, des fichiers .veg.bak sont créés dans votre dossier de projet afin de vous permettre de rétablir le dernier état enregistré du projet. La fonction de création des fichiers de sauvegarde est indépendante de la fonction d'enregistrement automatique des projets.

Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous)

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Enregistrer sous** pour sauvegarder le projet en cours dans un autre emplacement ou sous un nouveau nom.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Enregistrer sous**.
2. Sélectionnez le lecteur et le dossier où vous souhaitez stocker le projet.
3. Saisissez un nom dans la zone **Nom fichier**.

4. Dans la liste déroulante **Enregistrer sous type**, sélectionnez le format dans lequel vous souhaitez enregistrer le projet.

Extension	Nom du format	Description
.veg	Projet Vegas Pro	Cette option enregistre les références aux fichiers médias utilisés dans le projet. Les informations relatives au projet, les effets des pistes, les enveloppes, les allocations de bus et les propriétés de sortie sont également enregistrés. Le fichier .veg ne combine pas les événements dans un fichier unique.
.txt	Fichier texte EDL	Cette option crée une version de texte des placements d'événements dans l'affichage de la piste. Cette description de texte peut alors être importée dans une base de données ou une application de traitement de texte pour modification ou autres buts.
.aaf	Modifier le fichier AAF conforme au protocole	Ces options créent des fichiers AAF (Advanced Authoring Format) qui vous permettront d'échanger des projets entre les applications. Par exemple, si la personne qui s'occupe des tâches de post-production utilise un logiciel autre que Vegas Pro, vous pouvez fournir votre projet au format AAF. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation et exportation de fichiers AAF," page 80.
.aaf	Fichier AAF hérité Avid	

5. Activez la case à cocher **Copier les médias avec le projet** si vous souhaitez créer des copies de chaque fichier multimédia du projet dans le même emplacement que le fichier projet. Ceci vous permet de rassembler les actifs du projet dans un emplacement unique.
6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
7. Si vous avez activé la case à cocher **Copier les médias avec le projet**, une boîte de dialogue s'affiche pour vous permettre d'indiquer la méthode employée pour copier les fichiers multimédias :
   - Sélectionnez la case d'option **Copier les médias sources** pour copier l'intégralité des fichiers multimédias sources dans votre dossier de projet.

     Les fichiers multimédias de projet placés dans des dossiers extérieurs au dossier de projet sont copiés dans le dossier de projet. Les fichiers multimédias qui sont enregistrés dans les dossiers ci-dessous ne sont pas copiés.

- Sélectionnez la case d'option **Créer des copies découpées des médias sources** et indiquez une valeur dans la zone **Tête et queue supplémentaires** pour réduire le nombre et la taille des fichiers multimédias nécessaires pour représenter votre projet.

  Votre projet sera analysé afin de déterminer la proportion utilisée de chaque fichier multimédia, et ces portions seront rendues dans de nouveaux fichiers. La durée indiquée dans le paramètre **Tête et queue supplémentaires** sera ajoutée au début et à la fin du fichier multimédia afin de permettre des éditions ultérieures. Tous les événements sont ensuite mis à jour pour pointer vers les nouveaux fichiers. Enfin, les prises inactives sont supprimées du projet, puis ce dernier est sauvegardé.

Les nouveaux fichiers rendus doivent, dans la mesure du possible, correspondre aux propriétés du fichier source :

- Les événements audio/vidéo sont enregistrés dans un nouveau fichier AVI. Vous pouvez découper les fichiers DV AVI, AVI non compressé et Sony YUV AVI. Compte tenu des pertes entraînées par les autres formats vidéo, ces fichiers vidéo ne sont pas découpés, mais ils sont simplement copiés dans le dossier du projet.
- Les événements ne comportant que de l'audio et dont la taille est inférieure à 2 Go seront rendus au format Wave (ou Wave64 pour les fichiers de taille supérieure à 2 Go), et les fichiers DV seront rendus au format DV AVI.

Références au projet dans les fichiers rendus

Lorsque le projet Vegas Pro utilise un média qui a été rendu avec une référence intégrée au chemin d'accès du projet, vous pouvez aisément ouvrir le projet source dans l'application associée pour éditer le média. Les logiciels ACID 5.0, Sound Forge 8.0 et Vegas Pro 6.0, ainsi que les versions ultérieures, permettent d'enregistrer la référence du chemin de projet lors du rendu des fichiers.

Par exemple, imaginez que vous avez, sur la barre temporelle Vegas Pro, un fichier rendu à partir d'un projet ACID. En prévisualisant votre projet Vegas Pro, vous découvrez que vous avez rendu votre projet ACID en mettant, par mégarde, une piste essentielle en mode muet. Il vous suffit alors de cliquer sur la barre temporelle Vegas Pro avec le bouton droit de la souris, puis de sélectionner **Modifier le projet source** dans le menu contextuel pour rouvrir votre projet ACID, rétablir le son de la piste, et effectuer un nouveau rendu.

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.

Enregistrer le chemin de projet dans le fichier de rendu

1. Enregistrez votre projet Vegas Pro. Le projet doit être enregistré pour que vous puissiez incorporer la référence du projet dans le fichier rendu.

2. Accomplissez la procédure décrite dans la rubrique Rendu des fichiers, afin de choisir le type de fichier et l'emplacement de vos fichiers rendus et activez la case à cocher **Enregistrer projet comme référence de chemin de fichier rendu**.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

   La case à cocher ne sera pas disponible si vous n'avez pas enregistré votre fichier ou si vous procédez au rendu avec un module externe tiers correspondant à un format de fichier bien précis.

Modifier un projet référencé

1. Procédez de l'une des façons suivantes :
   - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier multimédia dans la fenêtre Explorateur.
   - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier multimédia dans la fenêtre Média de projet.
   - Cliquez avec le bouton droit sur un événement de la barre temporelle.
2. Dans le menu contextuel, choisissez **Modifier le projet source**. Une fenêtre ACID, Vegas ou Sound Forge s'ouvre et affiche le projet source.

   Si vous modifiez un projet source depuis un ordinateur autre que celui utilisé lors de la création, celui-ci doit répondre aux critères suivants :

   - Le logiciel qui a permis de créer le projet doit être installé, et l'extension du fichier de projet (.acd, .acd-zip, .veg ou .frg) doit être enregistrée sur l'ordinateur modificateur.
   - La version du logiciel installée sur cet ordinateur est identique (ou ultérieure) à celle du logiciel utilisé pour créer le projet.
   - Le fichier projet doit exister sur l'ordinateur modificateur, et le chemin d'accès doit être le même que sur l'ordinateur qui a créé le projet.
   - Le média source du projet existe sur cet ordinateur. Si les fichiers multimédias n'utilisent pas le même chemin que sur l'ordinateur où le projet a été créé, vous serez invité à choisir un nouveau dossier ou à sélectionner des fichiers de substitution.
3. Modifiez le projet.
4. Rendez le projet modifié en utilisant le même nom que le fichier multimédia d'origine, puis fermez l'application de modification.

   Si vous modifiez une piste existante, votre projet est automatiquement actualisé afin d'intégrer le dernier fichier multimédia rendu.

Partage de projets en ligne

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

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.

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 Fichier, choisissez **Télécharger sur YouTube**. La boîte de dialogue Télécharger sur YouTube s'affiche.
2. 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.

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

   Les informations contenues dans la zone **Titre**, dans l'onglet Résumé de la boîte de dialogue Propriétés du projet, sont utilisées par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

4. Dans la zone **Description**, tapez la description de votre film.

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

5. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Catégorie de vidéo**. La catégorie sélectionnée permet de classer les vidéos sur le site YouTube.
6. Dans la zone **Repères**, tapez des mots-clés à associer à votre film. Utilisez des mots qui ont un rapport avec votre film et en décrivent le contenu. Ces repères seront utilisés lors de la recherche dans YouTube. Utilisez des virgules pour séparer plusieurs mots-clés.

   Si vous téléchargez un projet stéréo 3D, Vegas Pro ajoute automatiquement les balises nécessaires à l'activation de la visualisation 3D sur YouTube. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215.

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

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

9. Activez la case à cocher **Rendu et téléchargement de la 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.

10. Cliquez sur le bouton **Télécharger** pour commencer à télécharger votre film sur YouTube.

    Une fois le téléchargement du film terminé, vous pouvez cliquer sur le bouton **Modifier les informations vidéo** pour afficher la page Mon compte dans une fenêtre de navigation afin de pouvoir modifier les informations relatives à votre vidéo, ou cliquez sur **Fermer** afin de revenir dans la barre temporelle de Vegas Pro.

    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.

Importation et exportation de fichiers AAF

Vous pouvez utiliser des fichiers AAF (Advanced Authoring Format) pour échanger des projets entre les applications. Par exemple, si la personne qui s'occupe des tâches de post-production utilise un logiciel autre que Vegas Pro, vous pouvez fournir votre projet au format AAF.

Création d'un fichier AAF

Si vous souhaitez exporter votre projet en tant que fichier AAF, prenez en compte les instructions suivantes et préparez votre projet en conséquence :

- Les coupures audio et vidéo sont conservées.
- Le gain audio et le panoramique basés sur les pistes sont conservés lors de l'enregistrement ou de l'importation de fichiers AAF.

  Cochez la case **Exportation AAF - Utiliser enveloppe audio basée sur un clip** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences pour combiner les enveloppes d'événement et celles de piste et les enregistrer en tant qu'enveloppes basées sur un clip dans un fichier AAF. Si cette case n'est pas cochée, les enveloppes de piste sont enregistrées en tant qu'enveloppes de piste, et les enveloppes d'événement sont enregistrées en tant qu'enveloppes de clip. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

  Si vous échangez des fichiers AAF avec une autre application, reportez-vous à la documentation de cette dernière afin de déterminer si les modifications de gain et de panoramique audio sont prises en charge.
- Les pistes audio mises en sourdine ne sont pas incluses dans le fichier AAF.
- Lorsque vous importez un fichier AAF, les enveloppes de piste et de clip sont combinées et importées en tant qu'enveloppes de piste.
- Les effets audio et vidéo sont ignorés.
- Toutes les transitions vidéo sont exportées en tant que transitions de fondu vidéo AAF.
- Tous les fondus enchaînés audio sont exportés en tant que transitions de fondu audio mono AAF.
- Les vidéos dont la durée a été étirée sont exportées à l'aide de l'effet Contrôle de la vitesse vidéo AAF.
- Les données audio dont la durée a été étirée ne sont pas prises en charge : les événements audio dont la durée a été étirée sont lus à leur vitesse d'origine et un temps est ajouté à la piste afin de représenter la durée étirée. Les événements audio dont la durée a été compressée sont également lus à leur vitesse d'origine, mais ils sont découpés afin de correspondre à la longueur compressée.
- Toutes les pistes comportant des données audio mono et stéréo sont ignorées ; le format AAF ne prend pas en charge ce type de données audio sur une piste unique.
- Les images fixes sont exportées en tant que 1 080 000 images (les spécifications AAF n'autorisent pas l'utilisation d'un média dont la durée et la fréquence d'image sont égales à 0).

- L'ordre des pistes dans le fichier AAF exporté ne correspond pas à celui du projet Vegas Pro : dans le modèle de pistes Vegas Pro, la première piste représente le premier plan tandis que dans les spécifications AAF, elle représente l'arrière-plan.
- Si la case à cocher **Exportation AAF - Utiliser unité d'image pour l'audio** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, les données audio sont exportées avec les unités d'image. Désactivez la case à cocher si vous souhaitez utiliser des unités d'échantillon pour les données audio exportées (utilisez ce paramètre uniquement si votre projet ne contient que des données audio ou si l'application que vous utilisez pour importer le fichier AAF prend en charge les unités d'image pour la vidéo et les unités d'échantillon pour les données audio). Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Exporter**, puis sélectionnez **Protocol Compliant AAF File** or **Fichier AAF ProTools/Media Composer** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Exporter s'affiche.
2. Sélectionnez le lecteur et le dossier où vous souhaitez stocker le projet.
3. Saisissez un nom dans la zone **Nom fichier**.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

Importation d'un fichier AAF dans un projet actuel

Si vous souhaitez importer un fichier AAF dans un projet Vegas Pro, prenez en compte les instructions suivantes et préparez votre projet en conséquence :

- Les coupures audio et vidéo sont conservées.
- Le gain audio et le panoramique basés sur les pistes sont conservés lors de l'enregistrement ou de l'importation de fichiers AAF.

  Lorsque vous importez un fichier AAF, les enveloppes de piste et de clip sont combinées et importées en tant qu'enveloppes de piste.

  Si vous échangez des fichiers AAF avec une autre application, reportez-vous à la documentation de cette dernière afin de déterminer si les modifications de gain et de panoramique audio sont prises en charge.
- Toutes les transitions vidéo sont importées en tant que fondus enchaînés.
- Les effets audio et vidéo sont ignorés.
- L'effet Contrôle de la vitesse vidéo AAF est conservé et mappé sur le paramètre **Fréquence de lecture** dans les propriétés de l'événement importé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194.
- Si vous importez un fichier AAF contenant des données audio wave ou AIFC incorporées, les fichiers sont extraits dans le même dossier que le fichier AAF lors de l'importation du projet.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **AAF** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Importer 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**.
4. Cliquez sur **Ouvrir**. Le fichier AAF est importé dans le projet actuel.

Importation d'un fichier AAF dans un nouveau projet Vegas Pro

Si vous souhaitez importer un fichier AAF dans un projet Vegas Pro, prenez en compte les instructions suivantes et préparez votre projet en conséquence :

- Les coupures audio et vidéo sont conservées.
- Le gain audio et le panoramique basés sur les pistes sont conservés lors de l'enregistrement ou de l'importation de fichiers AAF.

  Lorsque vous importez un fichier AAF, les enveloppes de piste et de clip sont combinées et importées en tant qu'enveloppes de piste.

  Si vous échangez des fichiers AAF avec une autre application, reportez-vous à la documentation de cette dernière afin de déterminer si les modifications de gain et de panoramique audio sont prises en charge.
- Toutes les transitions vidéo sont importées en tant que fondus enchaînés.
- Les effets audio et vidéo sont ignorés.
- L'effet Contrôle de la vitesse vidéo AAF est conservé et mappé sur le paramètre **Fréquence de lecture** dans les propriétés de l'événement importé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194.
- Si vous importez un fichier AAF contenant des données audio wave ou AIFC incorporées, les fichiers sont extraits dans le même dossier que le fichier AAF lors de l'importation du projet.

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

4. Cliquez sur **Ouvrir**. Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours, le programme vous propose d'enregistrer vos modifications.

Importation et exportation de projets

Les outils d'échange de projets apportent de la flexibilité à votre flux de production en vous permettant d'échanger des projets avec d'autres plateformes d'édition populaires.

Importation d'un projet

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis sélectionnez un type de projet dans le sous-menu :
   - **AAF**: Importe un fichier AAF à partir d'un fichier AAF, Avid ProTools ou Avid Media Composer conforme au protocole. Pour plus d'informations, reportez-vous à Voir "Importation et exportation de fichiers AAF," page 80.
   - **Premiere/After Effects (*.pproj)**: importe un projet Adobe Premiere ou After Effects.
   - **Final Cut Pro 7/Resolve (*.xml)**: importe un fichier XML depuis Apple Final Cut Pro 7 ou DaVinci Resolve.
   - **Final Cut Pro X (*.fcpxml)**: importe un fichier XML depuis Apple Final Cut Pro X.
   - **Fichier texte EDL (*.txt)**: importe un fichier texte EDL. Pour plus d'informations, reportez-vous à Voir "Listes de décision de modification," page 86.

   La boîte de dialogue Importer 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**.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

   Un rapport s'affiche si des éléments du projet n'ont pas pu être importés.

Exportation d'un projet

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Exporter**, puis sélectionnez un type de projet dans le sous-menu :
   - **Fichier AAF conforme au protocole (*.aaf)**: exporte votre projet vers un fichier AAF conforme au protocole.
   - **ProTools/Media Composer (*.aaf)**: Exporte votre projet vers un fichier AAF que vous pouvez utiliser dans Avid ProTools ou Media Composer. Pour plus d'informations, reportez-vous à Voir "Importation et exportation de fichiers AAF," page 80.

- **Premiere/After Effects (*.pproj)**: exporte votre projet en vue d'une utilisation dans un projet Adobe Premiere ou After Effects.
- **Final Cut Pro 7/Resolve (*.xml)**: exporte votre projet dans un fichier XML que vous pouvez utiliser dans Apple Final Cut Pro 7 ou DaVinci Resolve.
- **Final Cut Pro X (*.fcpxml)**: exporte votre projet dans un fichier XML que vous pouvez utiliser dans Apple Final Cut Pro X.
- **Fichier texte EDL (*.txt)**: exporte votre projet dans un fichier texte EDL. Pour plus d'informations, reportez-vous à Voir "Listes de décision de modification," page 86.

La boîte de dialogue Exporter s'affiche.

2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez exporter le projet :
   - 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. Saisissez un nom dans la zone **Nom fichier**.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

   Un rapport s'affiche si des éléments du projet n'ont pas pu être exportés.

Exportation d'un film vers une console PSP™

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

Sélectionnez **Fichier** > **Exporter**> **PSP™ (PlayStation®Portable)** pour convertir votre projet au format Sony AVC (*.mp4) et le transférer sur un système PSP™ connecté par 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 requièrent la dernière version du microprogramme PSP™.
- Si vous employez la vidéo haute résolution, sélectionnez **Optimisée** dans la liste déroulante **Qualité rendu en rés. intégrale** de 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

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. Choisissez **Fichier** > **Exporter**> **PSP™ (PlayStation®Portable)**. La boîte de dialogue Exporter vers la PSP™ (PlayStation®Portable) apparaît.

   Si vous voulez effectuer le rendu d'une vidéo AVC sans effectuer de transfert vers un système PSP™, accédez à la boîte de dialogue Rendre en tant que et sélectionnez l'option **Sony AVC (*.mp4)** dans la zone Format de sortie. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

10. Cliquez sur **OK**. Votre fichier film (*<filename>*.MP4) et le fichier de miniature *(<filename>*.THM) sont créés et transférés dans le dossier approprié du système PSP™.

Listes de décision de modification

La liste de décision de modification (EDL) constitue le récapitulatif textuel d'un projet. La liste EDL répertorie tous les fichiers multimédias utilisés, leur emplacement sur la barre temporelle et la manière dont ils sont découpés.

Les listes EDL Vegas Pro sont différentes de celles utilisées dans les suites d'édition linéaire standard ; elles n'ont pas été conçues pour les échanges de projets avec d'autres applications d'édition.

En raison des importantes différences que l'on retrouve entre les différentes applications d'édition, les projets convertis à partir de listes EDL (ou exportés en listes EDL) sont simplifiés. Les événements sont insérés sur la barre temporelle en tant que piste unique et les effets de transition issus d'autres applications sont remplacés par des fondus enchaînés. Les projets importés à partir de la liste EDL d'une autre application sont initialement limités à quatre pistes audio. Si vous voulez ajouter d'autres pistes, enregistrez le projet sous le format de fichier .veg.

Création d'un CD

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.
2. Sélectionnez le lecteur et le dossier où vous souhaitez stocker le projet.

   Les fichiers EDL ne contiennent aucune information sur l'emplacement du média source. Enregistrez le fichier .txt dans le même dossier que le média source.

3. Saisissez un nom dans la zone **Nom fichier**.
4. Dans la liste déroulante **Enregistrer sous le type**, choisissez **Fichier texte EDL (*.txt)**.
5. Saisissez le nom du fichier et recherchez la destination.
6. Cliquez sur **OK**.

Ouverture d'une liste EDL

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Ouvrir**.
2. Choisissez le dossier où est stocké le projet à ouvrir :

- Sélectionnez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante Rechercher dans.

  —*ou*—

- 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.
4. Cliquez sur **Ouvrir**. Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours, le programme vous propose d'enregistrer vos modifications.

   Les événements sont placés sur la barre temporelle Vegas Pro. Toutes les transitions sont remplacées par des fondus enchaînés. Vous pouvez modifier les fondus enchaînés en d'autres types de transition, si nécessaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fondus enchaînés automatiques, " page 149.

Fermeture d'un projet

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Fermer** pour fermer le projet actuel. Si vous n'avez pas enregistré les dernières modifications que vous avez apportées au projet, une boîte de dialogue apparaît vous invitant à les enregistrer.

- Cliquez sur **Non** pour fermer le projet sans les enregistrer.
- Cliquez sur **Oui** pour enregistrer les changements.
- Cliquez sur **Annuler** pour retourner dans le projet actuel.

Utilisez la commande Enregistrer sous pour enregistrer le projet sous un autre nom ou un autre type de fichier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous)," page 74.

Fermeture de l'application Vegas Pro

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Quitter** pour fermer l'application et revenir sur le bureau.

Si vous n'avez pas enregistré les dernières modifications que vous avez apportées au projet, une boîte de dialogue apparaît vous invitant à les enregistrer.

- Cliquez sur **Non** pour fermer l'application sans enregistrer le projet.
- Cliquez sur **Oui** pour enregistrer les changements.
- Cliquez sur **Annuler**pour revenir dans la fenêtre Vegas Pro et dans le projet actuel.

Utilisez la commande Enregistrer sous pour enregistrer le projet sous un autre nom ou un autre type de fichier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement d'un projet avec changement de nom (Enregistrer sous)," page 74.

Chapitre 5

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 Vegas Pro 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 Vegas Pro 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 Vegas Pro. 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 découpable 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

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Média de projet** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

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.

Si vous utilisiez une version précédente de Vegas Pro, la fenêtre Média de projet vous sera probablement plus familière sous le nom de Pool de média. Son nom a été modifié pour protéger les innocents (mais aussi pour éviter toute confusion avec la fenêtre Media Manager).

Ajouter des fichiers multimédias à la fenêtre Média de projet

Des fichiers sont ajoutés à la fenêtre Média de projet lorsque vous ouvrez des fichiers multimédia, importez des médias, ou ajoutez des fichiers multimédias à la barre temporelle avec l'Explorateur.

Vous pouvez aussi glisser les fichiers sur la fenêtre Média de projet à partir de l'Explorateur Vegas Pro ou 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
	Importer média : cliquez pour ajouter un fichier multimédia à votre projet sans l'ajouter à la barre temporelle.

Option	Description
	Capture vidéo : cliquez pour démarrer l'application d'acquisition vidéo indiquée dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Capture de vidéo," page 129.
	Extraire l'audio à partir du CD : cliquez pour extraire une piste d'un CD audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Extraction de données audio à partir de CD," page 139. Vegas Pro n'est pas conçu et ne doit pas être utilisé à des fins illégales ou non autorisées, telles que la copie ou le partage illégal de matériaux faisant l'objet de droits d'auteur. L'utilisation de Vegas Pro 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 de l'utilisateur final.
	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.

Nettoyer la liste Média de projet

Cliquez sur le bouton **Retirer tous les médias non utilisés du projet** pour supprimer les fichiers non utilisés de la barre temporelle.

Retirer 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.

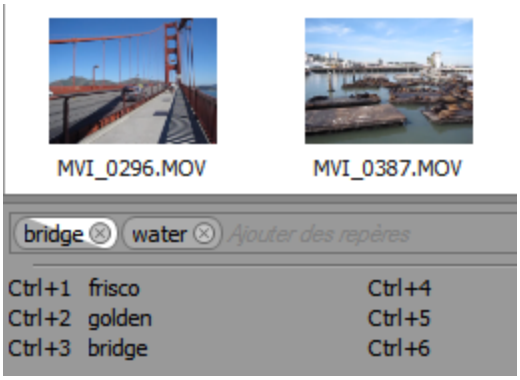
Affichage ou édition des propriétés des fichiers

Cliquez sur le bouton **Propriétés** pour afficher la boîte de dialogue des Propriétés du fichier multimédia sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.

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.

Balisage des fichiers multimédias

Utilisez le panneau Repères du média dans la fenêtre Média de projet pour ajouter des repères aux fichiers multimédias. Pour afficher ou masquer le panneau Repères du média, cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Vues** et sélectionnez **Repères du média**.



Lorsque vous ajoutez des repères aux fichiers multimédias, des sous-dossiers de médias sont créés pour chaque repère dans le dossier "Repères". Pour plus d'informations, reportez-vous à "Trier vos médias par sous-dossiers," page 115.

Ajouter des repères

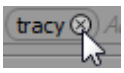
1. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers multimédias dans la fenêtre Média de projet.
2. Saisissez le texte du repère dans la zone **Ajouter des repères**.
3. Appuyez sur Entrée pour ajouter le repère aux fichiers multimédias.

Vous pouvez également ajouter des repères à l'aide des raccourcis clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Créer des repères rapides," page 91.

Retirer des repères

1. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers multimédias dans la fenêtre Média de projet.
2. Appuyez sur Retour arrière dans la zone **Ajouter des repères** pour retirer les repères des fichiers multimédias.

Vous pouvez également cliquer sur le "x" de l'icône de repère pour retirer un repère d'un fichier multimédia :



Créer des repères rapides

Les repères rapides vous permettre d'attribuer des repères à des raccourcis clavier que vous pouvez utiliser pour ajouter rapidement des repères aux fichiers multimédias.

1. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers multimédias dans la fenêtre Média de projet.
2. Saisissez le texte du repère dans la zone **Ajouter des repères**.
3. Appuyez su Ctrl+Maj et sur le chiffre que vous souhaitez attribuer au raccourci clavier. Par exemple, appuyez sur Ctrl+Maj+1 pour attribuer le texte du repère au raccourci Ctrl+1.
4. Appuyez sur Entrée pour ajouter le repère aux fichiers multimédia.

Modifier des repères rapides

Cliquez sur la zone Repères rapides avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Modifier les repères rapides** pour ouvrir la boîte de dialogue Modifier les repères rapides. Vous pouvez utiliser cette boîte de dialogue pour modifier le texte de repères rapides existants ou pour créer de nouveaux repères rapides.

Configurer la suppression de l'ajustement 24p

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier DV AVI de la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Propriétés du format de fichier** dans le menu de raccourci pour modifier les paramètres de fichier dans le module de format associé au type de fichier multimédia.

Pour les fichiers 24p NTSC DV AVI avec ajustement, vous pouvez employer cette boîte de dialogue pour configurer la suppression des champs d'ajustement.

Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas à modifier les paramètres de suppression de l'ajustement. Cependant, si les paramètres de l'en-tête DV n'étaient pas corrects lors de la capture de votre vidéo, vous pouvez affiner la suppression de l'ajustement sans avoir à procéder à une nouvelle acquisition vidéo.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier AVI de la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Propriétés du format de fichier** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés du média AVI/DV s'affiche.

   Cette commande n'est pas disponible pour les clips non AVI ou DV, ou pour ceux qui emploient l'ajustement 2-3-3-2.

2. Activez la case à cocher **Activer la suppression d'ajustement 24 images**.

   Vous pouvez désactiver cette case à cocher si vous souhaitez outrepasser la suppression de l'ajustement pour les fichiers individuels lorsque la case à cocher **Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences.

3. Sélectionnez un réglage dans la liste déroulante **Décalage de code de temps d'image de début** pour indiquer l'image représentée par un numéro de timecode dans la séquence vidéo.

   Par exemple, si vous avez un fichier NTSC DV avec ajustement 24 images créé sur une platine Sony JH3 HDCAM, les réglages de décalage par défaut utilisent 0 pour le **Décalage de code de temps d'image de début**.

   Si vous avez modifié les décalages de timecode sur la platine (ou si vous disposez de matériel avec ajustement provenant d'une autre source) vous devrez tester divers réglages pour déterminer le décalage correct.

4. Contrôlez l'entrelacement :

    - Dans la boîte de dialogue Propriétés du projet, sélectionnez un modèle NTSC DV 24p dans la liste déroulante Modèle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
    - Sélectionnez le paramètre **Optimisée (Complet)** dans la fenêtre de prévisualisation vidéo pour afficher les images complètes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.
    - Parcourez le clip et recherchez les lignes entrelacées dans les objets en déplacement ou les fonds.
    - Si vous constatez des entrelacements de lignes, reprenez à partir de l'étape 3 et sélectionnez une valeur de décalage différente.
    - Si aucun entrelacement de lignes n'apparaît, le décalage est correctement réglé.

Ajouter des effets à un fichier multimédia

Cliquez sur le bouton **Effets média** pour ajouter un effet à chaque occurrence du fichier multimédia sélectionné présente dans votre projet (le fichier source restera intact).

Les effets média ne sont employés que pour les fichiers vidéo. Pour plus d'informations sur l'ajout d'effets vidéo, consultez la rubrique "Application d'effets vidéo," page 337.

Prévisualisation d'un fichier multimédia

Sélectionnez le fichier multimédia à prévisualiser.

- Cliquez sur le bouton **Démarrer la prévisualisation** pour commencer l'aperçu du fichier multimédia.
- Cliquez sur le bouton **Arrêter la prévisualisation** pour arrêter l'aperçu du fichier multimédia.
- Sélectionnez le bouton **Prévisualisation automatique** pour effectuer l'aperçu automatique d'un fichier multimédia lorsque vous cliquez dessus.

Associer deux fichiers médias en tant que sous-clips 3D stéréoscopiques

Si vous utilisez deux fichiers dont le timecode est synchronisé (séquence vidéo réalisée sur une caméra 3D qui crée des clips œil gauche et œil droit séparés, par exemple), l'alignement des données audio et vidéo n'est pas indispensable. Sélectionnez simplement les clips dans la fenêtre Média de projet et choisissez **Associer en tant que sous-clip 3D stéréoscopique** dans le menu contextuel.

Si vous visualisez les propriétés de clip du nouveau sous-clip, vous verrez que le **Mode 3D stéréoscopique** est défini sur **Associer à la séquence suivante**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215.

Modifier l'aspect de la fenêtre Média de projet

Cliquez sur le bouton **Vues** et choisissez un réglage dans le menu pour changer l'affichage de la fenêtre Média de projet :

Option	Description
Liste	Affiche une liste simple reportant les noms de chaque fichier dans la fenêtre Média de projet.
Détails	Affiche une liste des fichiers dans la fenêtre Média de projet, ainsi qu'un tableau reportant des informations relatives aux fichiers multimédias : Vous pouvez contrôler les informations qui s'affichent en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Média de projet, puis en sélectionnant **Affichage** dans le menu contextuel. La liste des champs disponibles s'affiche dans le menu contextuel. Pour masquer des champs spécifiques, glissez-les hors de la fenêtre Média de projet. Les champs de données sont listés en haut de la fenêtre Média de projet, et ils peuvent être réorganisés par simple glissement. Cliquez sur les onglets de la partie supérieure pour trier les données par ordre croissant ou décroissant. Le champ **Commentaires** peut être employé pour ajouter des notes relatives à un fichier dans la fenêtre Média de projet. Cliquez deux fois sur le champ pour entrer du texte. Ces informations sont enregistrées avec le projet et non avec le fichier multimédia proprement dit. Selon le format de barre de minutage actif, vous pouvez constater des incohérences dans les valeurs de timecode des clips dont vous avez effectué l'acquisition. Les acquisitions vidéo emploient le temps SMPTE avec perte (29,97 ips). Si vous activez le format de temps SMPTE avec perte dans la fenêtre Vegas Pro, la même information de timecode sera affichée dans les fenêtres d'acquisition vidéo et Vegas Pro.
Miniature	Affiche la première image d'un fichier vidéo.
Repères du média	Affiche ou masque le panneau Repères du média. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Balisage des fichiers multimédias," page 91.

Recapturer une vidéo

Si vous avez créé des fichiers vidéo depuis un périphérique utilisant l'acquisition vidéo, vous pouvez procéder à une nouvelle acquisition de vos clips à partir de la fenêtre Vegas Pro en cas de suppression des fichiers multimédia.

Si un fichier multimédia est introuvable, les événements qui s'y réfèrent affichent **Média déconnecté**, et le clip est affiché avec une icône générique dans la fenêtre Média de projet (si vous employez l'affichage Miniature).

Sélectionnez les clips à recapturer. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Recapturer** dans le menu contextuel qui s'affiche. L'acquisition vidéo se lance en mode capture par lot pour recapturer vos séquences.

Selon le format de barre de minutage actif, vous pouvez constater des incohérences dans les valeurs de timecode des clips dont vous avez effectué l'acquisition. Les acquisitions vidéo emploient le temps SMPTE avec perte (29,97 ips). Si vous activez le temps SMPTE avec perte dans la fenêtre Vegas Pro, la même information de timecode sera affichée dans les fenêtres d'acquisition vidéo et Vegas Pro.

Remplacer un fichier multimédia

Vous pouvez remplacer un fichier de la fenêtre Média de projet par un fichier différent. Le remplacement d'un fichier multimédia met à jour chaque exemplaire de l'événement pour lui permettre d'employer le contenu du nouveau fichier multimédia.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier dans la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Remplacer** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Remplacer le fichier multimédia s'affiche.
2. Dans la boîte de dialogue Remplacer le fichier multimédia, sélectionnez le fichier que vous voulez employer à la place du fichier en cours.
3. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Le fichier est remplacé dans la fenêtre Média de projet, et chaque occurrence de l'événement est mise à jour pour permettre l'emploi du contenu du nouveau fichier multimédia.

Créer des fichiers proxy vidéo

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier vidéo et sélectionnez **Créer des fichiers proxy vidéo** pour créer un fichier proxy (.sfvp0) aux côtés du fichier vidéo original. Les fichiers proxy sont plus petits et sont plus rapides à manier sur la barre temporelle.

La qualité de prévisualisation vidéo déterminer quel fichier est utilisé. Si la qualité de prévisualisation est définie sur **Brouillon** ou **Prévisualisation**, le fichier proxy est utilisé. Si la qualité de prévisualisation est définie sur **Bonne** ou **Optimisée**, le fichier original est utilisé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Régler la qualité et la résolution de l'aperçu," page 487.

Utiliser les sous-dossiers pour trier vos médias

Les sous-dossiers de médias sont des dossiers dans des projets que vous pouvez utiliser pour organiser vos fichiers multimédia. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Trier vos médias par sous-dossiers," page 115.

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

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Média de projet et choisissez **Sélectionner les événements de la barre temporelle** dans le menu contextuel. Le curseur se déplace vers le premier

événement qui utilise le média, la barre temporelle défile jusqu'au curseur et tous les événements qui utilisent le fichier multimédia sélectionné dans la prise active sont sélectionnés. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Maintenez les touches Ctrl ou Maj enfoncées en choisissant l'option **Sélectionner les événements de la barre temporelle** du menu contextuel pour ajouter les événements à la sélection en cours.

Conseils :

- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+ [ou Ctrl+] pour déplacer le bord de l'événement précédent ou suivant sélectionné.
- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+Shift+ [ou Ctrl+Shift+] pour créer une sélection de durée à partir de l'événement précédent ou suivant sélectionné.

Faire correspondre les paramètres vidéo du projet à un fichier multimédia

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier dans la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Faire correspondre les paramètres vidéo du projet** pour mettre à jour les paramètres vidéo de votre projet afin qu'ils correspondent au fichier sélectionné.

Si vous choisissez un fichierVegas Pro projet (.veg), Vegas Pro fera correspondre la configuration du projet, pas la media à l'intérieur du projet.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Prévisualisation des fichiers multimédias

Vous pouvez lancer une prévisualisation des fichiers multimédias depuis la fenêtre de l'Explorateur ou la fenêtre Média de projet avant de les placer dans votre projet. Lorsque vous prévisualisez un fichier, le signal est envoyé au bus de prévisualisation de la fenêtre Bus principal.

Prévisualisation d'un fichier multimédia

1. Sélectionnez un fichier multimédia dans la fenêtre Explorateur Vegas Pro ou Média de projet.
2. Cliquez sur le bouton **Démarrer la prévisualisation** pour prévisualiser le fichier.

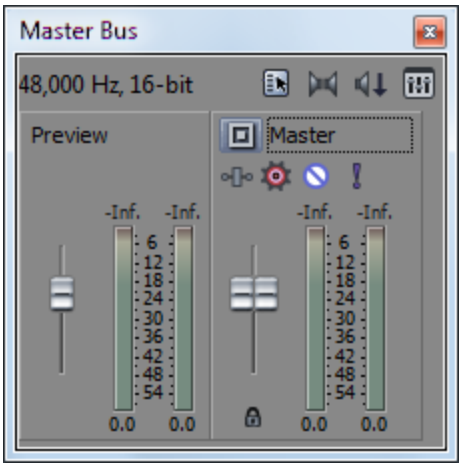
3. Cliquez sur le bouton **Arrêter** , sélectionnez un fichier différent, ou placez le fichier dans le projet pour arrêter la prévisualisation.

   Conseils :

   - Pour lancer une prévisualisation automatique lorsque vous cliquez sur un fichier multimédia dans l'Explorateur ou la fenêtre Média de projet, sélectionnez le bouton **Prévisualisation auto** . Pour annuler cette action, cliquez de nouveau sur le bouton **Prévisualisation automatique**.
   - La prévisualisation vidéo s'affiche dans la fenêtre de découpage. Pour prévisualiser une vidéo dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Découpage et désactivez l'option **Afficher moniteur vidéo**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

Régler le volume de l'aperçu audio

Le contrôle de prévisualisation de la fenêtre Bus principal vous permet d'afficher et d'ajuster le niveau du volume de lecture. Si le contrôle n'est pas visible, sélectionnez **Fondu de prévisualisation du mixeur** dans le menu Affichage.



Option	Description
Fondu	Glissez le fondu pour ajuster le volume de lecture pendant la prévisualisation du fichier audio.
Indicateur	Affiche le niveau de lecture. Cliquez avec le bouton droit et sélectionnez une commande dans le menu contextuel pour régler la plage de l'indicateur, réinitialiser les indicateurs de clips, ou conserver les pics/dépressions.

Ajout de fichiers multimédias à votre projet

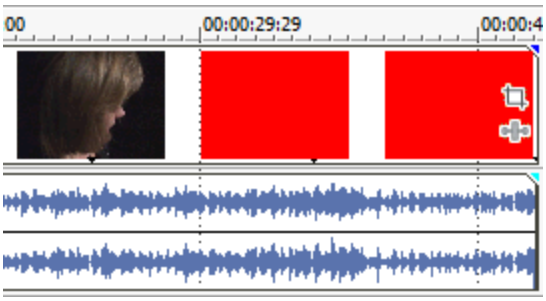
Une fois que vous avez prévisualisé les fichiers multimédias et déterminé ceux que vous souhaitez utiliser dans votre projet, vous disposez de plusieurs solutions pour les ajouter au projet.

Le volume des nouvelles pistes audio est déterminé par les propriétés de piste par défaut. Pour plus d'informations, consultez la rubrique"Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Remarques :

- Cochez la case**Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez supprimer ajustement lorsque vous ouvrez des fichiers vidéo DV 24 ips à analyse progressive. Si la case à cocher est désactivée, la vidéo 24p est lue et modifiée comme une vidéo entrelacée 29,97 ips (60i). Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Général," page 608.
- Cochez la case **Importer audio au tempo du projet** dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences pour que les boucles ACID soient étirées de manière à correspondre au tempo du projet (indiqué dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet) lors de leur ajout à la barre temporelle ou de leur prévisualisation dans la fenêtre Explorateur. Désactivez la case à cocher **Importer au tempo du projet** pour ignorer les informations liées au tempo. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Audio," page 630 et "Définition des propriétés du projet," page 55.
- Lors de l'ajout d'un fichier audio multicanaux (.wav/.wav64, .avi, .mxf, ATRAC et BWF) à votre projet, l'audio est ajoutée à toutes les pistes. Par exemple, si vous importez un fichier WAV à quatre canaux, l'audio sera ajoutée aux quatre pistes. Pour déterminer les canaux à utiliser par chaque événement, cliquez avec le bouton droit sur un événement audio multicanaux. Sélectionnez **Canaux** dans le menu contextuel et choisissez une commande dans le sous-menu. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Canaux audio," page 191.
- Lors de l'ajout d'un fichier audio multiflux à votre projet, vous pouvez sélectionner le flux à utiliser en cliquant avec le bouton droit sur l'événement. Choisissez **Flux** dans le menu contextuel, puis sélectionnez un flux dans le sous-menu.
- Les données audio du canal 5.1 provenant des caméscopes DVD subissent un mixage démultiplicateur en stéréo lors de l'importation dans un projet stéréo. Lors de l'importation de données dans un projet Surround 5.1, l'audio sera ajoutée sur des pistes séparées pour les canaux du centre, avant, arrière et LFE.

- Si Vegas Pro ne peut pas lire les images d'un événement vidéo, ces dernières seront affichées en rouge sur la barre temporelle (elles seront noires dans la fenêtre Prévisualisation vidéo et dans le rendu de sortie):



- Si vous souhaitez utiliser des fichiers d'image RAW dans votre projet, le pack Microsoft Camera Codec vous permettra d'afficher les fichiers d'image RAW et de les ajouter à la barre temporelle.
- La première fois que vous ajoutez une vidéo multimédia à la base temporelle, Vegas Pro il vous sera demandé si vous voulez que la configuration de votre projet vidéo corresponde à la première vidéo multimédia ajoutée à la base temporelle.

  Si vous choisissez un fichierVegas Pro projet (.veg), Vegas Pro fera correspondre la configuration du projet, et non le média à l'intérieur du projet.

Utilisation de Windows Explorer pour ajouter un média et créer des événements

Si vous utilisez Windows Explorer pour naviguer des médias sur votre ordinateur, vous pouvez ajouter rapidement un fichier multimédia en le faisant glisser vers la fenêtre Vegas Pro.

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 dans une zone de la barre temporelle qui ne contient aucune piste, une piste est créée.

Utilisez Vegas Pro Explorer pour ajouter un média et créer des événements

Si vous utilisez Vegas ProExplorer pour prévisualiser les fichiers, vous pouvez ajouter un média en procédant de l'une des manières suivantes :

- Cliquez deux fois sur un fichier multimédia ou un projet Vegas Pro pour l'ajouter à votre projet. Le fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet, puis un événement est créé à l'emplacement du curseur.
- Faites glisser un fichier multimédia ou un fichier de projet depuis Explorer Vegas Pro vers la barre temporelle. 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.

Conseils :

- Pour ajouter plusieurs fichiers à la barre temporelle, cliquez sur les fichiers souhaités tout en maintenant la touche Ctrl (ou Maj) enfoncée et faites-les glisser vers la barre temporelle ou vers la liste des pistes.
- Faites glisser un fichier .veg vers la barre temporelle pour l'ajouter au projet en cours en tant que projet imbriqué. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Imbrication de projets," page 72.
- Cliquez deux fois sur un fichier .veg dans la fenêtre Explorer pour ouvrir un projet.
- Pour ajouter une piste depuis un CD audio, naviguez jusqu'à votre lecteur CD et cliquez deux fois sur un fichier .cda (ou faites-le glisser vers la barre temporelle). Le programme vous invite à saisir le nom du fichier ; la piste est ensuite extraite. Après l'extraction de la piste, elle sera ajoutée sous forme d'événement sur une piste audio de votre projet.

  Pour obtenir des informations de CD de Gracenote, accédez au CD et cliquez sur le bouton **Info CD** dans la fenêtre Explorer. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Obtention des informations du CD," page 140.
- Si vous ajoutez des fichiers vidéo à la barre temporelle, vous pouvez décider d'ajouter au projet uniquement le flux audio ou le flux vidéo. Cliquez avec le bouton droit, puis faites glisser les fichiers vers la barre temporelle. Lorsque vous déposez les fichiers, un menu contextuel apparaît. Sélectionnez **Audio uniquement** ou **Vidéo uniquement** dans le menu contextuel et choisissez une commande dans le sous-menu, afin d'organiser l'événement sur la barre temporelle.

Vegas Pro n'est pas conçu et ne doit pas être utilisé à des fins illégales ou non autorisées, telles que la copie ou le partage illégal de matériaux faisant l'objet de droits d'auteur. L'utilisation de Vegas Pro 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 de l'utilisateur final.

Ajout de plusieurs fichiers et création d'événements

Si vous utilisez une fenêtre Explorer ou Média de projet, vous pouvez ajouter simultanément plusieurs fichiers multimédias au projet.

1. Sélectionnez les fichiers multimédias ou les projets Vegas Pro que vous voulez utiliser.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les fichiers sélectionnés, puis faites-les glisser vers la barre temporelle. Un menu contextuel s'affiche.

3. Dans le menu contextuel, sélectionnez une commande pour indiquer comment organiser des événements sur la barre temporelle.

Commande	Description
Ajouter le long de la barre temporelle	Ajoute les fichiers multimédias sélectionnés bout à bout sur la piste où vous les avez déposés. Cochez la case **Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout** dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez superposer les événements lorsque vous les ajoutez à une même piste. **Fondus enchaînés automatiques** doit être activée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Modification," page 638 et "Fondus enchaînés automatiques," page 149. Pour modifier la taille de superposition entre les événements, ajustez **le paramètre Quantité** dans la section Conversion découpage/recouvrement de la boîte de dialogue.
Ajouter sur plusieurs pistes	Ajoute les fichiers multimédias sélectionnés en tant qu'événements sur les pistes adjacentes.
Ajouter en tant que prises	Ajoute les fichiers multimédias sélectionnés en tant que prises multiples d'un même événement. Pour plus d'informations sur le choix de prises, consultez la rubrique "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.
Vidéo uniquement	Si vous faites glisser des fichiers vidéo vers la barre temporelle, vous pouvez choisir d'ajouter uniquement le flux vidéo au projet. Sélectionnez **Vidéo uniquement** dans le menu contextuel, puis choisissez dans le sous-menu la commande correspondant à l'organisation voulue des événements sur la barre temporelle.
Audio uniquement	Lorsque vous faites glisser des fichiers vidéo vers la barre temporelle, vous pouvez choisir d'ajouter uniquement le flux audio au projet. Sélectionnez **Audio uniquement** dans le menu contextuel, puis choisissez dans le sous-menu la commande correspondant à l'organisation voulue des événements sur la barre temporelle.

4. Les événements sont créés à l'emplacement de dépôt des fichiers (si vous utilisez Explorer, les fichiers multimédias sont ajoutés à la fenêtre Média de projet).

   L'ordre des événements est déterminé par le fichier sur lequel vous cliquez avant d'effectuer le glissement et par l'ordre des fichiers dans la fenêtre Explorer ou Média de projet : par exemple, vous pouvez sélectionner les fichiers **A.wav, B.wav, and C.wav**. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **B.wav**, puis faites glisser les fichiers vers la barre temporelle. Dans le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez **Ajouter le long de la barre temporelle**. Lorsque vous déposez les fichiers, **B.wav** est ajouté comme premier événement, suivi de **A.wav** et **C.wav**.

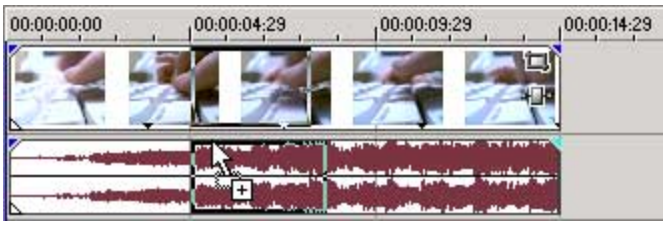
Ajout d'un média sur d'autres événements (point d'entrée d'enregistrement et insertion)

Si vous déposez un fichier sur un emplacement vierge de la barre temporelle, un événement est créé à cet emplacement. Que se passe-t-il si vous déposez un fichier sur un événement existant ? Vous pouvez créer un point d'entrée d'enregistrement ou insérer un événement.

Point d'entrée d'enregistrement

Si vous ajoutez un fichier multimédia au milieu d'un autre événement, un point d'entrée d'enregistrement est créé : un événement est créé à l'endroit où vous avez déposé le fichier ; le nouvel événement est placé sur les autres événements qui se trouvent déjà dans la piste.

1. Faites glisser un fichier multimédia depuis la fenêtre Vegas ProExplorer ou Média de projet vers le milieu d'un événement existant (ou positionnez le curseur et double-cliquez fois sur un fichier dans la fenêtre Vegas Pro Explorer ou Média de projet).



2. L'événement d'origine conserve sa position sur la barre temporelle, mais coupe le nouvel événement à l'endroit d'ajout du nouveau fichier :

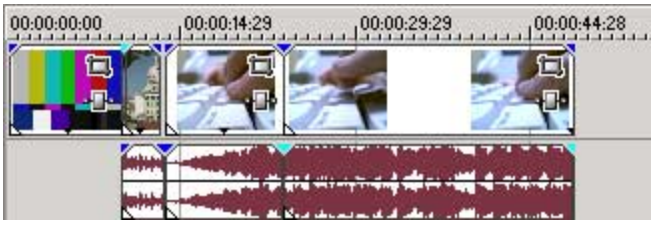
Insertion d'un média

En mode Réajustement automatique, vous pouvez déposer un fichier multimédia sur la barre temporelle et déplacer automatiquement les événements en aval, afin de dégager l'espace nécessaire pour le nouvel événement. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réajustement de postédition," page 158.

1. Cliquez sur le bouton **Réajustement automatique** .
2. Faites glisser un fichier multimédia Vegas Pro depuis une fenêtre Explorer ou Média de projet sur la barre temporelle, vers une position située entre deux événements (ou positionnez le curseur et double-cliquez sur un fichier dans une fenêtre Explorer ou Média de projet Vegas Pro).

   Pour insérer un événement au milieu d'un événement existant, fractionnez ce dernier, puis ajoutez le fichier multimédia. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Fractionner des Évènements," page 160.

3. Lorsque vous ajoutez le fichier, les événements situés à droite sont déplacés afin de dégager l'espace nécessaire pour le nouvel événement :



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.

Pour ajouter des fichiers au projet sans créer d'événements, sélectionnez **Importer** dans le menu Fichier, puis sélectionnez **Média** dans le sous-menu (ou cliquez sur le bouton **Importer** dans la fenêtre Média de projet) ; les fichiers sont ajoutés à la fenêtre Média de projet.

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 la rubrique "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

Ajout de fichiers PSD à couches à la barre temporelle

Vous pouvez ajouter des fichiers PSD à la barre temporelle de Vegas Pro, de façon que chaque couche du fichier soit sur sa propre piste.

Ces événements se comportent comme les autres événements dans le logiciel Vegas Pro. Vous pouvez par exemple utiliser le mouvement de piste pour déplacer des couches individuellement, utiliser des pistes parentes pour grouper ou déplacer des couches ensemble, appliquer des effets de piste pour animer une seule des couches du graphique, ou encore remplacer une couche par une vidéo.

1. Sélectionnez un fichier PSD à couches dans la fenêtre de l'Explorateur ou Média de projet.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis faites glisser le fichier vers la barre temporelle.
3. Un menu contextuel s'affiche lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Sélectionnez **Ajouter sur plusieurs pistes** pour importer les couches PSD dans toutes les pistes de la barre temporelle.

   Les couches PSD, y compris la couche composite, sont désormais disponibles en tant que flux. Vous pouvez modifier le flux d'un événement en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'événement, en sélectionnant **Flux** dans le menu contextuel, puis en choisissant le flux à utiliser pour cet événement.

Création d'un diaporama d'images

Si vous souhaitez créer un diaporama avec vos photos ou autres images fixes, c'est le logiciel Vegas Pro qu'il vous faut.

1. Paramétrez la durée d'affichage à l'écran de chaque photo.
   a. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**.
   b. Cliquez sur l'onglet Modification.
   c. Dans la zone **Nouvelle longueur d'image fixe**, saisissez le nombre de secondes pendant lesquelles la photo apparaît dans le film.

      Par exemple, pour que chaque photo soit affichée pendant trois secondes avec un fondu enchaîné d'une seconde entre les photos, choisissez 5 secondes.

      Si vous voulez afficher 40 images pendant la lecture d'une chanson qui dure 3 minutes et demie, choisissez 5,25 (210 secondes divisées par 40 images).
   d. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.
2. Pour ajouter automatiquement un fondu enchaîné entre les événements lors de leur ajout sur la barre temporelle, configurez la conversion montage/recouvrement :
   a. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**.
   b. Cliquez sur l'onglet Modification.
   c. Activez la case à cocher **Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout**.
   d. Dans la section relative au montage/recouvrement de l'onglet, saisissez la durée de fondu voulue dans la zone **Quantité (secondes)**.

      Par exemple, si vous paramétrez l'option **Nouvelle longueur d'image fixe** sur la valeur 5 et l'option **Quantité (secondes)** sur la valeur 1, puis que vous déplacez trois images fixes vers la barre temporelle, trois événements de cinq secondes avec une superposition d'une seconde entre eux sont créés.
3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

4. Sélectionnez les fichiers que vous souhaitez utiliser dans la fenêtre Média de projet ou l'Explorateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.
5. Faites glisser les fichiers vers une piste vidéo.
6. Si vous voulez utiliser des transitions entre les événements, faites glisser un préréglage de la fenêtre Transitions vers la zone de superposition entre les deux événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de transitions," page 341.
7. Pour rendre votre projet encore plus intéressant, vous pouvez ajouter des mouvements à vos images en utilisant un recadrage et un panoramique d'événement, ainsi que des images clés. Par exemple, vous pouvez créer un panoramique dans une image ou effectuer un zoom avant pour simuler un mouvement de caméra.
    a. Cliquez sur le bouton **Panoramique/Recadrage** d'un événement. La boîte de dialogue Panoramique/recadrage d'événement s'affiche.
    b. Vérifiez que le bouton **Verrouiller le format d'image** est sélectionné dans la partie gauche de la boîte de dialogue, puis cliquez avec le bouton droit sur l'image dans la partie droite et sélectionnez **Faire correspondre le format de sortie** dans le menu contextuel. Cette opération définit une zone de recadrage correspondant aux proportions de l'image de sortie.
    c. Cliquez sur le bouton **Première image clé** pour déplacer le curseur dans le contrôleur d'images clés (au bas de la boîte de dialogue) au début de l'événement.
    d. Réglez le rectangle de sélection pour modifier la portion affichable de l'événement. Une image clé est créée ; vous pouvez y stocker les paramètres de recadrage pour le moment.
    e. Cliquez sur le bouton **Dernière image clé** pour déplacer le curseur dans le contrôleur d'images clés (au bas de la boîte de dialogue) à la fin de l'événement.
    f. Réglez le rectangle de sélection pour modifier la portion affichable de l'événement. Une image clé est créée à la fin de l'événement.

    Lorsque vous lisez le projet, la portion affichable de l'image est animée entre les paramètres de la première et dernière images clés. Par exemple, si le rectangle de recadrage dans la première image clé correspond à la taille d'image (pas de recadrage) et que le rectangle de recadrage dans la dernière image clé est trop petit, un effet de zoom animé est créé.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295 et "Animation des images clés," page 314.
8. Ajoutez un fichier audio à une piste audio pour appliquer de la musique au diaporama.

Importer média

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis sélectionnez **Média** dans le sous-menu (ou cliquez sur le bouton **Importer** dans la fenêtre Média de projet) pour ajouter un fichier multimédia à votre projet sans l'ajouter sur la barre temporelle.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **Média** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Importer 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 **Fichiers de 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.

   Remarques :

   - Si vous sélectionnez une image dans une séquence d'images fixes, vous pouvez activer la case à cocher **Ouvrir la séquence d'images fixes** pour importer toutes les images d'une séquence en tant qu'entrée unique dans la fenêtre Média de projet. Dans la zone **Plage**, entrez le numéro de la dernière image à ouvrir. Par exemple, si vous avez sélectionné *AnimationUn_00001.tga* au cours de l'étape 3, vous pouvez saisir 120 dans cette zone pour créer une entrée dans la fenêtre Média de projet qui sera composée des images *AnimationUn_00001.tga* à *AnimationUn_00120.tga*.
   - Si vous souhaitez utiliser des fichiers d'image RAW dans votre projet, le pack Microsoft Camera Codec vous permettra d'afficher les fichiers d'image RAW et de les ajouter à la barre temporelle. Pour plus d'informations, consultez 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

Importation d'un média à partir d'un fichier de projet

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, **Média** dans le sous-menu (ou cliquez sur le bouton **Importer** dans la fenêtre Média de projet) pour ajouter un fichier multimédia depuis un autre fichier de projet Vegas Pro à votre projet.

À l'aide de cette fonction, vous pouvez créer de petits projets que vous pouvez utiliser comme modèles pour rationaliser les tâches de modification courantes.

Le média généré et les fichiers de média hors ligne ne sont pas importés.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **Média du projet** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Importer 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**.
4. Si vous souhaitez importer les sous-dossiers de médias du projet, cochez la case **Importer les sous-dossiers**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Trier vos médias par sous-dossiers," page 115.

   Cochez la case **Fusionner avec les sous-dossiers existants** si vous souhaitez fusionner les sous-dossiers du projet importés avec le projet actuel. Lorsque la case n'est pas cochée, un sous-dossier est créé à l'aide du nom du projet importé et les sous-dossiers du projet sont importés dans ce sous-dossier.
5. Cliquez sur **Ouvrir**.
6. Le média du projet est automatiquement ajouté dans la fenêtre Média de projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

Importation de fichiers Broadcast Wave Format

Vous pouvez utiliser des fichiers Broadcast Wave Format (BWF) pour échanger des données audio entre des programmes d'édition audio ou des plateformes de diffusion.

Les fichiers Broadcast Wave Format sont similaires aux fichiers .wav standard, mais ils contiennent des métadonnées supplémentaires, notamment des horodatages qui indiquent au logiciel où ajouter les données audio sur la barre temporelle Vegas Pro.

Vous pouvez également ajouter des fichiers au format Broadcast Wave à votre projet en les glissant de la fenêtre de l'Explorateur vers la barre temporelle. Toutefois, si vous glissez un fichier BWF sur la barre temporelle, des événements sont créés à l'endroit où vous déposez le fichier. La boîte de dialogue Importer Broadcast Wave permet de s'assurer que les événements sont organisés en fonction de l'horodatage des fichiers.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **Format Broadcast Wave** dans le sous-menu. La boîte de dialogue d'importation au format Broadcast Wave 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 les fichiers à ouvrir dans la fenêtre de navigation.

   Les informations sur les fichiers sélectionnés sont affichées en bas de la boîte de dialogue Importer Broadcast Wave.

4. Dans la liste déroulante **Arrangement**, sélectionnez un paramètre indiquant le type d'arrangement voulu pour les événements audio sur la barre temporelle :

Paramètre	Description
Ajouter sur plusieurs pistes	Une piste distincte est créée pour chaque fichier BWF importé.
Ajouter le long de la barre temporelle	Tous les fichiers BWF sélectionnés sont ajoutés à une piste unique.

Les séquences audio des fichiers BWF multicanaux sont toujours ajoutées à cheval sur plusieurs pistes, quel que soit le paramétrage de la fonction **Arrangement**. Par exemple, si vous importez un fichier BWF à quatre canaux, l'audio sera ajouté aux quatre pistes. Pour déterminer les canaux à utiliser par chaque événement, cliquez avec le bouton droit sur un événement audio multicanaux. Sélectionnez **Canaux** dans le menu contextuel et choisissez une commande dans le sous-menu. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Canaux audio," page 191.

5. Si vous avez sélectionné **Ajouter sur plusieurs pistes** à l'étape 4, sélectionnez dans la liste déroulante **Ordre des pistes** le paramètre correspondant à l'ordre des pistes que vous voulez utiliser dans la liste des pistes :

Paramètre	Description
Par horodatage	Trie les pistes dans l'ordre chronologique en utilisant l'horodatage de chaque fichier. Dans la boîte de dialogue Importer Broadcast Wave, sélectionnez un fichier pour faire apparaître son horodatage au bas de la boîte de dialogue.
Alphabétiquement par nom de fichier	Trie les pistes par ordre alphabétique en utilisant le nom des fichiers importés.

6. Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante **Positionnement** pour indiquer l'emplacement d'ajout des données audio importées sur la barre temporelle.

Paramètre	Description
Utiliser la barre de minutage	Ajoute chaque fichier importé à la barre temporelle Vegas Pro à l'emplacement exact indiqué par l'horodatage. Par exemple, si vous importez un fichier BWF dont l'horodatage est 00:00:30;00, le média est ajouté à la barre temporelle sur le marqueur trente secondes de la barre.
Relatif au curseur	Ajoute chaque fichier importé à la barre temporelle Vegas Pro et décale la valeur d'horodatage à partir de la position du curseur. Par exemple, si vous positionnez le curseur sur 00:00:10;00 avant d'importer un fichier BWF dont l'horodatage est 00:00:30;00, le média est ajouté à la barre temporelle sur le marqueur quarante secondes de la barre.

7. Cliquez sur **Ouvrir**. Les fichiers sélectionnés sont importés et ajoutés à la barre temporelle du projet en cours.

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

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis choisissez **DVD pour caméscope** dans le sous-menu pour importer une vidéo à partir d'un disque de 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 Vegas Pro de reconnaître un appareil photo connecté par USB. Pour que Vegas Pro puisse effectuer la connexion avec l'appareil photo et importer la vidéo, désinstallez le composant "pilote USB Sony DVD Handycam USB" via la fonction Ajout/Suppression de programme dans le Panneau de configuration.

2. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **DVD pour caméscope** dans le sous-menu. 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, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.

Modification de vidéos à partir d'une station XDCAM à l'aide de la poursuite de séquence

La poursuite de séquence pour station XDCAM vous permet de modifier des clips XDCAM alors qu'ils sont en cours d'intégration dans le périphérique station XDCAM à partir d'un disque optique XDCAM ou de sources de flux en direct telles que SDI. Il est également possible d'importer des clips XDCAM à partir de la station XDCAM une fois qu'ils ont été incorporés à la station.

Lorsqu'un fichier MXF est importé durant l'incorporation à la station XDCAM, seul le contenu qui a déjà été incorporé est alors importé. La longueur du clip peut être mises à jour lors de l'incorporation ; pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur le clip dans la fenêtre Média de projet, puis sélectionnez **Actualiser**. L'actualisation de la longueur du clip vous permet de travailler avec le contenu le plus récent disponible.

Les formats suivants sont pris en charge pour le suivi de séquence sur le périphérique Sony XDS-PD2000 :

- 1080i 35, 50 Mo
- 720p, 50 Mo
- IMX, 50 Mo

1. Commencez l'incorporation d'un clip sur la station XDCAM.
2. Importez le clip dans votre projet Vegas Pro :
    - Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer** > **Média**, puis accédez au clip que vous souhaitez importer.
    - À l'aide de l'Explorateur Windows ou de la fenêtre Explorateur de Vegas Pro, faites glisser un clip dans la barre temporelle de Vegas Pro depuis la station XDCAM.

    Un événement est créé sur la barre temporelle et le clip est ajouté à la fenêtre Média de projet.

    Dans la fenêtre Média de projet, les clips qui sont en cours d'incorporation s'affichent avec un indicateur orange :

    Une fois le clip importé au projet et ajouté à la barre temporelle, il peut alors être lu, modifié et exporté, comme tout autre clip vidéo.

3. Pendant l'incorporation du clip, actualisez le fichier afin de travailler avec le contenu le plus récent disponible. Pour mettre à jour la longueur du clip, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Média de projet, puis sélectionnez **Actualiser** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

   Vous constatez que la valeur **Longueur** du clip (qui s'affiche en bas de la fenêtre Média de projet) augmente à chaque actualisation du clip en cours d'incorporation, à condition que de nouveaux médias soient disponibles.

   De nouveaux médias utilisables sont périodiquement rendus disponibles par la station XDCAM. La mise à disposition de médias dépend des médias en cours d'incorporation ; toutefois, la plupart des formats de médias peuvent être actualisés à intervalles de dix secondes. Les actualisations effectuées entre ces intervalles n'entraînent aucune mise à jour visible du média dans Vegas Pro.

   La nouvelle longueur du clip est reflétée dans la fenêtre Découpage, à condition que le clip soit chargé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

   En outre, si un ou plusieurs des événements du clip ont été ajoutés à la barre temporelle, la longueur de l'événement dans la barre temporelle peut être étendue de sorte à utiliser le contenu disponible :

   a. Faites glisser le bord droit de l'événement vers la droite, au-delà de la longueur du clip. Une encoche, qui représente la fin du clip, s'affiche dans l'événement :

      Si vous souhaitez créer un événement de type espace réservé, faites glisser au-delà de l'événement. Lorsque le clip est actualisé, l'encoche se déplace alors afin d'indiquer la nouvelle fin du clip et l'événement est contient du contenu vidéo mis à jour.

Remarques :

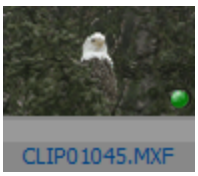
- L'image affichée après l'encoche est soit une boucle du média existent ou une image fixe de la dernière image de la vidéo, en fonction de la valeur du paramètre **Activer la mise en boucle des événements par défaut**, dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.
- Le point de début des segments de l'événement de type espace réservé doivent toujours commencer au niveau de la dernière image du média existant ou avant. Aucun événement de type espace réservé ne peut être créé pour un média qui n'a pas été incorporé. Par exemple, vous ne pouvez pas créer d'événement réservé avec un point de début 30 secondes après la fin actuelle du média disponible.
- Si vous divisez un événement de type événement réservé, le point de début du segment d'espace réservé situé à droite de la division commence à la dernière image du média actuellement disponible.

b. Si vous souhaitez redimensionner l'événement à la longueur du média actuel, faites de nouveau glisser le bord droit de l'événement dans l'encoche pour en définir la longueur. Si l'option **Activer l'alignement** est sélectionnée, le bord de l'événement est alors aligné avec l'encoche. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

   Pour plus d'informations à propos de l'ajustement d'événements, consultez "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170.

4. Continuez à modifier votre projet, en actualisation les clips de poursuite de séquence selon les besoins. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.

   Les clips actualisés après leur incorporation par la station XDCAM s'affichent avec un indicateur vert, et la valeur Longueur affichée au bas de la fenêtre Média de projet représente la longueur finale du clip :



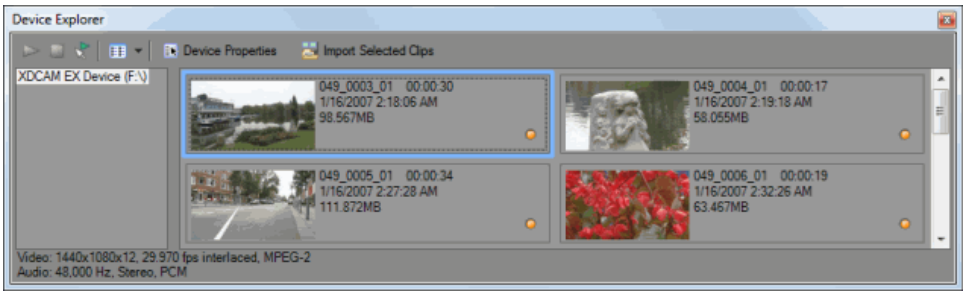
5. Rendez votre projet au format de sortie dont vous avez besoin. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

Utiliser l'Explorateur du périphérique

La fenêtre Explorateur du périphérique vous permet de naviguer et importer des clips depuis des caméscopes AVCHD, XDCAM EX, NXCAM, Panasonic P2 et RED ONE/EPIC/SCARLET ou des appareils d'enregistrement de mémoire CompactFlash tels que HVR-MRC1 ou des enregistreurs basés sur un disque dur, tels que le HVR-DR60.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Travailler avec une vidéo AVCHD," page 447,"Flux de production XDCAM EX," page 431, et "Utilisation des clips de caméra RED," page 445.

1. Depuis le menu Afficher menu, sélectionnez **l'Explorateur du périphérique**. La fenêtre Explorateur du périphérique s'affiche.
2. Connectez votre caméra à un port USB 2.0 de votre ordinateur. La caméra est affichée dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique.
3. Sélectionnez votre caméra dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique. Les clips de la caméra s'affichent dans la partie droite de la fenêtre et les clips qui n'ont pas encore été importés sont signalés par l'icône .



Conseils :

- Si vous voulez utiliser des clips contenus dans un dossier de votre ordinateur, cliquez dans le volet gauche de l'Explorateur du périphérique avec le bouton droit de la souris et choisissez **Parcourir** dans le menu contextuel.
- Pour que certains périphériques apparaissent dans la fenêtre Explorateur du périphérique, il vous faudra peut-être faire passer le paramètre de connexion USB du périphérique de **Automatique** ou **MTP** à **Stockage de masse**.

Prévisualisation de clips

Sélectionnez votre caméra dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique. Les clips de la caméra s'affichent dans la partie droite de la fenêtre et les clips qui n'ont pas encore été importés sont signalés par l'icône .

Si le bouton **Prévisualisation automatique** est sélectionné, vous pouvez cliquer sur un fichier dans l'Explorateur du périphérique afin de le prévisualiser.. Vous pouvez arrêter la prévisualisation en cliquant sur le bouton **Arrêter la prévisualisation** ou vous pouvez désactiver la fonction de prévisualisation en désélectionnant le bouton de **Prévisualisation automatique**.

La prévisualisation vidéo s'affiche dans la fenêtre de découpage. Pour prévisualiser une vidéo dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Découpage et désactivez l'option **Afficher moniteur vidéo**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

Lorsque le bouton **Prévisualisation automatique** n'est pas sélectionné, cliquez sur le bouton **Démarrer la prévisualisation** pour démarrer la prévisualisation.

Sélection du dossier dans lequel importer les clips

1. Sélectionnez votre caméra dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique et cliquez sur le bouton **Propriétés du périphérique**.

   La boîte de dialogue Propriétés de l'appareil s'affiche. La case **Dossier de capture** affiche le chemin d'accès au dossier dans lequel les clips importés seront enregistrés.

2. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour afficher la boîte de dialogue Dossiers de capture. Cette boîte de dialogue indique les dossiers disponibles dans lesquels vous pouvez enregistrer votre vidéo importée :

   - Activez la case à cocher d'un dossier pour y enregistrer votre vidéo importée.
   - Cliquez sur le bouton **Ajouter un dossier** et accédez au dossier dans lequel ajouter un nouveau dossier.
   - Sélectionnez un dossier dans la liste et cliquez sur le bouton **Supprimer** pour le supprimer de la liste.

Importation de clips

1. Sélectionnez votre caméra dans la partie gauche de la fenêtre Explorateur du périphérique. Les clips de la caméra s'affichent dans la partie droite de la fenêtre et les clips qui n'ont pas encore été importés sont signalés par l'icône .

2. Cliquez sur le bouton **Importer tous les nouveaux clips** pour importer des clips dans la fenêtre Média de projet :

   - Si des clips sont sélectionnés dans la fenêtre Explorateur du périphérique, seuls les clips sélectionnés sont importés (pour sélectionner plusieurs clips, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant).
   - Si aucun clip n'est sélectionné dans la fenêtre Explorateur du périphérique, tous les nouveaux clips sont importés.

     Cliquez avec le bouton droit sur un clip dans la fenêtre de l'Explorateur du périphérique et choisissez **Ouvrir dans Découpage** ou **Ajouter à la liste Média de projet** pour choisir la manière dont vous voulez importer les clips.

3. Vous pouvez alors utiliser la fenêtre Média de projet pour organiser vos clips et ajouter la vidéo importée à votre projet, comme n'importe quel autre fichier multimédia. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Travailler avec une vidéo AVCHD," page 447,"Flux de production XDCAM EX," page 431, et "Utilisation des clips de caméra RED," page 445.

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.

Vous pouvez également déplacer un clip directement à partir de l'Explorateur du périphérique vers la fenêtre du Média de projet, Découpage, ou la barre temporelle. Vegas Pro démarre l'importation du clip lorsque vous relâchez la souris. Un événement est créé sur la barre temporelle à la fin de l'importation.

Trier vos médias par sous-dossiers

Lorsque vous créez votre œuvre, votre projet devient probablement peu maniable ; après tout, vous ne pouvez pas exprimer votre génie créatif avec une petite poignée de fichiers.

L'affichage détaillé de la fenêtre Média de projet vous aide à trier vos fichiers multimédias grâce à leurs attributs, mais, pour un meilleur contrôle, il est préférable de créer des sous-dossiers. Les sous-dossiers sont des dossiers dans des projets que vous pouvez utiliser pour organiser vos fichiers multimédia.

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

Conseils :

- Des sous-dossiers sont automatiquement créés pour chaque balise de média. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Balisage des fichiers multimédias," page 91.
- Des sous-dossiers sont automatiquement créés pour chaque type de média présent dans votre projet. Fichiers audio, vidéo et images fixes.

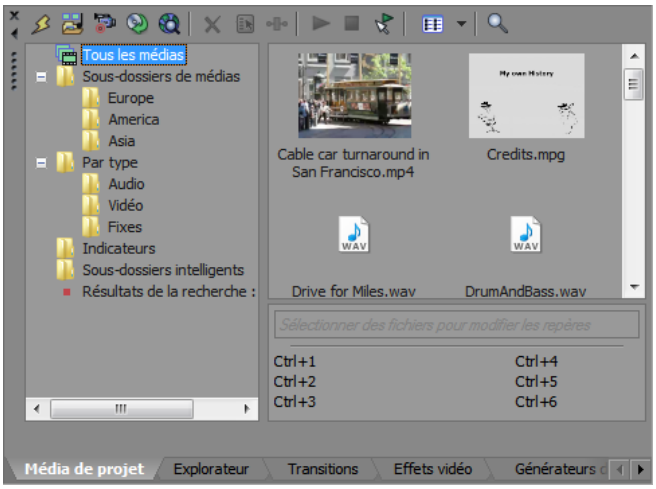
Création d'un sous-dossier

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

Le nouveau dossier est créé dans celui sur lequel vous avez cliqué.

Ajout d'un média à un sous-dossier

1. Parcourez les sous-dossiers existants pour trouver le fichier multimédia à déplacer. Le dossier Tous les médias contient tous les fichiers multimédias de votre projet.



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

Recherche dans des sous-dossiers de médias

1. Cliquez avec le bouton droit sur un sous-dossier de médias et sélectionnez **Rechercher dans les sous-dossiers de médias** dans le menu contextuel.
2. La boîte de dialogue Rechercher dans les sous-dossiers de médias s'affiche.
3. Utilisez les listes déroulantes de la boîte de dialogue Rechercher dans les sous-dossiers de médias pour définir vos critères de recherche, puis cliquez sur le bouton **Rechercher** pour lancer la recherche dans le dossier sélectionné et ses sous-dossiers.
4. Votre recherche s'ajoute à la liste de dossiers. Cliquez sur l'icône **Résultats de la recherche** pour afficher les fichiers correspondants.

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

Utilisation des sous-dossiers intelligents

Les sous-dossiers sont des résultats de recherche enregistrés qui sont automatiquement mis à jour lorsque de nouveaux éléments de média correspondent aux résultats de recherche. Vous pouvez également modifier les critères de recherche d'un sous-dossier intelligent existant.

Création d'un sous-dossier intelligent

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

Modification d'un sous-dossier intelligent

Pour afficher la boîte de dialogue Rechercher dans les sous-dossiers de médias et modifier vos conditions de recherche, cliquez avec le bouton droit sur le sous-dossier intelligent, puis sélectionnez **Modifier la recherche** dans le menu contextuel. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Rechercher**.

Ajout automatique des fichiers capturés ou enregistrés à un sous-dossier de médias

Sélectionnez un sous-dossier de médias si vous souhaitez ajouter automatiquement les données audio enregistrées dans un sous-dossier.

Si la case à cocher **Ajouter les clips capturés dans Média de projet** est activée dans la boîte de dialogue Capturer vidéo après l'acquisition, les séquences que vous avez capturées sont ajoutées au sous-dossier de médias sélectionné.

Suppression de médias d'un sous-dossier

1. Sélectionnez un fichier multimédia.
2. Appuyez sur Suppr sur votre clavier.
    - Si le dossier Tous les médias est sélectionné, le fichier est supprimé de votre projet.
    - Si un sous-dossier de médias est sélectionné, le fichier est retiré du sous-dossier, mais demeure partie intégrante du projet. Le fichier reste disponible dans le dossier Tous les médias.

Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média

Dans la fenêtre Média de projet, cliquez sur le bouton **Propriétés du média** pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du fichier multimédia sélectionné.

L'application tente de détecter automatiquement les propriétés des fichiers multimédias. Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas à modifier les propriétés du fichier.

Modification des propriétés d'un fichier audio

Sélectionnez un fichier audio dans la fenêtre Média de projet, puis cliquez sur le bouton **Propriétés du média** pour afficher la boîte de dialogue correspondante.

Vous pouvez également afficher les propriétés d'un fichier multimédia associé à un événement. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement, sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel, puis cliquez sur l'onglet Média.

Les paramètres suivants sont disponibles pour les fichiers audio.

Option	Description
Nom fichier	Affiche le nom et l'emplacement du fichier multimédia actuel.

Option	Description
Nom de la bande	Cette zone permet d'afficher le nom de la bande à partir de laquelle vous avez enregistré les données audio. Vous pouvez modifier le nom dans cette zone ou dans le champ correspondant dans la fenêtre Détails des modifications. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Détails des modifications," page 200.
Séquence	Si un fichier comporte plusieurs séquences, utilisez cette commande pour sélectionner la séquence dont vous souhaitez afficher les propriétés.
Attributs	Affiche la fréquence d'échantillonnage, la résolution binaire, le nombre de canaux et la longueur du fichier.
Format	Affiche le format de compression du fichier.

Modification des propriétés d'un fichier vidéo

Sélectionnez un fichier vidéo dans la fenêtre Média de projet, puis cliquez sur le bouton **Propriétés du média** pour afficher la boîte de dialogue correspondante.

Vous pouvez également afficher les propriétés d'un fichier multimédia associé à un événement. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement, sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel, puis cliquez sur l'onglet Média.

Les paramètres suivants sont disponibles pour les fichiers vidéo.

Option	Description
Nom fichier	Affiche le nom et l'emplacement du fichier multimédia actuel.
Nom de la bande	Cette zone permet d'afficher le nom de la bande à partir de laquelle vous avez capturé la vidéo. Vous pouvez modifier le nom dans cette zone ou dans le champ correspondant dans la fenêtre Détails des modifications. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Détails des modifications," page 200.
Utiliser le timecode du fichier	Sélectionnez cette case d'option pour accepter les paramètres du code de minutage par défaut.
Utiliser un timecode personnalisé	Sélectionnez cette case d'option pour indiquer une valeur de début pour le code de minutage.
Séquence	Si un fichier comporte plusieurs séquences, utilisez cette commande pour sélectionner la séquence dont vous souhaitez afficher les propriétés.
Format	Affiche le format de compression du fichier.
Attributs	Affiche la taille de l'image, en pixels (x,y), la profondeur des couleurs et la longueur du fichier.

Option	Description
Ordre des champs	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de modifier l'ordre des champs du fichier. Consultez le manuel de la carte sortie d'acquisition/vidéo afin d'obtenir l'ordre des champs approprié. ■ **Aucun (analyse progressive)** – Sélectionnez cette option pour afficher la vidéo sur un ordinateur. Cette option ignore l'entrelacement. ■ **Champ supérieur en premier** – Sélectionnez cette option (aussi appelée *impaire* ou *champ A*) pour visualiser la vidéo sur un écran de télévision. ■ **Champ inférieur en premier** – Sélectionnez cette option (également appelée *paire* ou *champ B*) pour la sortie DV si l'option **Champ supérieur en premier** produit un effet de scintillement ou de vacillement ou si le manuel du matériel utilisé précise d'utiliser le champ inférieur en premier.
Rapport L/H pixels	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de modifier l'aspect de pixel du fichier. Ce paramètre dépend de la carte sortie d'acquisition/vidéo. Consultez le manuel de la carte sortie d'acquisition/vidéo afin d'obtenir les paramètres appropriés.
Canal alpha	Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante pour modifier les informations relatives au canal alpha du fichier. Si le canal alpha d'une image n'est pas détecté, choisissez le type de canal alpha correct dans cette liste déroulante. Dans le doute, choisissez d'abord la valeur **Prémultiplié**. ■ **Non défini** – La vidéo ne fournit aucune information relative au canal alpha. Ce paramètre ignore les informations relatives au canal alpha du fichier. ■ **Aucun** – La vidéo ne comporte aucun canal alpha ou un canal alpha existe mais il est entièrement opaque (solide). ■ **Droit (non mat)** – Les informations sur la transparence sont conservées uniquement dans le canal alpha. Vous devez d'abord appliquer les informations alpha aux canaux RVB avant la composition. ■ **Prémultiplié** – Méthode standard de gestion des informations alpha. Les informations de transparence sont conservées dans les canaux alpha et RVB, et l'image est prête pour la composition. Aucun composant RVB n'excède la valeur alpha. ■ **Prémultiplié (sale)** – Identique à l'option **Prémultiplié**, mais les composants RVB peuvent excéder la valeur alpha. Ce paramètre est principalement utilisé pour les images créées par des applications en 3D impliquant la composition d'images en 3D sur un arrière-plan d'image couleur non solide.

Option	Description
Espace de couleurs	Sélectionnez l'espace de couleurs correspondant au média.
Rotation	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour modifier l'orientation d'un fichier multimédia. Dans cet exemple, la vidéo a été réalisée en faisant pivoter le trépied de la caméra à 90 degrés. Une rotation est appliquée au projet mais le média ne correspond pas à l'orientation du projet, donc la vidéo est au format Letterbox dans l'image. Après avoir choisi **90 dans le sens des aiguilles d'une montre°** depuis **Rotation** dans la liste déroulante. Conseils : ■ Si vous souhaitez modifier l'orientation d'un projet, vous pouvez utiliser la liste déroulante **Rotation de sortie** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55. ■ Pour faire pivoter plusieurs fichiers rapidement, sélectionnez-les dans la fenêtre Média de projet, cliquez avec le bouton droit sur un fichier sélectionné, puis choisissez **Rotation 90 dans le sens des aiguilles d'une montre°** ou **Rotation 90 dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre°** dans le menu contextuel. ■ Pour plus d'informations sur le travail avec des projets auxquels des rotations sont appliquées, consultez la rubrique "Création de projets tournants," page 70.

Option	Description
Mode 3D stéréoscopique	Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante pour choisir le Mode 3D stéréoscopique du fichier multimédia. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215. ■ **Désactivé** – Sélectionnez cette valeur pour les médias 2D ou pour traiter une vidéo multiséquence en tant que fichier 2D. ■ **Associer à la séquence suivante** – Sélectionnez ce paramètre pour les vidéos multiséquence 3D telles que les fichiers associés CineForm Neo3D (version 5.1 ou ultérieure) ou les fichiers issus d'une caméra 3D. ■ **Côte à côte (Demi)** – Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible. ■ **Côte à côte (Complet)** – Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible. ■ **Haut/Bas (Demi)** – Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible. ■ **Haut/Bas (Complet)** – Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution verticale disponible. ■ **Alternance de lignes** – Sélectionnez cette valeur si votre vidéo contient une vidéo 3D entrelacée. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Permuter Gauche/Droite	Cochez cette case si vous devez permuter les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus, si vous utilisez des lunettes anaglyphiques magenta/vert, ou pour créer une vue 3D libre croisée.

Modification des propriétés pour fichiers vidéo multiples

Sélectionnez deux fichiers vidéo ou plus dans la fenêtre Média de projet, puis cliquez sur le bouton **Propriétés du média** pour afficher la boîte de dialogue correspondante.

Les configurations suivantes peuvent être modifiées pour des fichiers vidéo multiples :

- Fréquence d'image
- Ordre des champs
- Rapport L/H pixels
- Canal alpha et Couleur d'arrière-plan
- Espace de couleurs
- Mode 3D stéréoscopique
- Permuter Gauche/Droite

Si une configuration diffère entre les fichiers vidéo sélectionnés, **(valeurs différentes)** s'affiche. Si vous ne modifiez pas les configurations, les valeurs différentes sont conservées.

Enregistrement des configurations de profils vidéo pour détection automatique dans le futur

Si vous modifiez fréquemment les paramètres d'un type particulier de fichier vidéo, cliquez sur le bouton **Enregistrer paramètres dans profils vidéo pour détection automatique ultérieure** une fois les paramètres modifiés dans la boîte de dialogue Propriétés.

The new settings are used whenever a file of that type is detected.

Enregistrement audio

Vegas Pro 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.

Conseils :

- Sélectionnez un sous-dossier de médias avant l'enregistrement, si vous souhaitez ajouter automatiquement les données audio enregistrées dans un sous-dossier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Trier vos médias par sous-dossiers," page 115.
- Pour sauvegarder les effets de piste avec vos fichiers enregistrés, créez un package d'effets rassemblant les paramètres d'effets de piste, et appliquez la chaîne à l'événement sous forme d'effet d'événement en temps non réel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Trier vos médias par sous-dossiers," page 115 et "Application d'effets d'événement en différé," page 326.
- Appuyez sur les touches Alt + Flèche vers le bas pendant la lecture pour déplacer le curseur de modification vers le curseur de lecture.
- Lorsque la case à cocher **Enregistrement au format Broadcast Wave Format** est activée dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences, Vegas Pro enregistre des métadonnées au format Broadcast Wave Format (.bwf) lors de l'enregistrement de fichiers .wav. Vous pouvez afficher ces informations dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Propriétés pour un événement.

  Une valeur de **Référence heure** est incluse dans les métadonnées .bwf. Cet élément repère l'endroit où le fichier a été enregistré sur la barre temporelle. Lorsque vous importez un fichier .bwf enregistré, il est ajouté à la barre temporelle à l'endroit même où il a été enregistré.

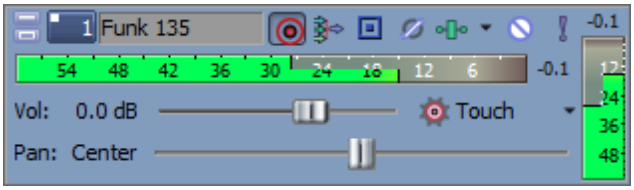
  L'Initiateur (Vegas Pro) et la réf. Initiateur (numéro ID unique) sont également enregistrés.

Lorsque le contrôle en entrée est activé en cours d'enregistrement audio, les chaînes d'effets audio contenant des modules non placés s'affichent en jaune ( ) indiquant que la compensation automatique du retard du module externe est utilisée. Les chaînes qui ne peuvent pas être utilisées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge ( ).

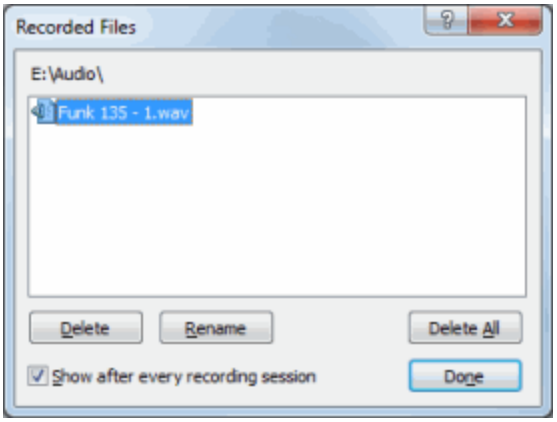
Enregistrement audio

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. Si le contrôle en entrée est arrêté, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée. Si le contrôle en entrée est activé, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée ainsi que la chaîne d'effets de la piste.



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.

Enregistrer plusieurs prises

Si la **Lecture en boucle** est activée pour votre projet, la lecture va boucler lors de l'enregistrement et une piste sera créée chaque fois que la lecture reviendra au début de la région de boucle. La dernière prise enregistrée devient la prise active.

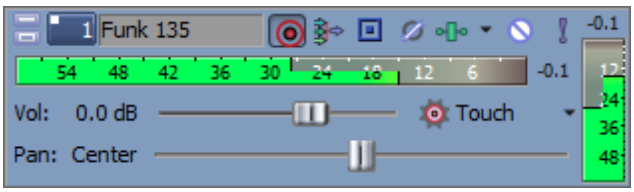
Une région est créée pour indiquer le début et la fin de chaque prise dans le fichier enregistré. Ces régions ne font pas partie de votre projet, mais elles sont visibles dans la fenêtre de découpage.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161 et "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Enregistrer une nouvelle prise pour un événement audio

Vous pouvez enregistrer dans un événement audio en le sélectionnant. La durée d'enregistrement est déterminée par la longueur de l'événement.

1. Sélectionnez l'événement et positionnez le curseur à son début.
2. Sélectionnez le bouton **Prêt à enregistrer** de la piste contenant l'événement.



3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la barre de transport pour commencer l'enregistrement.
4. 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.

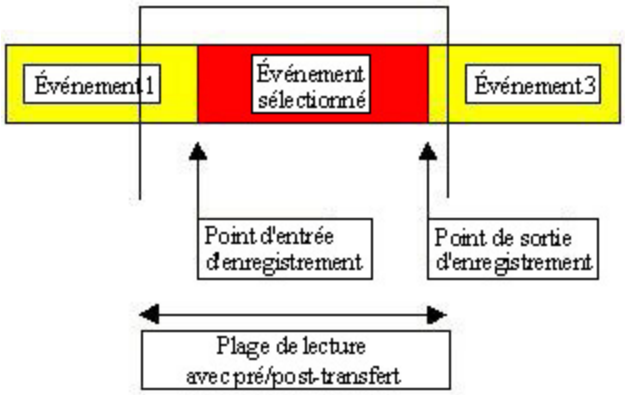
   Sélectionnez le bouton **Lecture en boucle** de la barre de transport pour enregistrer plusieurs prises au sein de l'événement sélectionné.

   La dernière prise enregistrée devient la prise active pour l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Enregistrer dans une sélection de durée ou un événement (point d'entrée)

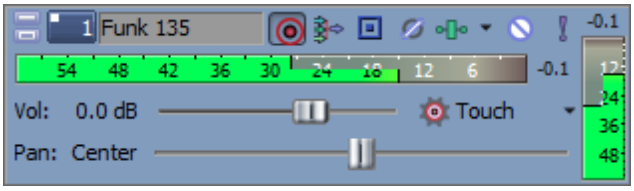
Vous pouvez enregistrer une nouvelle prise dans un événement audio choisi avec une sélection de durée. Cette option donne de la place pour les effets de pré-défilement et post-défilement pendant l'enregistrement.

1. Sélectionnez l'événement dans lequel vous voulez faire une incrustation :
   - Si vous voulez effectuer une incrustation dans le milieu d'un événement, sélectionnez la portion à remplacer et appuyez sur S pour fractionner l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fractionner des Évènements," page 160.
   - Sélectionnez plusieurs événements pour créer des points d'entrée et de sortie d'enregistrement multiples.
2. Créez une sélection de durée pour définir le montant du pré-défilement et du post-défilement, et positionnez le curseur au début de la sélection de durée. Les bords des événements sélectionnés font office de points d'entrée et de sortie d'enregistrement :



3. Sélectionnez le bouton **Lecture en boucle** si vous souhaitez enregistrer plusieurs prises de chaque événement. Une nouvelle prise est créée chaque fois que le curseur lit la sélection.

4. Sélectionnez le bouton **Prêt à enregistrer** de la piste contenant l'événement.

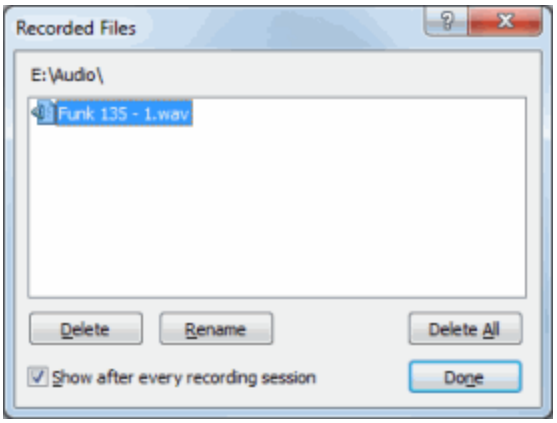


5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la barre de transport pour commencer l'enregistrement.

   Si le contrôle d'entrée est activé, les données audio originales de la piste sont lues tant que le curseur n'a pas atteint la fin de l'événement sélectionné. Lorsque le curseur lit l'événement sélectionné, vous entendez votre source d'enregistrement, et les données audio originales de la piste sont de nouveau lues lorsque le curseur dépasse l'événement sélectionné.

6. 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.

7. 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.



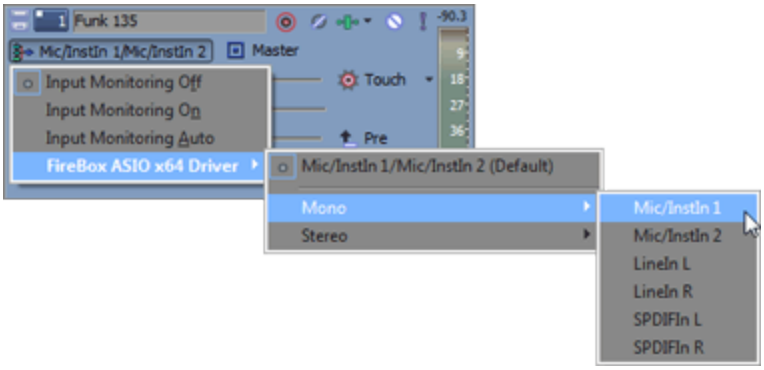
8. Cliquez sur **Terminé** pour fermer la boîte de dialogue Fichiers enregistrés.

   La dernière prise enregistrée devient la prise active pour l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

   Lorsque vous effectuez un enregistrement incrusté, il se fait au-dessous des pré/post-défilements. Si votre sujet démarre rapidement, par exemple, vous pouvez ajuster l'événement pour qu'il découvre l'enregistrement. Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées en glissant la zone de fondu enchaîné dans l'une ou l'autre des directions. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Dérive et glissement d'événements," page 176.

Changer le périphérique et les attributs d'enregistrement audio

Le bouton **Entrée d'enregistrement** dans la zone d'infos de la piste sélectionne l'entrée audio qui sera utilisée pour enregistrer dans une piste et configurer le contrôle d'entrée.



Pour choisir l'entrée d'enregistrement, cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement**, choisissez un périphérique audio dans le menu, puis sélectionnez **Mono** ou **Stéréo** dans le sous-menu et sélectionnez une entrée.

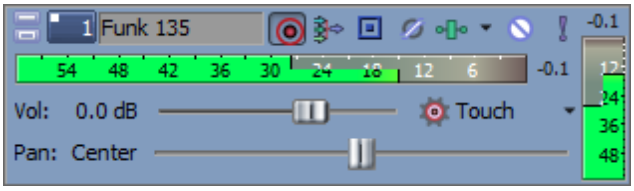
Pour enregistrer depuis un bus d'entrée, cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement**, sélectionnez **Bus d'entrée** dans le menu, puis choisissez un bus d'entrée dans le sous-menu.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des bus d'entrée," page 362..

Contrôle des niveaux audio

Pendant que vous enregistrez, un indicateur sensible s'affiche dans la zone d'infos de piste pour contrôler le niveau du signal entrant du périphérique d'enregistrement sélectionné. Cela vous permet d'enregistrer avec le signal le plus élevé possible sans provoquer d'écrêtage.

Lorsqu'une piste est prête, l'indicateur affiche son niveau d'entrée. Si le contrôle en entrée est arrêté, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée. Si le contrôle en entrée est activé, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée ainsi que la chaîne d'effets de la piste.



0 dB est le niveau maximum pour un signal numérique. L'effet d'écrêtage se produit lorsque le signal entrant est trop élevé pour être représenté sous la forme d'une valeur numérique. Il en résulte une distorsion dans l'enregistrement. Lorsqu'un signal est écrêté, une indication s'affiche avec un avertissement rouge d'**écrêtage** en haut de l'indicateur.

Pour modifier l'affichage d'un indicateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'indicateur et choisissez un paramètre dans le menu contextuel.

Activation/Désactivation du contrôle de l'enregistrement en entrée

Si vous utilisez un périphérique audio à faible latence, Vegas Pro peut accomplir un contrôle d'enregistrement en entrée, ce qui vous permet d'entendre le signal enregistré avec les effets de piste en temps réel.

Pour activer le contrôle en entrée, cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement** , puis sélectionnez **Moniteur d'entrée : Activé** ou **Moniteur d'entrée : Automatique** dans le sous-menu. Pendant l'enregistrement, votre signal est lu avec la chaîne d'effets de la piste en cours, mais un signal brut (non traité) est enregistré.

Lorsque l'option **Moniteur d'entrée : Automatique** est sélectionnée, vous entendez le signal de surveillance d'entrée lorsque la lecture est arrêtée et pendant l'enregistrement. Si vous effectuez un enregistrement dans les événements sélectionnés, le signal de contrôle en entrée n'est audible que lorsque le curseur passe sur ces événements.

Lorsque l'option **Moniteur d'entrée : Activé** est sélectionnée, le comportement est similaire à celui du mode **Moniteur d'entrée : Automatique**, mais vous entendez toujours le signal de contrôle en entrée pendant l'enregistrement, c'est-à-dire que le contrôle n'est pas activé/désactivé lorsque vous enregistrez dans un événement sélectionné.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout et modification d'effets de pistes audio," page 321.

Votre capacité de contrôle des effets en temps réel dépend des performances de votre ordinateur. Les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées pendant le contrôle d'enregistrement.

Enregistrer avec le métronome

Dans le menu Options, sélectionnez **Métronome** avant l'enregistrement. Lorsque vous débutez l'enregistrement, le métronome commence à marquer le tempo spécifié dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Pour modifier la sonorité du métronome, utilisez l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Audio," page 630.

Les sons du métronome ne sont pas inclus dans le rendu final du projet.

Métronome

Dans le menu Options, sélectionnez **Métronome** si vous souhaitez que le métronome mesure le temps pendant que vous enregistrez. Lorsque vous débutez l'enregistrement, le métronome commence à marquer le tempo spécifié dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Pour modifier la sonorité du métronome, utilisez l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Audio," page 630.

Le son du métronome n'est pas incorporé au mixage du rendu final du 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 Vegas Pro, 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 dans la barre des tâches, puis sur **Programmes**. Dans le sous-menu **Programmes**, choisissez **Accessoires**, **Outils systèmes** et **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 à base de DVD, vous pouvez employer la boîte de dialogue Importer un disque de caméscope DVD pour importer votre vidéo dans votre Vegas Proprojet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation d'une vidéo à partir d'un caméscope DVD," page 109.
- Si vous utilisez une caméra XDCAM, vous pouvez utiliser la fenêtre XDCAM Explorer pour importer des clips XDCAM depuis une caméra ou une platine. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation de disques XDCAM," page 437.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Capture Vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Capture Vidéo** dans la fenêtre Média de projet).
2. La boîte de dialogue qui apparaît vous permet de choisir le mode de capture vidéo :
   a. Sélectionnez le bouton radio **DV** pour capturer les clips DV ou Vidéo pour Windows à l'aide de l'application d'acquisition vidéo indiquée sur l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Vidéo," page 615.
   b. Sélectionnez le bouton radio **HDV ou SDI** pour capturer les clips SDI/HDV à l'aide de l'application d'acquisition Vegas Providéo de Vegas.

      Si vous capturez toujours à partir du même périphérique, 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 savoir comment capturer des clips HDV, consultez "Capture de clips HDV," page 429.

- Pour savoir comment capturer des clips d'une platine via une carte SDI (serial digital interface), consultez "Capture depuis une carte SDI," page 130.

5. Une fois la capture terminée, la vidéo est ajoutée à la liste Média de projet.

Capture depuis une carte SDI

Si vous disposez d'une carte SDI, vous pouvez l'utiliser pour capturer une vidéo et l'imprimer sur une bande à partir de la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Impression vidéo sur bande à partir de la barre temporelle," page 527.

La procédure suivante vous guidera dans le processus de capture des clips depuis une carte SDI.

Avant de commencer l'acquisition vidéo, utilisez la boîte de dialogue Préférences de capture pour paramétrer votre carte SDI. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences de capture," page 133.

Important :

- Les cartes Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D et AJA Io Expres, KONA 3x, LH, LHe, LHi, LS et LSe sont prises en charge. Veuillez noter que les cartes AJA XENA s'appellent maintenant des cartes KONA. Pour plus d'informations, reportez-vous à http://www.aja.com/products/kona/transition.php.
- La capture HDMI est prise en charge par les cartes Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D, AJA Io Express et AJA KONA LHi.
- Vegas Pro ne prend pas en charge les entrées vidéo analogiques pour cartes SDI. Cependant, Vegas Proprend en charge la sortie vidéo de composant pour la prévisualisation externe.
- Pour des informations actualisées sur les matériels pris en charge, consultez http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi .

Capturer un seul clip ou une bande entière

Branchez votre platine et mettez-la sous tension avant de démarrer Vegas Pro.

1. utilisez les commandes de transport situées sous la fenêtre de prévisualisation vidéo pour caler la bande.

2. Si vous souhaitez encoder votre vidéo pendant la capture, vous pouvez choisir un paramètre dans la liste déroulante **Codage**. En fonction du format d'entrée, les formats de codage disponibles sont les suivants :

Entrée	Codage
HDV	MPEG-2 Transport Stream
SD SDI	YUV AVI 8 bits (non compressé)
	IMX MXF (non compressé)
HD SDI	YUV AVI 8 bits (non compressé)
	HD422 MXF (compressé)
SDI 10 bits	YUV AVI 10 bits (non compressé)

   Lors d'une capture dans un format compressé, vous pouvez déplacer le contrôle **Qualité de vidéo** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences de capture pour ajuster les performances. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences de capture," page 133. Si vous déplacez le contrôle vers la gauche, vous augmentez les performances en diminuant la qualité vidéo. Si vous déplacez le contrôle vers la droite, vous augmentez la qualité de la capture vidéo, mais une plus grande puissance de traitement est requise.

   Les paramètres de qualité affectent différemment les divers types d'appareils. Avec la pratique, vous découvrirez que certains types de scènes peuvent être capturés avec des paramètres de qualité inférieurs sans altérer ou presque la qualité. D'autres appareils peuvent nécessiter le paramètre le plus élevé possible pour atteindre la qualité désirée.

3. Le champ **Dossier de capture** indique l'emplacement du dossier dans lequel la vidéo sera enregistrée. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Parcourir** pour choisir un dossier différent.

4. Cliquez sur le bouton **Démarrer la capture** afin de commencer la capture.

5. Cliquez sur le bouton **Arrêter** pour arrêter la procédure de capture.

   Votre clip est enregistré dans le dossier indiqué dans la zone **Dossier de capture**.

   Si vous avez coché la case **Ajouter de nouveaux clips au média de projet** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences de capture, le clip est également ajouté à la liste Média de projet, à partir de laquelle vous pouvez l'ajouter à la barre temporelle.

   Si vous avez paramétré votre périphérique de capture pour la capture de plusieurs canaux audio, ils seront ajoutés sur les pistes lors de l'ajout du clip sur la barre temporelle. Vous pouvez ouvrir les clips dans la fenêtre Découpage pour sélectionner les canaux à utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

Consignation de plusieurs clips dans le journal et capture par lots

Branchez votre platine et mettez-la sous tension avant de démarrer Vegas Pro.

1. Utilisez les commandes de transport situées sous la fenêtre de prévisualisation vidéo pour caler la bande.

2. Cliquez sur le bouton Éditeur de clips dans la partie droite de la fenêtre de Capture vidéo, puis consignez vos clips :

    a. Dans la zone **Nom du clip**, saisissez le nom du fichier dans lequel enregistrer le clip.

    b. Dans la zone **Nom de la bande**, saisissez le nom de la bande contenant le clip.

    c. Dans la zone **Entrée de timecode**, saisissez la valeur de timecode qui correspond au début du clip ou cliquez sur le bouton **Point d'entrée de timecode** pour utiliser l'image actuelle si vous effectuez le repérage avec les commandes de votre lecteur.

    d. Dans la zone **Sortie de timecode**, saisissez la valeur de timecode qui correspond à la fin du clip ou cliquez sur le bouton **Point de sortie de timecode** pour utiliser l'image actuelle.

    Cliquez sur le bouton en regard du paramètre **Entrée de timecode**, **Sortie de timecode** ou **Longueur** pour éviter qu'il ne soit modifié et pour calculer sa valeur en fonction des deux autres valeurs de timecode.

    e. Cliquez sur le bouton **Ajouter un clip au journal** pour ajouter le clip au Journal des clips.

    f. **Répétez les étapes 2a à 2f pour chaque clip à capturer.**

3. Si vous souhaitez encoder votre vidéo pendant la capture, vous pouvez choisir un paramètre dans la liste déroulante **Codage**. En fonction du format d'entrée, les formats de codage disponibles sont les suivants :

Entrée	Codage
HDV	MPEG-2 Transport Stream
SD SDI	YUV AVI 8 octets IMX MXF
HD SDI	YUV AVI 8 bits HD422 MXF
SDI 10 octets	YUV AVI 10 octets

4. Le champ **Dossier de capture** indique l'emplacement du dossier dans lequel la vidéo sera enregistrée. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Parcourir** pour choisir un dossier différent.

    Pour une capture non compressée, sélectionnez un dossier sur un lecteur RAID rapide.

5. Cliquez sur l'onglet Journal des clips dans la partie droite de la fenêtre de Capture vidéo.

6. Cliquez sur le bouton **Capturer les clips** et sélectionnez une commande dans la liste déroulante pour démarrer la capture des clips dans le dossier indiqué sous l'onglet Gestion du disque de la boîte de dialogue Préférences de capture.

Commande	Description
Capturer tous les clips	Capture tous les clips dans le journal. Si un clip a déjà été capturé, il sera capturé de nouveau.
Capturer les clips sélectionnés	Capture tous les clips sélectionnés dans le journal. Maintenez la touche Ctrl ou Maj enfoncée pour sélectionner plusieurs clips.
Capturer les clips déconnectés	Capture tous les clips dont l'état est Déconnecté dans le journal.

Les clips capturés sont également ajoutés à la liste Média de projet, et vous pouvez les ajouter sur la barre temporelle.

Si vous avez paramétré votre périphérique de capture pour l'acquisition de plusieurs canaux audio, ils seront ajoutés sur les pistes lors de l'ajout du clip sur la barre temporelle. Vous pouvez ouvrir les clips dans la fenêtre Découpage pour sélectionner les canaux à utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

Conseils :

- Cliquez sur le bouton **Enregistrer le journal des clips** pour enregistrer le journal du clip actuel en tant que fichier XML afin de l'utiliser ultérieurement pour capturer ou recapturer des clips.
- Cliquez sur le bouton **Ouvrir le journal des clips** et accédez à un journal du clip enregistré afin de le charger.

Préférences de capture

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Préférences de capture pour définir les options de capture vidéo depuis un périphérique SDI ou HDV. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Capture de vidéo," page 129.

1. Démarrez l'application Sony Video Capture :
   a. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**.
   b. Cliquez sur l'onglet Vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Vidéo," page 615.
   c. Désactivez la case à cocher **Utiliser l'application d'acquisition vidéo externe**.
   d. Cliquez sur le bouton **OK**.
2. Dans le menu Fichier, choisissez **Capture vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Capture vidéo** dans la fenêtre Média de projet) pour démarrer l'application Sony Video Capture.
3. Cliquez sur le bouton dans la fenêtre Capture pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences de capture.

Vegas Pro ne prend pas en charge les entrées vidéo analogiques pour cartes SDI. Cependant, Vegas Proprend en charge la sortie vidéo de composant pour la prévisualisation externe.

Onglet Général

Option	Description
Arrêter le périphérique en cas de perte de focalisation	Interrompt le périphérique de capture sélectionné lorsque l'application de capture n'est plus active.
Afficher la vidéo lorsque le périphérique est arrêté	Affiche l'image active lorsque le périphérique de capture sélectionné est arrêté.
Afficher la vidéo quand le périphérique effectue une avance ou retour rapide	Affiche la vidéo dans la fenêtre de prévisualisation de la capture lorsque vous utilisez les fonctions d'avance ou de retour rapide du périphérique.
Ajouter de nouveaux clips au média de projet	Activez cette case à cocher pour ajouter les clips capturés à la fenêtre Média de projet après la fin de la capture.
Simuler le rapport H/L du pixel du périphérique	Affiche des pixels carrés dans la fenêtre de prévisualisation de capture même si le format de capture utilise des pixels non carrés.
Échec sur les images perdues	Cochez cette case pour arrêter la capture lorsqu'une perte d'image est détectée.
En cas d'échec de la capture, ignorer la capture du lot	Cochez cette case pour arrêter une capture SDI par lot si une perte d'image est détectée.
Activer la détection de scène HDV	Cochez cette case pour créer plusieurs fichiers si des changements de scène sont détectés. Lorsque la case est désactivée, les clips HDV sont capturés dans un seul fichier.

Option	Description
Post-défilement	Saisissez une valeur dans ce champ pour indiquer le nombre de secondes de pré-défilement que Video Capture doit employer pour les captures SDI par lots. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Capturer les clips** , dans l'onglet Journal des clips, Video Capture recherche un point situé avant l'**entrée de timecode** et déterminé par le nombre de secondes indiqué dans le champ **Pré-défilement**. Video Capture commence la lecture à l'emplacement du pré-défilement, puis commence la capture lorsqu'il atteint le code horaire spécifié dans la zone **Entrée de timecode**. Remarques : ▪ La capture par lots échoue si la durée de début de session est insuffisante. La platine doit pouvoir trouver le timecode correspondant à la valeur de l'**Entrée de timecode** diminuée de la valeur du **Pré-défilement**. ▪ Les sources de timecode VITC et HANC requièrent moins de pré-défilement que RS-422, car il faut du temps à RS-422 pour synchroniser les timecodes avec les images vidéo.
Taille de tampon max. de la RAM	Glissez le curseur pour affecter une portion de votre mémoire système au tampon. Pendant la capture, ce tampon est employé pour éviter les pertes d'images si l'écriture d'une image se révèle impossible sur votre disque dur. Lors d'une capture compressée au format MXF, l'augmentation de la taille du tampon peut permettre d'éviter les images perdues au cours du codage des images complexes.
Qualité de vidéo MPEG	Lors d'une capture dans un format compressé, vous pouvez déplacer le contrôle pour ajuster les performances. Si vous déplacez le contrôle vers la gauche, vous augmentez les performances en diminuant la qualité vidéo. Si vous déplacez le contrôle vers la droite, vous augmentez la qualité de la capture vidéo, mais une plus grande puissance de traitement est requise. Les paramètres de qualité affectent différemment les divers types d'appareils. Avec la pratique, vous découvrirez que certains types de scènes peuvent être capturés avec des paramètres de qualité inférieurs sans altérer ou presque la qualité. D'autres appareils peuvent nécessiter le paramètre le plus élevé possible pour atteindre la qualité désirée.

Onglet Périphérique (pour périphériques IEEE 1394 HDV)

Option	Description
Type de périphérique	Sélectionnez **Périphérique IEEE 1394 / MPEG2-TS**.
Périphérique	Choisissez votre caméra HDV.
Vidéo	Choisissez un réglage dans la liste déroulante pour indiquer le format vidéo désiré.
Détails	Affiche les informations relatives au périphérique de capture sélectionné dans la liste déroulante **Périphérique**.

Onglet Périphérique (pour cartes SDI AJA Io Express, Xena, KONA3x, LH, LHe, LHi, LS ou LSe)

Option	Description
Type de périphérique	Sélectionnez **Périphérique vidéo AJA**.
Périphérique	Sélectionnez votre périphérique.
Entrée	Choisissez **SDI** ou **HDMI**. Si **HDMI** est sélectionné, seuls deux canaux audio sont capturés.
Vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour sélectionner le format correspondant au signal connecté à votre carte SDI.
Audio	Choisissez un réglage dans la liste déroulante afin d'indiquer le nombre de canaux désirés pour la capture des séquences audio SDI intégrées. ⚠ La capture audio multicanal n'est disponible que si elle est gérée par votre platine ou caméra.
Utiliser les formats vidéo psf (Progressive Segmented Frame)	Cochez cette case pour capturer à partir d'un périphérique qui stocke et transfère les images à analyse progressive en divisant les champs.
Utiliser le codage 10 octets	Cochez cette case pour capturer le support source à 10 octets pour une meilleure résolution des couleurs. Pour un support source comportant des dégradés en arrière-plan, il est préférable d'utiliser un codage à 10 octets. Si vous utilisez une vidéo à 10 bits dans votre projet, choisissez **Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo)** dans le paramètre **Format pixel** dans l'onglet Vidéo de l'onglet Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55."Définition des propriétés du projet," page 55. Ne sélectionnez pas cette case à cocher si vous souhaitez capturer avec le codage MXF.

Option	Description
Source de timecode	Choisissez un réglage dans la liste déroulante pour indiquer la source de timecode désirée. ▪ **9-Broches distants** – Estime le timecode en passant par le câble 9 broches RS-422 de la platine. Ce format est plus susceptible de présenter des erreurs et requiert davantage de pré-défilement que RP-188. ▪ **RP-188** – Utilise le timecode SMPTE RP-188 intégré dans la vidéo. ⚠ RP-188 est recommandé lors d'une capture vidéo HD.
Décalage de timecode	Si la capture vidéo n'est pas précise au niveau des images, saisissez une valeur dans la zone ou utilisez le compteur pour ajuster le timecode.

Onglet Périphérique (pour cartes SDI Blackmagic Design HD Extreme, Intensity Pro ou HD Extreme 3D)

Option	Description
Type de périphérique	Sélectionnez **Blackmagic Design DeckLink**.
Périphérique	Sélectionnez votre périphérique.
Vidéo	Choisissez un réglage dans la liste déroulante pour indiquer le format vidéo désiré.
Audio	Choisissez un réglage dans la liste déroulante afin d'indiquer le nombre de canaux désirés pour la capture des séquences audio SDI intégrées. ⚠ La capture audio multicanaux n'est disponible que si elle est gérée par votre platine ou caméra.
Utiliser le codage 10 octets	Cochez cette case pour capturer le support source à 10 octets pour une meilleure résolution des couleurs. Pour un support source comportant des dégradés en arrière-plan, il est préférable d'utiliser un codage à 10 octets. Si vous utilisez une vidéo à 10 octets dans votre projet, choisissez **Virgule flottante 32 octets (niveaux vidéo)** dans le paramètre **Format octet** dans l'onglet Vidéo de l'onglet Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55. Ne sélectionnez pas cette case à cocher si vous souhaitez capturer avec le codage MXF.

Option	Description
Source de timecode	Choisissez un réglage dans la liste déroulante pour indiquer la source de timecode désirée. ■ **9-Broches distant** – Estime le timecode en passant par le câble 9 broches RS-422 de la platine. Ce format est plus susceptible de présenter des erreurs et requiert davantage de pré-défilement que VITC ou HANC. ■ **VITC** – Utilise le timecode SMPTE 12M intégré dans la vidéo. ■ **HANC** – Utilise le timecode SMPTE RP-188 intégré dans la vidéo.
Décalage de timecode	Si la capture vidéo n'est pas précise au niveau des images, saisissez une valeur dans la zone ou utilisez le compteur pour ajuster le timecode. S'applique uniquement aux sources de timecode RS-422.

Conversion de vidéo en 24p

Vous voulez créer un projet d'analyse progressive 24 ips en utilisant une vidéo entrelacée existante ? Avec le logiciel Vegas Pro, vous pouvez convertir vos séquences existantes en toute simplicité.

Si vous filmez en vidéo entrelacée et si vous prévoyez d'effectuer une conversion 24p, la vitesse d'obturation de votre caméra déterminera la qualité de la conversion de la fréquence d'image dans Vegas Pro :

- Si vous filmez une vidéo NTSC ou HDV 60i, paramétrez la vitesse d'obturation sur 1/60 seconde.
- Si vous filmez une vidéo PAL ou HDV 50i, paramétrez la vitesse d'obturation sur 1/50 seconde.

Ces paramètres vous permettront d'obtenir un mouvement très lisse une fois la conversion effectuée. Les fréquences d'images les plus élevées peuvent produire un mouvement haché.

1. Démarrez un nouveau projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un nouveau projet," page 55.
2. Paramétrez les propriétés du projet :
   a. Dans le menu Fichier, choisissez **Propriétés**. La boîte de dialogue Propriétés du projet s'affiche.
   b. Dans la liste déroulante **Modèle**, choisissez **NTSC DV 24p**.
   c. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés du projet et appliquer vos changements.
3. Ajoutez la vidéo à la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.

4. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Rendre en tant que** et rendez le fichier à l'aide du modèle AVI **NTSC DV 24p (insertion d'ajustement 2-3-3-2)**. Ce modèle vous permet de supprimer l'ajustement plus efficacement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

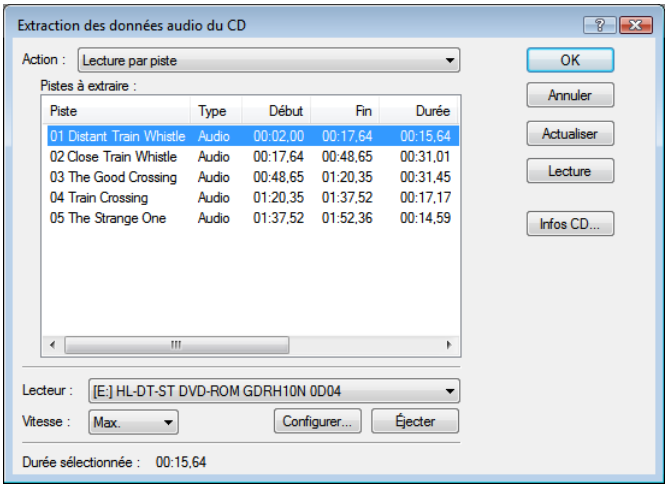
Extraction de données audio à partir de CD

Dans le menu Fichier, 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 Vegas Pro.

Cliquez deux fois sur un fichier .cda dans la fenêtre de l'Explorateur (ou faites-le glisser vers la barre temporelle) pour extraire une piste de CD sans ouvrir la boîte de dialogue Extraire l'audio à partir du CD.

Le logiciel Vegas Pro n'est pas conçu et ne doit pas être utilisé à des fins illégales ou non autorisées, telles que la copie ou le partage illégal de matériaux faisant l'objet de droits d'auteur. L'utilisation de Vegas Pro 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 de l'utilisateur final.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Extraction audio depuis un CD** (ou cliquez sur le bouton **Extraction audio depuis un CD** de la fenêtre Média de projet). 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 les options **Lecture par piste** ou **Lecture par plage** dans la liste déroulante **Action**, sélectionnez les pistes ou la plage de temps à extraire.

   Cliquez sur le bouton **Lecture** pour prévisualiser votre 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 voulez extraire l'audio.

   Pour plus d'informations sur l'obtention ou la modification des informations sur un CD, voir "Obtention des informations du CD," page 140.

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.

Obtention des informations du CD

Si Vegas Pro peut accéder aux informations concernant une piste ou un CD (soit depuis le fichier ou le CD proprement dit, soit à partir d'un cache local), il les lit et les affiche automatiquement lorsque vous insérez un CD ou parcourez votre ordinateur. Toutefois, si ces informations sont indisponibles, le logiciel peut les récupérer sur Internet grâce à Gracenote.

Dès que Vegas Pro obtient les informations de Gracenote, elles sont enregistrées dans un cache local et pourront ainsi s'afficher plus rapidement dès le prochain affichage des pistes.

Si le logiciel ne peut pas se connecter à la base de données de Gracenote et si les informations appropriées ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, les pistes sont simplement listées par ordre numérique.

L'emploi de Gracenote nécessite une connexion Internet active.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de Gracenote, consultez le site Web de Gracenote. http://www.gracenote.com/about/faqs/

1. Insérez un CD dans le lecteur.
2. Utilisez la boîte de dialogue Extraire l'audio à partir du CD , ou parcourez le CD dans la fenêtre Explorateur.

   Le service Gracenote essaie de récupérer des informations sur le CD et affiche le nom de l'artiste et de l'album, ainsi que des informations sur les pistes :

   - Si le service localise une correspondance exacte, les informations s'affichent automatiquement. Aucune action supplémentaire n'est nécessaire.
   - Si le service trouve plusieurs correspondances possibles, la boîte de dialogue Entrées multiples dans la base de données CD s'affiche. Passez à l'étape 3.
3. Sélectionnez la correspondance appropriée dans la liste et cliquez sur le bouton **OK**. Le nom de l'artiste et de l'album, ainsi que les informations sur les pistes, s'affichent en fonction de votre sélection.
4. Vous êtes prêt à extraire les pistes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Extraction de données audio à partir de CD," page 139.

Acquisition de média sur le Web

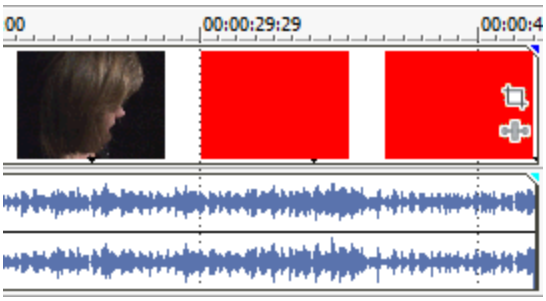
Dans le menu Fichier, sélectionnez **Acquérir média sur le Web** (ou cliquez sur le bouton **Acquérir média sur le Web** dans la fenêtre de l'Explorateur ou des Média de projet afin d'ouvrir la boîte de dialogue du même nom, à partir de laquelle vous téléchargerez les fichiers à employer dans votre projet.

Chapitre 6

Modification d'événements sur la barre temporelle

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

Si Vegas Pro ne peut pas lire les images d'un événement vidéo, ces dernières seront affichées en rouge sur la barre temporelle (elles seront noires dans la fenêtre Prévisualisation vidéo et dans le rendu de sortie) :



Insertion d'un événement vide

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Événement vide** pour insérer un événement dans une piste. Vous pouvez choisir la durée de l'événement vide ou utiliser la durée par défaut. Le type d'événement, qu'il soit audio ou vidéo, dépend du type de piste que vous avez sélectionné.

1. Sélectionnez la piste dans laquelle vous souhaitez insérer l'événement.
2. Cliquez sur le curseur et faites-le glisser le long de la barre de marqueur pour effectuer une sélection de temps pour le nouvel événement (sinon, pour obtenir davantage de précision, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la flèche droite pour sélectionner la région).
3. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Événement vide**. Le nouvel événement est placé sur la piste.

Insertion de durée

Dans le menu Insérer, choisissez **Durée** pour insérer un espace vierge dans le projet Vegas Pro, au niveau du curseur.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour créer un espace dans un projet réservé aux nouveaux événements et pour utiliser le format de durée sur la barre de minutage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Barre de minutage," page 603.

Pour supprimer une durée sur toutes les pistes d'un projet, créez une sélection de temps correspondant à la durée que vous souhaitez supprimer. Sélectionnez le bouton **Réajustement automatique** ou appuyez sur (Ctrl + L). Cliquez ensuite sur la flèche vers le bas près du bouton **Réajustement automatique** et choisissez **Tous les marqueurs, pistes et régions**. Lorsque vous supprimez une durée, la portion sélectionnée sur la barre temporelle est supprimée et les événements situés à droite de la portion supprimée sont décalés vers la gauche afin de remplir l'espace.

1. Sélectionnez les pistes dans lesquelles vous souhaitez insérer une durée.

   Si aucun événement n'est sélectionné, la durée est insérée dans toutes les pistes. Si des événements sont sélectionnés, la durée est insérée à la position du curseur dans ces événements.

2. Positionnez le curseur là où vous souhaitez commencer.
3. Dans le menu Insérer, choisissez **Durée**. La boîte de dialogue Insertion de durée s'affiche.
4. Indiquez la durée à insérer et cliquez sur **OK**.

Sélection de la durée et des événements

La sélection d'événements constitue le point de départ de nombreuses opérations 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 choix à effectuer et l'outil de modification actif. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Outil de modification," page 29.

Sélection d'un seul événement

Lorsque l'outil Normal ou Sélection 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 Edition, 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 Edition, choisissez **Sélectionner**, puis **Sélectionner tout** dans le sous-menu (ou appuyez sur Ctrl + A), afin de choisir toutes les pistes et tous les 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 de tous les événements se référant à un fichier multimédia spécifique

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Média de projet et choisissez **Sélectionner les événements de la barre temporelle** dans le menu contextuel. Le curseur se déplace vers le premier événement qui utilise le média, la barre temporelle défile jusqu'au curseur et tous les événements qui utilisent le fichier multimédia sélectionné dans la prise active sont sélectionnés. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Maintenez les touches Ctrl ou Maj enfoncées en choisissant l'option **Sélectionner les événements de la barre temporelle** du menu contextuel pour ajouter les événements à la sélection en cours.

Conseils :

- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+ [ou Ctrl+] pour déplacer le bord de l'événement précédent ou suivant sélectionné.
- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+Shift+ [ou Ctrl+Shift+] pour créer une sélection de durée à partir de l'événement précédent ou suivant sélectionné.

Sélection d'une plage d'événements

1. Choisissez l'outil de sélection .

   Vous pouvez ajouter ou soustraire des événements de la zone de sélection en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis en cliquant sur l'événement.

2. Positionnez le pointeur de la souris dans l'un des angles de la zone à sélectionner.
3. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
4. Faites glisser le curseur vers le point opposé de la zone à sélectionner.

   Cliquez avec le bouton droit de la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé pour permuter la sélection rectangulaire, la sélection de temps et la sélection de piste.

5. Relâchez le bouton de la souris (et, éventuellement, la touche Ctrl). Les événements sont mis en surbrillance.

Sélection d'une plage de temps

Cliquez et glissez le long de la barre de marqueur, de la barre de mise en page CD, 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 :

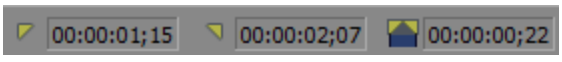
- Cliquez deux fois sur un événement et faites-le glisser vers la gauche ou la droite pour étendre la sélection au fondu suivant ou au bord de l'événement sur cette piste.
- Le fait de pratiquer un déplacement à l'intérieur d'un événement change la position de ce dernier sur la barre temporelle. Pour créer une sélection de temps sans déplacer l'événement, maintenez Ctrl + Maj enfoncés pendant le déplacement.
- Si la case à cocher **Autoriser le glissement du curseur de modification** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, le fait de glisser le curseur de modification change sa place sur la barre temporelle. Pour créer une sélection de temps sans déplacer le curseur, maintenez les touches Ctrl+Maj enfoncées pendant le glissement.
- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+Shift+ [ou Ctrl+Shift+] pour créer une sélection de durée à partir de l'événement précédent ou suivant sélectionné.

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

Le début, la fin et la longueur de la sélection en cours s'affichent dans les zones d'édition situées sous la barre temporelle :



Cliquez deux fois sur ces zones pour les modifier. Vous pouvez indiquer des valeurs de barre temporelle, telles que 00:00:25.381, ou entrer des valeurs relatives en tapant +/- puis un nombre. Par exemple, si l'unité d'affichage de la barre de minutage est l'image, vous pouvez taper +10 pour ajouter dix images au début, à la fin ou à 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.

Sélection du début et de la fin d'un événement pour découper le bord avec le clavier

Dans le menu Edition, choisissez **Sélectionner**, puis **Sélectionner le début de l'événement** ou **Sélectionner la fin de l'événement** dans le sous-menu (ou appuyez sur [ou]), afin de choisir le début ou la fin d'un événement et accéder au mode de découpage des bords par le clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170.

Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, appuyez sur Ctrl+ [ou Ctrl+] pour déplacer le bord de l'événement précédent ou suivant sélectionné.

Déplacement d'événements

La position d'un événement sur la barre temporelle détermine l'endroit où il sera lu dans votre projet. Vous pouvez employer l'alignement pour vous aider à aligner les événements sur la grille, les limites d'images ou les marqueurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

Lorsque la case à cocher **Autoriser le glissement du curseur de modification** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, le fait de glisser le curseur de modification change sa place sur la barre temporelle. Si vous souhaitez glisser un événement, cliquez préalablement sur une portion de l'événement situé au-dessous du curseur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Glisser un événement à 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.

Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour déplacer les événements. Appuyez sur les touches 1 ou 3 du pavé numérique pour vous déplacer d'une image vers la gauche ou la droite, ou sur les touches 4 et 6 du pavé numérique pour vous déplacer d'un pixel vers la gauche ou la droite. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Raccourcis clavier," page 653.

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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fondus enchaînés automatiques," page 149.
   - Si le bouton **Réajustement automatique** est sélectionné, les événements situés en aval se déplacent avec l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158..

3. Relâchez le bouton de la souris.

   Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un événement pour le faire glisser, un menu contextuel s'affiche lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Choisissez **Déplacer ici** pour déplacer l'événement ou **Copier ici** pour laisser l'événement d'origine à sa place et créer une copie à l'endroit où vous relâchez le bouton de la souris.

Déplacer plusieurs événements sur la barre temporelle

1. Si vous souhaitez déplacer un événement et tous ceux qui dépendent de lui sur une piste, cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez **Select Sélectionner tous les événements jusqu'à la fin** ou activez **Réajustement automatique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158..
2. Glissez les événements à la position où ils devront être lus.

   Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour déplacer les événements. Appuyez sur les touches 1 ou 3 du pavé numérique pour vous déplacer d'une image vers la gauche ou la droite, ou sur les touches 4 et 6 du pavé numérique pour vous déplacer d'un pixel vers la gauche ou la droite. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Raccourcis clavier," page 653.

Couper, copier et coller des événements

Tout comme vous le feriez dans un traitement de texte, Vegas Pro vous permet de couper, copier et coller des événements le long de la barre temporelle.

1. Cliquez sur un événement pour le sélectionner.
2. Cliquez sur le bouton **Copier** ou **Couper**.
3. Cliquez pour positionner le curseur là où vous souhaitez insérer l'événement.

   Le fait de cliquer dans la barre temporelle positionne le curseur le long de cette barre et sélectionne une piste. Les événements vidéo doivent être collés sur une piste vidéo et les événements audio sur une piste audio.

4. Cliquez sur le bouton **Coller**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Couper, copier et coller des événements," page 153.

Fondus enchaînés automatiques

Dans le menu Options, sélectionnez **Fondus enchaînés automatiques** pour créer automatiquement des fondus enchaînés lorsque vous superposez deux événements.

Création d'un fondu enchaîné

Vous pouvez facilement créer des fondus enchaînés entre plusieurs événements audio ou vidéo en déplaçant un événement.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Fondus enchaînés automatiques** pour activer les fondus enchaînés automatiques.
2. 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.

Conversion d'un fondu enchaîné vidéo en transition

1. Cliquez avec le bouton droit sur un fondu enchaîné entre deux événements vidéo, puis sélectionnez **Transition** dans le menu contextuel.
2. Choisissez un type de transition dans le sous-menu afin de convertir un fondu enchaîné en une transition ou sélectionnez **Insérer Autre** pour choisir un autre type de transition dans le sélectionneur de module externe.

   Pour plus d'informations sur la fenêtre Module externe audio, consultez la rubrique "Ajout de transitions," page 341.

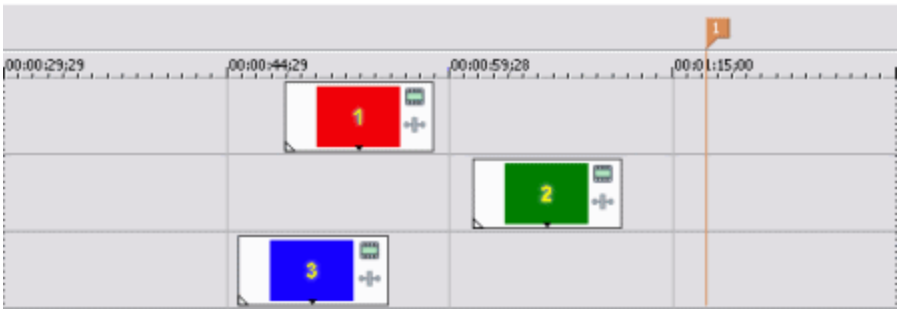
   Faites glisser une transition à partir de la fenêtre Transitions vers un fondu enchaîné vidéo afin de convertir rapidement un fondu enchaîné en un autre type de transition.

Activer l'alignement

Dans le menu Options, sélectionnez **Activer l'alignement** pour activer ou non l'alignement dans la barre temporelle et dans la fenêtre de découpage.

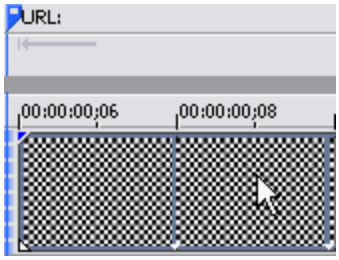
L'alignement vous permet d'aligner les éléments sur la barre temporelle lors du déplacement ou du découpage des événements, ou de l'utilisation des marqueurs et des zones.

Lorsque vous glissez des éléments sur la barre temporelle ou dans la fenêtre de découpage, un indicateur s'affiche et montre les points d'alignement. Lorsque vous vous alignez sur un événement, l'indicateur d'alignement s'affiche dans la piste appropriée. Si vous vous alignez sur le curseur, sur un marqueur/une zone, sur une sélection de temps ou sur la grille, l'indicateur s'affiche sur toute la hauteur de la barre temporelle :



Conseils :

- Lorsque vous faites glisser un groupe d'événements sélectionnés, le premier et le dernier événement s'alignent sur d'autres points d'alignement sur la barre temporelle. Si un décalage d'alignement d'événement est défini pour l'événement le plus à gauche, il sera utilisé comme point d'alignement gauche.
- Lorsque l'alignement est activé, vous pouvez maintenir la touche Maj enfoncée pour l'ignorer temporairement.
- Lorsque l'alignement n'est pas activé, vous pouvez maintenir la touche Maj enfoncée pour l'activer temporairement.
- Vous pouvez modifier l'indicateur d'alignement dans l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Affichage," page 643.
- Si vous effectuez un glissement vers un point d'alignement ne se trouvant pas à la limite d'une image lorsque l'option **Quantifier sur les images** est sélectionnée, l'indicateur d'alignement s'affiche sous la forme d'une ligne en pointillé pour indiquer que le point d'alignement sera quantifié par rapport à la limite d'image la plus proche :



Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.

Activer/Désactiver l'alignement

Dans le menu Options, choisissez **Activer l'alignement** pour activer ou désactiver l'alignement. Lorsque l'alignement est activé, les événements s'alignent sur les points suivants :

- Les bords d'autres événements
- Le curseur
- Les bords de la sélection de temps
- Les bords du premier et du dernier événement (lors du glissement de plusieurs événements)

Vous pouvez également choisir d'aligner les événements sur les lignes de la grille ou sur les marqueurs.

Alignement sur la grille

Lorsque l'alignement est activé, vous pouvez également choisir d'aligner les éléments de la barre temporelle sur les lignes de la grille verticale de la barre temporelle.

Dans le menu Options, sélectionnez **Aligner sur la grille** (ou appuyez sur Ctrl + F8) pour activer/désactiver l'alignement sur les lignes de la grille.

Pour modifier l'espacement de la grille, choisissez **Espacement de la grille** dans le menu Options et sélectionnez le paramètre voulu dans le sous-menu.

Alignement sur les marqueurs

Lorsque l'alignement est activé, vous pouvez également choisir d'aligner les éléments de la barre temporelle sur les marqueurs de cette même barre.

Dans le menu Options, sélectionnez **Aligner sur les marqueurs** (ou appuyez sur Maj + F8) pour activer l'alignement pour tous les types de marqueurs :

- Marqueurs
- Zones
- Zones de pistes du CD
- Marqueurs d'index du CD
- Marqueurs de commande

Si la commande **Marqueurs de média d'événement** est sélectionnée dans le menu Affichage, vous pouvez utiliser les marqueurs de média comme point d'alignement lorsque vous cliquez sur un événement ou que vous découpez les bords d'un événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des marqueurs de médias et zones," page 234.

Si la fréquence d'images d'un fichier multimédia ne correspond pas à celle de votre projet, vous ne pourrez pas vous aligner sur les marqueurs de média (ou sur les autres points d'alignement ne se trouvant pas à la limite d'une image) lorsque **Quantifier sur les images** est sélectionnée dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.

Aligner sur les événements d'autres pistes

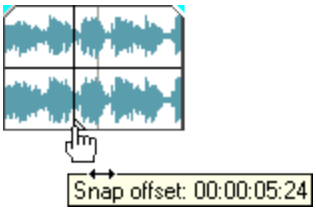
Lorsque l'alignement est activé, vous pouvez également choisir d'aligner les éléments de la barre temporelle sur la fin des événements des autres pistes.

Dans le menu Options, sélectionnez **Aligner sur tous les événements** (ou appuyez sur Ctrl + Maj + F8) pour activer l'alignement sur le bord des événements par-delà les pistes.

Définir un décalage d'alignement d'événement

Chaque événement comporte un indicateur de décalage d'alignement que vous pouvez déplacer dans l'événement afin de régler avec précision l'emplacement de l'alignement.

Pour régler l'indicateur, faites glisser le triangle blanc dans l'angle inférieur gauche de l'événement. Une info-bulle affiche la taille du décalage.



Quantifier sur les images

Dans le menu Options, sélectionnez **Quantifier sur les images** pour forcer l'application des modifications sur les limites des images du projet. Ce paramètre est indépendant de l'alignement sur les grilles et les marqueurs.

Si l'option **Quantifier sur les images** est désactivée, les actions suivantes seront systématiquement appliquées aux bords de l'image :

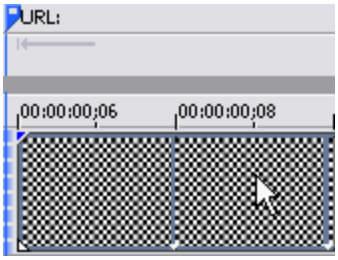
- Déplacement des événements vidéo

  Si l'option **Quantifier sur les images** est activée lorsque vous déplacez un événement audio et si le groupe de sélection contient une vidéo, le mouvement est quantifié, donc le premier événement vidéo l'est également (au lieu de l'événement audio).

  Lorsque vous effectuez des modifications audio uniquement, la quantification survient seulement si l'option **Quantifier sur les images** est activée et que la case à cocher **Ne pas quantifier sur les images pour les modifications audio uniquement** n'est pas activée dans l'onglet Préférences > Modification.

- Placement du curseur
- Sélections
- Placement des marqueurs et des régions

Si vous effectuez un glissement vers un point d'alignement ne se trouvant pas à la limite d'une image lorsque l'option **Quantifier sur les images** est sélectionnée, l'indicateur d'alignement s'affiche sous la forme d'une ligne en pointillé pour indiquer que le point d'alignement sera quantifié par rapport à la limite d'image la plus proche. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.



Les modifications non appliquées sur les limites des images peuvent produire des effets visuels indésirables. Par exemple, si vous fractionnez deux événements et si vous les déplacez ensemble pour créer une coupure, les fractionnements non positionnés sur les limites peuvent produire un court fondu enchaîné dans le rendu de votre vidéo.

Couper, copier et coller des événements

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

Lorsque la case à cocher **Couper, copier et supprimer les événements groupés** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences est sélectionnée, le fait de couper, copier ou supprimer un événement affecte tous les événements du même groupe. Si vous devez modifier un seul événement, vous pouvez choisir **Ignorer le groupement des événements** dans le menu Options pour ignorer temporairement le groupement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Coupure des événements

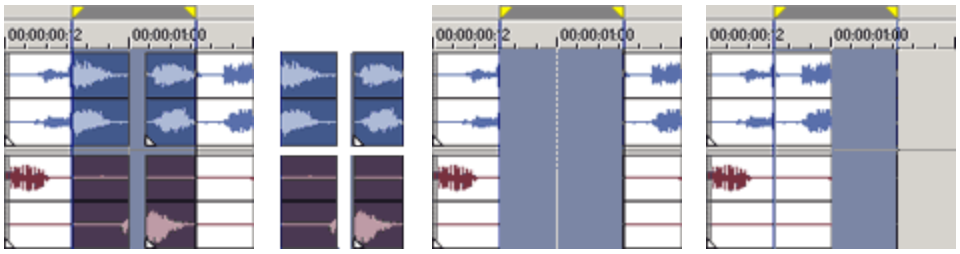
Sélectionnez les événements à supprimer et cliquez sur le bouton **Couper** (ou appuyez sur les touches Ctrl+X). Les événements sélectionnés sont supprimés de la piste et placés dans le Presse-papiers.

Dans le menu Edition, choisissez **Groupe**, puis **Couper tout** dans le sous-menu. Les événements sélectionnés et tous les événements connexes sont coupés, puis copiés dans le Presse-papiers.

Pour mélanger les événements existants afin de remplir les espaces qui étaient occupés par les événements coupés avec une sélection du temps, utilisez le mode Réajustement de postédition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158.

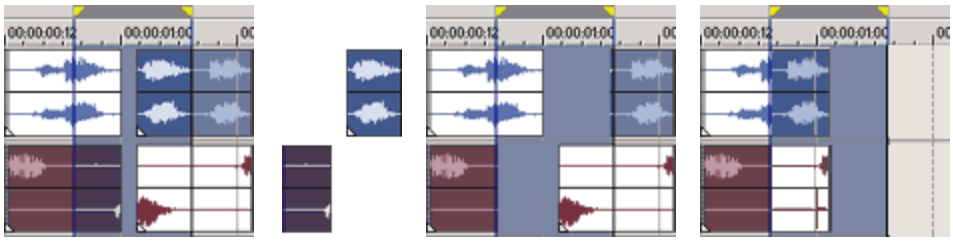
Coupure d'une sélection de temps

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 :

			
Sélection de la durée	Presse-papiers	Événements après la coupure	Événements coupés (mode Modifications de l'ondulation)

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 :

			
Sélection de durée/d'événements	Presse-papiers	Événements après la coupure	Événements coupés (mode Modifications de l'ondulation)

Copie d'événements

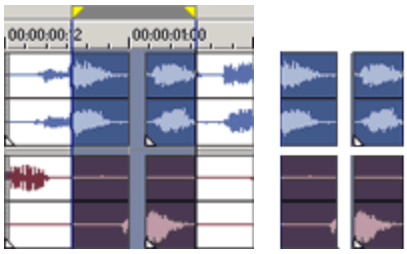
Sélectionnez les événements à copier et cliquez sur le bouton **Copier** (ou appuyez sur les touches Ctrl+C). Les événements sélectionnés sont copiés dans le Presse-papiers. Vous pouvez maintenant coller les événements où vous le souhaitez dans le projet.

Conseils :

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser les événements sélectionnés afin d'en créer des copies.
- Dans le menu Modifier, choisissez **Groupe**, puis **Copier tout** dans le sous-menu. Les événements sélectionnés et tous les événements connexes sont copiés dans le Presse-papiers.

Copie d'une sélection de temps

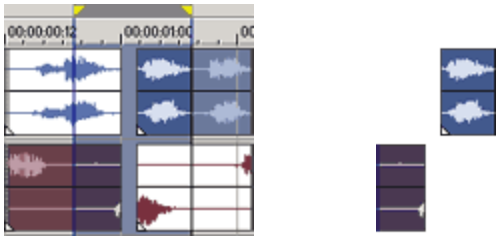
Lorsque vous copiez une sélection de durée, les parties des événements comprises dans la sélection (sur toutes les pistes) sont placées dans le Presse-papiers :



Sélection de la durée | 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, puis cliquez sur le bouton **Coller** ou appuyez sur Ctrl + V). Les événements du Presse-papiers sont insérés à l'emplacement du curseur.

Les événements collés sont superposés aux autres événements s'ils se chevauchent. Pour créer un espace suffisant pour les événements collés, utilisez l'option **Coller en insérant** ou le mode Réajustement de postédition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158.

Coller plusieurs fois le 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. Copie d'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 la commande **Coller tous les** entre les points de départ des événements collés.

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

Coller des événements en 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

Dans le menu Edition, choisissez **Supprimer** afin de supprimer les pistes ou événements sélectionnés sans les copier dans le Presse-papiers.

Conseils :

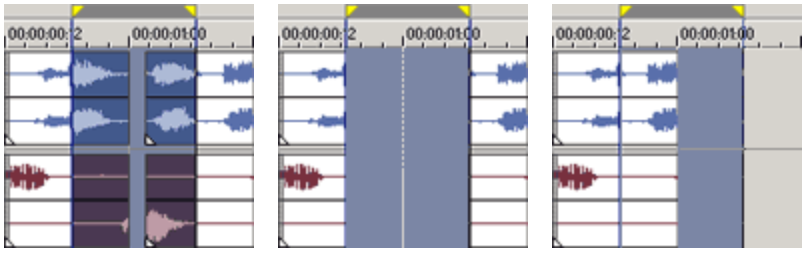
- Lorsque la case à cocher **Couper, copier et supprimer les événements groupés** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences est sélectionnée, le fait de couper, copier ou supprimer un événement affecte tous les événements du même groupe. Si vous devez supprimer un seul événement, vous pouvez choisir **Ignorer le groupement des événements** dans le menu Options pour ignorer temporairement le groupement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.
- Pour supprimer une durée sur toutes les pistes d'un projet, créez une sélection de durée correspondant à la durée que vous souhaitez supprimer. Sélectionnez le bouton **Réajustement automatique** ou appuyez sur (Ctrl + L). Cliquez ensuite sur la flèche vers le bas près du bouton **Réajustement automatique** et choisissez **Tous les marqueurs, pistes et régions**. Lorsque vous supprimez une durée, la portion sélectionnée sur la barre temporelle est supprimée et les événements situés à droite de la portion supprimée sont décalés vers la gauche afin de remplir l'espace.

Suppression de tous les événements de la sélection du temps

Pour déplacer automatiquement les événements afin de remplir les espaces qui étaient occupés par les événements supprimés avec une sélection de durée, utilisez le mode Réajustement de postédition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158.

1. Créez une sélection de durée.
2. Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + A pour désélectionner tous les événements sélectionnés.

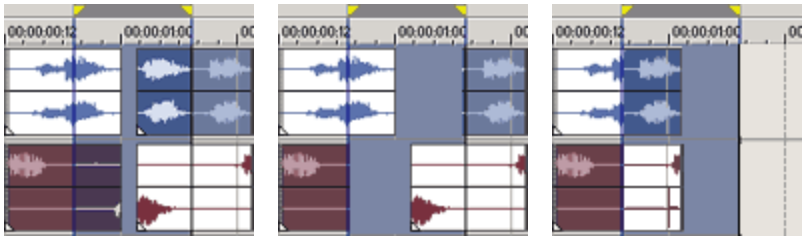
3. Dans le menu Edition, choisissez **Supprimer**. Les événements de toutes les pistes sont supprimés de la barre temporelle. Les événements qui se prolongent au-delà de la sélection de durée sont coupés de part et d'autre de la sélection :

		
Sélection de la durée	Événements après suppression	Événements après suppression (mode Modifications de l'ondulation)

Suppression des événements sélectionnés

1. Sélectionnez les événements à supprimer.
2. Dans le menu Edition, choisissez **Supprimer**.

   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	Événements après suppression (mode Modifications de l'ondulation)

Dans le menu Edition, choisissez **Groupe**, puis **Supprimer tout** dans le sous-menu. Les événements sélectionnés et tous les événements connexes sont supprimés.

Découpage d'évènements

Dans le menu Modifier, sélectionnez **Découper** pour supprimer toutes les données de l'événement 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. Dans le menu Modifier, choisissez **Découper**. Les données situées en dehors de la sélection sont supprimées. Les événements non sélectionnés ne sont pas découpés.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Fractionner des Évènements," page 160.

   Conseils :

   - Appuyez sur Alt+[(ou choisissez **Édition** > **Découper le début**) pour découper le début de l'événement sélectionné au curseur.
   - Appuyez sur Alt+] (ou choisissez **Édition** > **Découper la fin**) pour découper la fin de l'événement sélectionné au curseur.

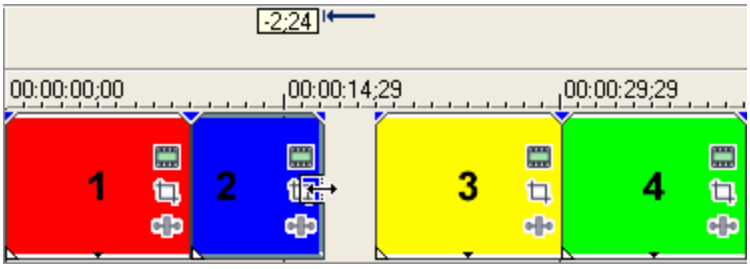
Réajustement de postédition

Vous pouvez réajuster le contenu de la barre temporelle postérieur à une édition 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.

Application d'un réajustement de postédition manuellement

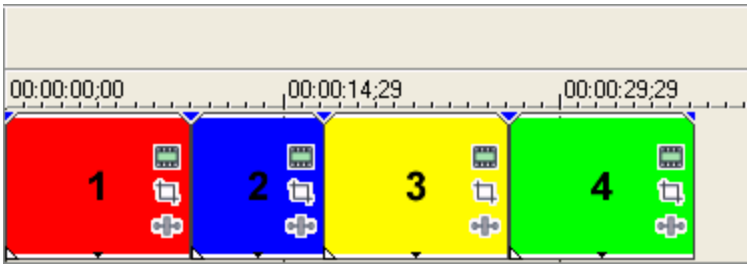
1. Accomplissez l'une des modifications répertoriées ci-dessus. Dans l'exemple suivant, le deuxième événement est découpé, et la flèche située au-dessus de la barre temporelle indique l'emplacement du réajustement de postédition et le sens de déplacement des événements affectés.



2. Dans le menu Edition, choisissez **Réajustement de postédition**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu :

Option	Description
Pistes concernées	Réajuste les événements, images clés et enveloppes des pistes où vous avez accompli la modification.
Pistes, pistes bus, marqueurs et zones concernés	Réajuste les événements, images clés et enveloppes des pistes où vous avez accompli la modification. Cette commande réajuste également ce qui suit : ▪ marqueurs ▪ régions ▪ Piste de CD et marqueurs d'index ▪ Marqueurs de commande ▪ Images clés et enveloppes sur les pistes de bus audio et vidéo
Tous les marqueurs, pistes et zones	Réajuste les événements, images clés et enveloppes de toutes les pistes de votre projet. Cette commande réajuste également ce qui suit : ▪ marqueurs ▪ régions ▪ Piste de CD et marqueurs d'index ▪ Marqueurs de commande ▪ Images clés et enveloppes sur les pistes de bus audio et vidéo

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



Appuyez sur F après une modification pour réajuster les pistes concernées, appuyez sur Ctrl + F pour réajuster aussi les marqueurs, les images clés et les enveloppes. Pour réajuster tout ce qui suit une modification, appuyez sur Ctrl + Maj + F.

Application automatique des réajustements de postédition

1. Sélectionnez le bouton **Réajustement automatique** ou appuyez sur (Ctrl + L).
2. Cliquez sur la flèche vers le bas près du bouton **Réajustement automatique** et choisissez un type de réajustement.
3. Accomplissez l'une des modifications répertoriées ci-dessus. Dans l'exemple suivant, le deuxième événement est découpé, et la flèche située au-dessus de la barre temporelle indique l'emplacement du réajustement de postédition et le sens de déplacement des événements affectés.
4. Le contenu de la barre temporelle est réajusté après la modification, en fonction de l'option sélectionnée. Dans l'exemple suivant, le réajustement de postédition a fermé l'espace entre le deuxième et le troisième événement.

Fractionner des Évènements

Dans le menu Edition, sélectionnez **Fractionner** pour séparer un ou plusieurs événements sélectionnés à la position actuelle 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. Dans le menu Edition, sélectionnez **Fractionner** :
    - 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, puis faites glisser un événement pour le fractionner au point où vous avez cliqué et le couper dans la direction où vous le faites glisser .

      Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Dérive et glissement d'événements," page 176.

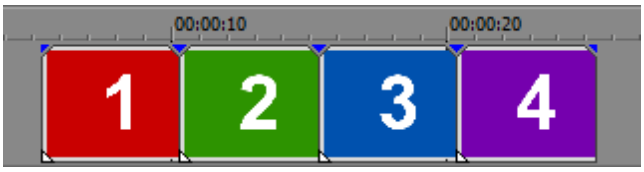
Mélanger les événements

Comme pour la modification du réajustement, le mélange des événements vous permet de modifier l'ordre d'une séquence d'événements en une seule opération.

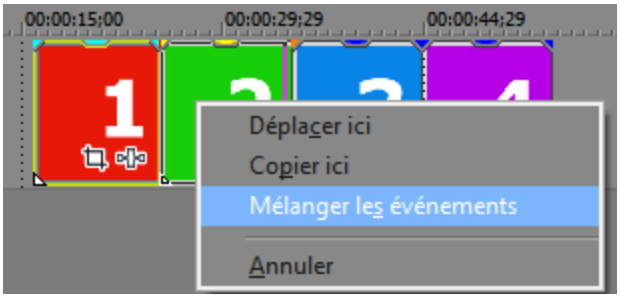
Le mode de modification du réajustement ne doit pas nécessairement être actif pour le mélange des événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158.

1. Cliquez avec le bouton droit et glissez un événement à un nouvel emplacement sur la barre temporelle.

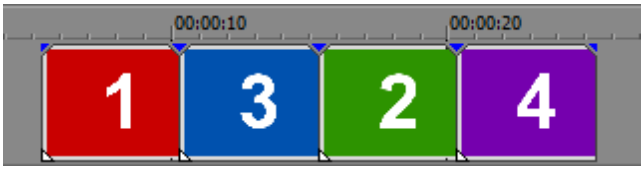
   Dans cet exemple, nous allons faire glisser l'événement 3 entre les événements 1 et 2.



2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Mélanger les événements**.



   Après les avoir mélangés, l'événement 3 apparaît entre les événements 1 et 2 :



Utilisation de la fenêtre Découpage

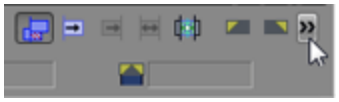
Dans le menu Affichage, sélectionnez **Découpage** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante. La fenêtre de découpage vous permet de sélectionner des portions d'une pièce de média qui peut être placée dans les événements sur les pistes.

La fenêtre de découpage permet également de créer des sous-clips. Ces derniers étendent la notion de marqueurs de fichiers multimédias et de régions : tout comme vous pouvez enregistrer des marqueurs ou des régions dans un fichier multimédia pour indiquer une zone intéressante, vous pouvez créer un sous-clip pour marquer une portion de fichier multimédia. Un sous-clip est disponible dans la fenêtre Média de projet et peut être créé sous forme de clip inversé, ce qui vous permet de créer des événements qui s'exécutent en tâche de fond sur la barre temporelle.

Lorsqu'un fichier multimédia est placé dans la fenêtre de découpage, les régions ou marqueurs préalablement stockés dans le fichier multimédia sont affichés dans la zone de découpage.

Conseils :

- Si vous ouvrez un fichier audio multicanal dans la fenêtre de découpage, vous pouvez choisir les canaux à afficher dans cette fenêtre : cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'affichage des formes d'onde, choisissez **Canaux** dans le menu contextuel, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu.
- Si vous ouvrez un fichier audio multiséquence dans la fenêtre Découpage, vous pouvez choisir les séquences à afficher dans cette fenêtre : cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'affichage des formes d'onde, choisissez **Séquence** dans le menu contextuel, puis sélectionnez une séquence dans le sous-menu.
- Pour apporter des modifications dans la fenêtre de découpage sans mettre à jour la fenêtre de prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit sur le fichier multimédia dans la fenêtre de découpage et désactivez l'option **Afficher la vidéo dans la fenêtre Prévisualisation**.
- Les commandes de la barre, de la barre de défilement et du zoom peuvent ne pas apparaître si l'espace est insuffisant pour les afficher. Faites glisser le séparateur horizontal entre l'écran vidéo et la barre temporelle de la fenêtre Découpage pour ajuster la hauteur de la barre temporelle.
- Vous ne pouvez pas faire de zoom avant ou de zoom arrière sur la forme d'onde.
- Si la fenêtre Découpage est trop étroite pour afficher tous les boutons, les boutons cachés peuvent être trouvés dans la liste déroulante **Plus de boutons**.



Ouverture d'un fichier multimédia dans la fenêtre de découpage

Glissez un fichier depuis l'Explorateur Windows, l'Explorateur Vegas Pro ou la fenêtre Média de projet vers la fenêtre Découpage. Cette méthode est parfois plus pratique que celle qui consiste à placer tout le fichier multimédia sur une piste, puis à modifier l'événement.

Conseils :

- Vous pouvez charger automatiquement un fichier dans la fenêtre de découpage en activant la case à cocher **Double-cliquer sur le fichier multimédia pour le charger dans Découpage au lieu des pistes** de l'onglet Général dans la boîte de dialogue Préférences. Lorsque cette case à cocher est activée, aucun événement n'est créé lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier multimédia dans l'explorateur de Vegas Pro, Media Manager ou la fenêtre Média de projet. Au lieu de cela, la fenêtre de découpage s'affiche pour vous permettre de choisir la portion de fichier à utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.
- Si vous souhaitez ouvrir un fichier multimédia d'origine utilisé pour créer un sous-clip dans la fenêtre Découpage, cliquez avec le bouton droit sur un sous-clip de la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Ouvrir le média parent dans Découpage** dans le menu contextuel.

Ouverture d'un événement dans la fenêtre de découpage

Cliquez sur l'événement avec le bouton droit et choisissez **Ouvrir dans Découpage** dans le menu contextuel.

Si vous souhaitez ouvrir un fichier multimédia d'origine utilisé pour créer un sous-clip dans la fenêtre Découpage, cliquez avec le bouton droit sur un événement et sélectionnez **Ouvrir le média parent dans Découpage** dans le menu contextuel.

La totalité du fichier multimédia, pas seulement le contenu de l'événement en cours, s'ouvre dans la fenêtre Découpage.

Sélection des options de prévisualisation de la fenêtre de découpage

Lorsque vous effectuez des modifications dans la fenêtre de découpage, vous pouvez choisir d'afficher la vidéo dans la fenêtre Prévisualisation vidéo ou sur un moniteur vidéo dans la fenêtre de découpage.

- Si vous voulez afficher la position du curseur de découpage dans la fenêtre de prévisualisation vidéo, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier multimédia dans la fenêtre Découpage et vérifiez que l'option **Afficher moniteur vidéo** n'est pas sélectionnée. Ensuite, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier multimédia dans la fenêtre Découpage et sélectionnez **Afficher la vidéo dans la fenêtre Prévisualisation**.

  Lorsque vous cliquez pour positionner le curseur dans la fenêtre de découpage, l'image placée à la position du curseur est affichée dans la fenêtre Prévisualisation vidéo et les commandes de transport de la fenêtre de découpage lisent le fichier actuel dans la fenêtre Prévisualisation vidéo.

- Si vous voulez afficher un moniteur vidéo dédié dans la fenêtre Découpage, cliquez avec le bouton droit sur le fichier multimédia dans la fenêtre Découpage et sélectionnez **Afficher moniteur vidéo**. Lorsque le moniteur vidéo est activé, vous pouvez cliquer sur le fichier multimédia dans la fenêtre Découpage et sélectionner **Afficher images vidéo** pour afficher ou masquer les images vidéo dans la barre temporelle de la fenêtre Découpage.

- Si vous voulez afficher la position du curseur de découpage sur un moniteur externe, sélectionnez le bouton **Découpage sur écran externe** .

  Si le moniteur externe est activé pour la fenêtre Découpage et la fenêtre Prévisualisation vidéo, l'élément activé déterminera la source envoyée au moniteur externe : cliquez dans la fenêtre Découpage pour envoyer ses données vidéo au moniteur externe ; cliquez dans la barre temporelle ou dans la liste des pistes pour envoyer ses données vidéo au moniteur externe.

Si le bouton **Afficher images vidéo** est sélectionné, appuyez sur Ctrl+Maj+Touche vers le haut pour donner plus d'espace à la vidéo et Ctrl+Maj+Touche vers le bas pour donner plus d'espace à l'audio. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit sur la barre temporelle audio ou vidéo et sélectionner **Hauteur vidéo supérieure**, **Hauteur audio supérieure** ou **Hauteurs vidéo et audio égales** dans le menu contextuel.

Sélection des options audio multicanal/multiflux

Lorsque vous utilisez de l'audio multicanal ou multiflux dans la fenêtre de découpage, vous pouvez choisir si vous voulez l'ajouter à la barre temporelle lorsque vous créez des événements.

Cliquez avec le bouton droit sur la forme d'onde dans la fenêtre Découpage et sélectionnez **Utiliser toutes les séquences et tous les canaux** pour permettre à Vegas Pro de déterminer quels flux et canaux audio utiliser :

- Si vous utilisez le format surround AC3 ou Windows Media, le flux de mixage démultiplicateur stéréo est employé pour ajouter des médias à un projet stéréo. Si vous ajoutez des médias à un projet Surround 5.1, le flux Surround est utilisé.
- Dans les autres cas, les flux et les canaux sont tous ajoutés à la barre temporelle.

Lorsque l'option **Utiliser toutes les séquences et tous les canaux** n'est pas sélectionnée, seul le flux et les canaux affichés dans la fenêtre de découpage sont ajoutés à la barre temporelle.

Lorsque la case à cocher **Importer stéréo en tant que double monophonique** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, les fichiers audio à deux canaux sont ajoutés à la barre temporelle en tant qu'événements audio mono sur des pistes séparées. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Les événements audio sont regroupés et les pistes créées en ajoutant des médias sont ajoutées à l'extrême gauche et à l'extrême droite de la piste. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur la forme d'onde dans la fenêtre Découpage. Sélectionnez **Canaux**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu pour choisir le canal à utiliser pour cet événement.

Déplacement image par image dans la fenêtre Découpage

En naviguant dans un fichier vidéo dans la fenêtre Découpage, l'image exacte sur laquelle se trouve le curseur s'affiche sous forme de vignette sous le curseur. L'utilisation des flèches vers la gauche et vers la droite permet d'effectuer des modifications qui restent fidèles à l'image.

Vous pouvez également cliquer sur les boutons **Image précédente** et **Image suivante** pour passer d'une image à l'autre dans la fenêtre Découpage.

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

Sélection de données

Accomplissez l'une des actions suivantes pour sélectionner des données dans la fenêtre de découpage :

- Utilisez les contrôles de transport pour lire votre fichier multimédia. Appuyez sur I ou [pour marquer le début de la sélection, puis sur O ou] pour en marquer la fin.
- Effectuez un glissement dans la fenêtre de découpage pour sélectionner une plage de données.
- Si vous connaissez le timecode du début et de la fin de votre sélection, cliquez deux fois en bas de la fenêtre de découpage et indiquez les valeurs de timecode.

Pour ne sélectionner que la portion audio ou vidéo du média, cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Sélectionner les données audio uniquement** ou**Sélectionner les données vidéo uniquement** dans le menu contextuel. Vous pouvez aussi appuyer sur Tab ou Maj + Tab pour parcourir les modes de sélection (audio uniquement, vidéo uniquement ou audio et vidéo).

Si l'option **Afficher images vidéo** est sélectionnée dans le menu contextuel de la fenêtre de découpage, appuyez sur Ctrl + Maj + haut pour augmenter l'espace dédié à la vidéo et sur Ctrl + Maj + bas pour augmenter l'espace dédié à l'audio. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit sur la barre temporelle audio ou vidéo et sélectionner **Hauteur vidéo supérieure**, **Hauteur audio supérieure** ou **Hauteurs vidéo et audio égales** dans le menu contextuel.

Ajout d'un fichier multimédia à la barre temporelle

Lorsque la case à cocher **Importer stéréo en tant que double monophonique** est activée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences, les fichiers audio à deux canaux sont ajoutés à la barre temporelle en tant qu'événements audio mono sur des pistes séparées. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Les événements audio sont regroupés et les pistes créées en ajoutant des médias sont ajoutées à l'extrême gauche et à l'extrême droite de la piste. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur la forme d'onde dans la fenêtre Découpage. Sélectionnez **Canaux**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu pour choisir le canal à utiliser pour cet événement.

Glisser une sélection sur la barre temporelle

1. Ouvrez un fichier multimédia dans la fenêtre de découpage.
2. Sélectionnez la portion de fichier à utiliser.
3. Glissez la sélection sur la piste désirée. Elle devient un nouvel événement sur la piste. Si le fichier multimédia inclut à la fois des données audio et vidéo, elles sont placées sur des pistes séparées.

Modification en trois points

1. Ouvrez un fichier multimédia dans la fenêtre de découpage.
2. Marquez les points d'entrée et de sortie dans votre fichier multimédia pour créer une sélection :
    1. Cliquez sur le bouton **Lecture** dans la fenêtre Découpage pour lancer la lecture ou cliquez pour positionner le curseur dans la barre temporelle de la fenêtre Découpage.
    2. Appuyez sur [ou I pour marquer le début de la sélection.
    3. Appuyez sur] ou O pour marquer la fin de la sélection.

        Vous pouvez également sélectionner deux points dans la barre temporelle et un seul point dans la fenêtre de découpage pour effectuer une modification à trois points. La modification du réajustement n'est pas appliquée dans ce mode.
3. Positionnez le curseur dans la barre temporelle, à l'endroit où vous souhaitez ajouter l'événement.
4. Cliquez sur le bouton **Ajouter le média à partir du curseur** pour insérer la sélection après la position du curseur dans la piste sélectionnée, ou cliquez sur le bouton **Ajouter le média jusqu'au curseur** pour insérer la sélection avant le curseur.

Modification à quatre points (utilisation d'une sélection de la fenêtre de découpage pour remplir une sélection sur la barre temporelle)

1. Ouvrez un fichier multimédia dans la fenêtre de découpage.
2. Sélectionnez la portion de fichier à utiliser.
3. Sélectionnez la partie de la barre temporelle dans laquelle vous voulez utiliser la sélection de la fenêtre de découpage.
4. Cliquez sur le bouton **Ajuster pour remplir** . La durée de la sélection de la fenêtre de découpage est compressée ou étirée afin de remplir la sélection sur la barre temporelle.

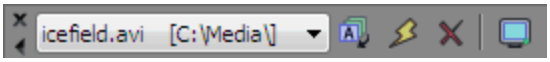
Écrasement des événements de la barre temporelle par la sélection de la fenêtre de découpage

Par défaut, le Découpage effectue des modifications incrustées sur la barre temporelle : lorsque vous insérez des médias dans la barre temporelle, les événements créés par le Découpage sont placés sur les événements existants de la barre temporelle. Vous pouvez supprimer ou déplacer les événements que vous créez avec le Découpage sans modifier les événements sous-jacents.

Si vous voulez remplacer le contenu de la barre temporelle lorsque vous créez des événements à partir du Découpage, sélectionnez le bouton **Activer l'écrasement de la barre temporelle** . Lorsque le bouton **Activer l'écrasement de la barre temporelle** est activé, la modification du réajustement n'est pas disponible.

Utilisation de la liste d'historique de la fenêtre de découpage

Le module déroulant de la partie supérieure de la fenêtre de découpage liste les fichiers et événements ouverts dans cette fenêtre.



Pour ouvrir un fichier récemment utilisé, choisissez son nom dans la liste déroulante d'historique de la fenêtre de découpage.

Pour trier la liste, cliquez sur le bouton **Trier l'historique de découpage** . Les fichiers de la liste déroulante sont triés par ordre alphabétique. Pour trier par ordre alphabétique décroissant, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Trier l'historique de découpage**.

Pour effacer la liste, cliquez sur le bouton **Effacer l'historique de découpage** . Tous les fichiers de la liste d'historique sont supprimés.

Pour supprimer un seul fichier de la liste, cliquez sur le bouton **Retirer le média en cours de l'historique de découpage** . Le fichier multimédia est supprimé de la liste déroulante de l'historique de découpage et la fenêtre de découpage est vierge.

Utilisation des marqueurs et des régions dans la fenêtre de découpage

Ajout de marqueurs ou de régions

1. Positionnez le curseur et effectuez une sélection dans la fenêtre de découpage.
2. Appuyez sur M (ou cliquez sur **Insérer un marqueur**) pour placer un marqueur ou sur R (ou cliquez sur **Insérer une région**) pour insérer une région.

   Le fonctionnement des marqueurs et régions du découpage est identique à celui des marqueurs et régions de la barre temporelle.

Enregistrement des marqueurs et régions de découpage

Cliquez sur le bouton **Enregistrer les marqueurs/régions**. Les marqueurs et les régions du découpage sont enregistrés dans le fichier.

Si vous souhaitez enregistrer les marqueurs et les régions automatiquement dans le fichier, activez la case à cocher **Enregistrer automatiquement les marqueurs et les zones de découpage avec le fichier multimédia** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Remarques :

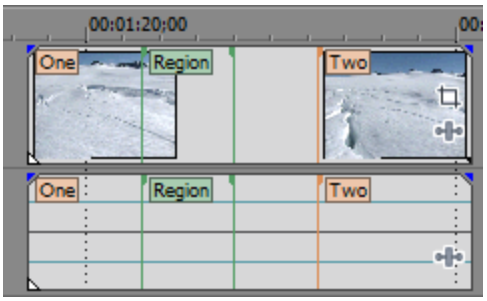
- Vous ne pouvez pas enregistrer les marqueurs et les régions dans un fichier en lecture seule, ou dans des types de fichiers qui ne peuvent pas être rendus par Vegas Pro. Si l'enregistrement des marqueurs et des régions est impossible, le bouton **Enregistrer les marqueurs/régions** est indisponible.
- Si le type de fichier sélectionné ne peut pas enregistrer de marqueur en interne, Vegas Pro enregistre les métadonnées dans un fichier externe portant l'extension .sfl (en utilisant le même nom de base que votre fichier multimédia).

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Marqueurs de média d'événement** pour activer les marqueurs d'affichage et les zones sauvegardés dans un fichier multimédia. Ces marqueurs s'affichent, sur la barre temporelle, dans les événements se référant aux fichiers multimédia.

Affichage des marqueurs des médias et les zones dans les événements

Les marqueurs de média et les zones ne peuvent pas être modifiés dans l'événement. Cependant, lorsque vous modifiez les marqueurs, que ce soit dans les marqueurs et les zones de la fenêtre de découpage ou dans un éditeur audio externe, l'événement reflète vos modifications.

Marqueurs de médias/zones visibles dans la fenêtre de découpage



Marqueurs de médias/zones affichés dans un événement

Conseils :

- Dans le menu Vues, sélectionnez **Marqueurs de média d'événement**, puis choisissez **Afficher les libellés des marqueurs** dans le sous-menu pour activer l'affichage des marqueurs dans les événements.
- Lorsque les marqueurs de médias sont affichés, vous pouvez les employer comme points d'alignement pour positionner le curseur et pour le découpage des bords si **Aligner sur les marqueurs** est activé dans le menu Options. Si la fréquence d'image d'un fichier multimédia ne correspond pas à celle de votre projet, la quantification d'image se produira après l'alignement si l'option **Quantifier sur les images** est activée dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149 et "Quantifier sur les images," page 152.

Ouverture d'un fichier audio dans un éditeur audio externe

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la forme d'onde audio et choisissez **Ouvrir dans l'Éditeur audio** pour démarrer l'éditeur audio sélectionné et ouvrir l'événement audio ou la portion audio du fichier.

Pour changer l'éditeur audio par défaut, cliquez sur le bouton **Parcourir**, situé près de la zone **Éditeur audio préféré** dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.

Utilisation des sous-clips

Création d'un sous-clip

1. Créez une sélection dans la fenêtre de découpage.
2. Cliquez sur le bouton **Créer un sous-clip** . La boîte de dialogue Créer un sous-clip s'affiche.

   Lorsqu'un événement a été découpé ou fractionné pour que seule une portion soit lue, vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit sur l'événement dans la barre temporelle, et sélectionner **Créer un sous-clip** dans le menu contextuel afin de créer un sous-clip avec cette portion du fichier multimédia.

3. Dans la zone **Nom**, tapez le nom qui vous permettra d'identifier le sous-clip dans la fenêtre Média de projet. Par défaut, le nom du fichier principal est utilisé et un numéro de sous-clip lui est ajouté.
4. Activez la case à cocher **Inverser** si vous souhaitez que le sous-clip soit lu à l'envers lorsque vous l'ajoutez à votre projet.
5. Cliquez sur **OK** pour créer le sous-clip. Vous pouvez créer des événements à partir d'un sous-clip dans la fenêtre Média de projet.

Sélection d'un sous-clip dans son média parent

1. Cliquez sur un sous-clip avec le bouton droit de la souris de la fenêtre Média de projet et choisissez **Ouvrir dans Découpage** dans le menu contextuel.
2. Cliquez sur le bouton **Sélectionner le média parent** dans la fenêtre Découpage. Le fichier multimédia original du sous-clip est ouvert dans la fenêtre de découpage, et la portion de média représentant le sous-clip est sélectionnée.

Si vous souhaitez ouvrir un fichier multimédia d'origine utilisé pour créer un sous-clip dans la fenêtre Découpage, cliquez avec le bouton droit sur l'événement de la barre temporelle (ou sur un sous-clip de la fenêtre Média de projet) et sélectionnez **Ouvrir le média parent dans Découpage** dans le menu contextuel.

Copie de l'image en cours dans le presse-papiers

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Découpage et choisissez **Copier l'instantané dans le Presse-papiers** dans le menu contextuel pour copier l'image en cours dans le Presse-papiers.

Enregistrement de l'image en cours dans un fichier

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Découpage et choisissez **Enregistrer l'instantané dans un fichier** dans le menu contextuel pour enregistrer l'image en cours sous forme de fichier image.

La boîte de dialogue Enregistrer l'instantané dans un fichier s'affiche et vous permet de choisir le format et l'emplacement de sauvegarde du fichier. Le fichier est automatiquement ajouté dans la fenêtre Média de projet.

Ouverture des fichiers dans la fenêtre de découpage par défaut

Vous pouvez charger automatiquement des fichiers dans la fenêtre de découpage en activant la case à cocher **Double-cliquer sur le fichier multimédia pour le charger dans Découpage au lieu des pistes** de l'onglet Général dans la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

Lorsque cette case à cocher est activée, aucun événement n'est créé lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier multimédia dans l'explorateur de Vegas Pro ou la fenêtre Média de projet. Au lieu de cela, la fenêtre de découpage s'affiche pour vous permettre de choisir la portion de fichier à utiliser.

Ajustement de la longueur d'un événement

Pour ajuster les événements, vous pouvez utiliser l'une des méthodes suivantes.

Découpage du début ou de la fin d'un événement à l'aide de la souris

Sélectionnez l'outil Normal , puis faites glisser l'une des extrémités d'un événement.

Le bord de l'événement s'aligne sur les lignes de la grille ou les marqueurs si l'option **Activer l'alignement** est sélectionnée ou sur les limites d'image si l'option **Quantifier sur les images** est sélectionnée. Pour ignorer temporairement le paramètre actuel de l'alignement, maintenez la touche Maj enfoncée pendant le déplacement. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Activer l'alignement," page 149 et "Quantifier sur les images," page 152.

Si vous faites glisser l'extrémité de l'événement au-delà de l'extrémité du fichier multimédia et que le commutateur d'événement **Boucle** est activé, l'événement est répété ; s'il est désactivé, l'événement est silencieux. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Appliquer des Commutateurs aux Évènements," page 189.

Découpage d'un événement à l'emplacement du curseur

1. Sélectionnez l'événement à découper.
2. Positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez que débute ou se termine l'événement.
3. Découper le début ou la fin de l'événement :
    - Appuyez sur Alt+[(ou choisissez **Édition** > **Découper le début**) pour découper le début de l'événement jusqu'à l'emplacement du curseur.
    - Appuyez sur Alt+] (ou choisissez **Édition** > **Découper la fin**) pour découper la fin de l'événement jusqu'à l'emplacement du curseur.

Utiliser les raccourcis clavier pour découper le bord des événements

Avec cette méthode, vous pouvez rapidement parcourir un projet et ajuster les coupures jusqu'à ce qu'elles soient parfaitement synchronisées. L'utilisation d'un contrôleur multimédia externe vous facilitera davantage la tâche. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique "Utilisation d'un contrôleur multimédia," page 589.

1. Si vous souhaitez réajuster les événements en aval lors du découpage, cliquez sur le bouton **Réajustement automatique** pour activer le mode Réajustement automatique. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réajustement de postédition," page 158.
2. Sélectionnez l'événement à découper.
3. Appuyez sur [ou] (ou sur la touche 7 ou 9 sur le pavé numérique) pour déplacer le curseur vers le bord d'événement à découper. [ou 7 permet de sélectionner le début de l'événement ou d'accéder au bord d'événement précédent. [ou 9 permet de sélectionner la fin de l'événement ou d'accéder au bord d'événement suivant. Un crochet rouge s'affiche pour indiquer quel bord d'événement sera découpé.

4. Utilisez les touches 1, 3 et 4, 6 du pavé numérique pour découper le bord d'événement actuel :
   - Appuyez sur 1 pour découper le bord d'événement d'une image vidéo à gauche ou sur 3 pour le découper d'une image vidéo à droite (ou maintenez les touches Ctrl + Maj + Alt enfoncées tout en utilisant la roulette de la souris).
   - Appuyez sur 4 pour découper l'événement d'un pixel d'écran à gauche ou sur 6 pour le découper d'un pixel d'écran à droite (ou maintenez les touches Ctrl + Maj enfoncées tout en utilisant la roulette de la souris). La durée de découpage varie selon le niveau de zoom actif.
   - Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur 1 pour compresser la durée d'une image à gauche ou sur 3 pour la compresser d'une image à droite.
   - Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur 4 pour compresser la durée d'un pixel à gauche ou sur 6 pour la compresser d'un pixel à droite.
   - Maintenez la touche Alt enfoncée tout en appuyant sur 1 pour effectuer un découpage par glissement (le média se déplace en même temps que le bord d'événement) d'une image à gauche ou sur 3 pour effectuer un découpage par glissement d'une image à droite.
   - Maintenez la touche Alt enfoncée tout en appuyant sur 4 pour effectuer un découpage par glissement d'un pixel à gauche ou sur 6 pour effectuer un découpage par glissement d'un pixel à droite.

- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en appuyant sur 1 pour déplacer un fondu enchaîné ou une transition d'une image à gauche ou sur 3 pour le déplacer d'une image à droite (découpage adjacent).
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en appuyant sur 4 pour déplacer un fondu enchaîné ou une transition d'un pixel à gauche ou sur 6 pour le déplacer d'un pixel à droite (découpage adjacent).

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

5. Recommencez les étapes 3 et 4 si nécessaire.

Découpage d'éléments adjacents

Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en faisant glisser le bord entre deux événements. Le pointeur de la souris prend la forme . Les bords de l'événement sélectionné et l'événement adjacent sont découpés simultanément dans la direction du glissement.

Appuyez sur Ctrl + Alt + Maj tout en faisant glisser le bord d'un événement entre deux événements afin d'ignorer le groupement des événements pour des coupures en J et L rapides.

Découpage de tous les éléments d'un événement à l'exception de la portion sélectionnée

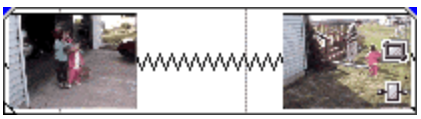
1. Faites glisser le curseur pour effectuer une sélection sur la barre temporelle (ou maintenez la touche Maj enfoncée et utilisez les touches fléchées pour effectuer la sélection).
2. Dans le menu Modifier, choisissez **Découper**. Toutes les données situées en dehors de la sélection sont supprimées. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Découpage d'évènements," page 157.

Étirage du temps d'un événement

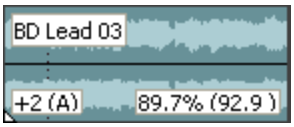
Le paramètre Qualité de rééchantillonnage et d'étirementdans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet détermine la qualité des opérations d'étirement des événements audio. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Définition des propriétés du projet," page 55..

Pour modifier la durée d'un événement sans modifier son contenu, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser le bord gauche ou droit de l'événement. Le pointeur de la souris se change en . Vous pouvez utiliser les contrôles **Étirement de la durée/hauteur du son** dans la boîte de dialogue Propriétés de l'événement pour indiquer si le ton d'un événement audio sera conservé pendant l'étirement. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Modification des propriétés d'événement," page 194.

Lorsque vous faites glisser le bord d'un événement vidéo, une ligne en zigzag apparaît entre les images vidéo pour indiquer que l'événement a été étiré :



Si l'option **Informations sur la prise active** est sélectionnée dans le menu Affichage, un pourcentage apparaît dans l'angle inférieur droit des événements audio ; il indique la fréquence de lecture après l'étirement. Si un tempo est connu pour le média, le tempo de lecture effectif (après étirement) est indiqué entre parenthèses après le montant d'étirement.



Dérive/coupage d'événements

Maintenez la touche Alt enfoncée en glissant le bord de droite ou de gauche d'un événement. Le pointeur prend cette forme : .

Lorsque vous faites glisser le bord de l'événement, l'autre bord reste fixe. Le média est étiré à partir du bord que vous faites glisser.

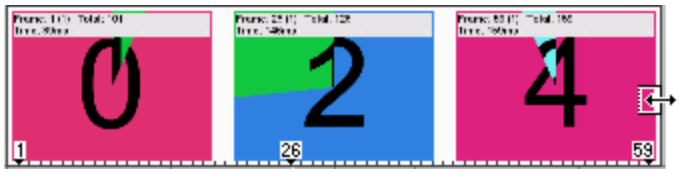
Conseils :

- Maintenez les touches Alt + Maj enfoncées tout en faisant glisser une partie d'un événement pour le dériver/couper sur le bord droit. Le bord gauche de l'événement reste fixe sur la barre temporelle et le média fait l'objet d'une dérive au-delà du bord gauche de l'événement. Ce mode de dérive est utile pour exécuter la dérive d'un événement sans en modifier la dernière image.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées et faites glisser un événement pour le fractionner à l'endroit où vous cliquez, puis le découper l'événement dans la direction du glissement (mode d'effacement). Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Dérive et glissement d'événements," page 176.

  Pour ignorer temporairement l'alignement s'il est activé, maintenez la touche Maj enfoncée. Relâchez la touche Maj tout en faisant glisser l'événement pour l'aligner sur les points d'alignement disponibles.
- Si vous voulez dériver toutes les prises d'un événement lorsque vous dérivez un média, choisissez **Faire glisser toutes les prises** dans le menu Options. Pour plus d'informations sur le choix de prises, consultez la rubrique "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Cette image illustre l'effet obtenu lorsque vous maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser le bord droit d'un événement vers la droite :

Cette image illustre l'effet obtenu lorsque vous maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser le bord droit d'un événement vers la gauche :

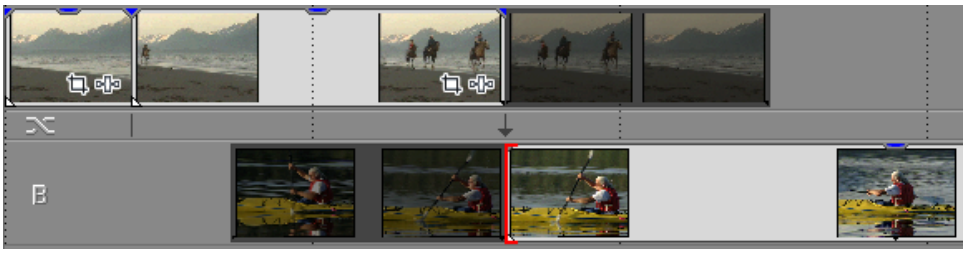


Mode d'édition étendu

Le mode d'édition étendu profite au mieux des fonctions de découpage de bord et de modification du rouleur A/B afin de fournir une méthode rapide et précise de découpage des événements.

1. Sélectionnez les événements à modifier.
2. Effectuez les actions suivantes pour entrer dans le mode d'édition étendu :
   - Choisissez Édition > Sélectionner > Entrer en mode d'édition étendu.
   - Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique.
   - Cliquer deux fois sur le bord d'événement

   En mode d'édition étendu, un support rouge s'affiche pour indiquer quel bord d'événement sera découpé, et la piste s'affiche dans un rouleau A/B : événements avant l'affichage du point d'édition sur le rouleau A et l'affichage des événements suivants sur le rouleau B. D'autres images à éditer s'affichent de l'autre côté du point d'édition :



   La fenêtre Prévisualisation vidéo affiche une prévisualisation sur écran partagé pour vous permettre de surveiller les images des deux côtés du point d'édition.

3. Faites glisser les bords d'événement sur le point d'édition ou utilisez les touches 1, 3 et 4, 6 du pavé numérique pour couper le bord d'événement actuel :

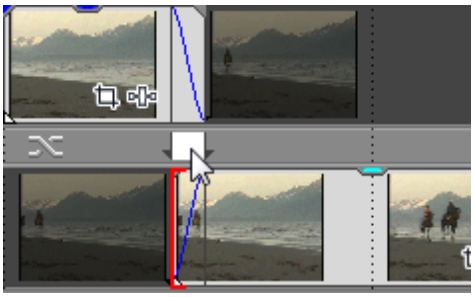
   - Faites glisser la transition/le fondu enchaîné entre les deux événements — ou faites glisser la flèche de découpage entre les couches de la piste — pour effectuer un découpage adjacent.

Des supports rouges sont dessinés sur les deux bords d'événement pour indiquer que les deux événements vont être découpés. Vous pouvez également appuyer sur Ctrl+Alt tout en glissant un bord d'événement afin d'effectuer un découpage adjacent.

- Appuyez sur 1 pour découper le bord d'événement d'une image vidéo à gauche ou sur 3 pour le découper d'une image vidéo à droite (ou maintenez les touches Ctrl + Maj + Alt enfoncées tout en utilisant la roulette de la souris).
- Appuyez sur 4 pour découper l'événement d'un pixel d'écran à gauche ou sur 6 pour le découper d'un pixel d'écran à droite (ou maintenez les touches Ctrl + Maj enfoncées tout en utilisant la roulette de la souris). La durée de découpage varie selon le niveau de zoom actif.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur 1 pour compresser la durée d'une image à gauche ou sur 3 pour la compresser d'une image à droite.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur 4 pour compresser la durée d'un pixel à gauche ou sur 6 pour la compresser d'un pixel à droite.
- Maintenez la touche Alt enfoncée tout en appuyant sur 1 pour effectuer un découpage par glissement (le média se déplace en même temps que le bord d'événement) d'une image à gauche ou sur 3 pour effectuer un découpage par glissement d'une image à droite.
- Maintenez la touche Alt enfoncée tout en appuyant sur 4 pour effectuer un découpage par glissement d'un pixel à gauche ou sur 6 pour effectuer un découpage par glissement d'un pixel à droite.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en appuyant sur 1 pour déplacer un fondu enchaîné ou une transition d'une image à gauche ou sur 3 pour le déplacer d'une image à droite (découpage adjacent).
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en appuyant sur 4 pour déplacer un fondu enchaîné ou une transition d'un pixel à gauche ou sur 6 pour le déplacer d'un pixel à droite (découpage adjacent).

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

4. Vous pouvez sélectionner le point suivant à éditer au moyen d'une des méthodes suivantes :
    - Cliquez sur un autre bord d'événement de la barre temporelle.
    - Cliquez sur l'indicateur entre le rouleau A et B :



    - Appuyez sur [ou] (ou sur la touche 7 ou 9 sur le pavé numérique) pour déplacer le curseur vers le bord d'événement à découper.
5. Recommencez les étapes 3 et 4 si nécessaire.
6. Pour quitter le mode d'édition étendu et retourner à la disposition de fenêtre précédente, effectuez l'une des actions suivantes :
    - Choisissez **Édition** > **Sélectionner** > **Quitter le mode d'édition étendu**.
    - **Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique.**
    - Cliquer deux fois sur le bord d'événement
    - **Appuyez sur Échap.**

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement et rappel des mises en forme de la fenêtre," page 606

Dérive et glissement d'événements

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

- Lorsque vous dérivez un événement, il conserve sa place sur la barre temporelle, mais le fichier multimédia se déplace dans la direction de votre glissement.
- Lorsque vous glissez un événement, le fichier multimédia conserve sa place sur la barre temporelle, mais l'événement se déplace dans la direction de votre glissement.

Si vous voulez dériver toutes les prises d'un événement lorsque vous dérivez un média, assurez-vous que l'option **Faire glisser toutes les prises** est sélectionnée dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Décalage du contenu (dérive) d'un événement

Maintenez la touche Alt enfoncée tout en déplaçant un événement. Le pointeur prend cette forme : .

Lorsque vous effectuez cette opération, seul le contenu de l'événement se déplace. L'événement ne bouge pas. Vous pouvez utiliser cette technique lorsque vous voulez conserver la longueur et la position d'un événement, mais souhaitez que l'événement porte sur une section différente du fichier source.

Découpage d'évènements par glissement

Maintenez la touche Alt enfoncée en glissant le bord de droite ou de gauche d'un événement. Le pointeur prend cette forme : .

Lorsque vous faites glisser le bord de l'événement, l'autre bord reste fixe. Le média est étiré à partir du bord que vous faites glisser.

 Conseils :

- Maintenez les touches Alt + Maj enfoncées tout en faisant glisser une partie d'un événement pour le dériver/couper sur le bord droit. Le bord gauche de l'événement reste fixe sur la barre temporelle et le média fait l'objet d'une dérive au-delà du bord gauche de l'événement. Ce mode de dérive est utile pour exécuter la dérive d'un événement sans en modifier la dernière image.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées et faites glisser un événement pour le fractionner à l'endroit où vous cliquez, puis découpez l'événement dans la direction du glissement (mode d'effacement).

  Pour ignorer temporairement l'alignement s'il est activé, maintenez la touche Maj enfoncée. Relâchez la touche Maj tout en faisant glisser l'événement pour l'aligner sur les points d'alignement disponibles.
- Si vous voulez dériver toutes les prises d'un événement lorsque vous dérivez un média, choisissez **Faire glisser toutes les prises** dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Glissement d'un événement

Maintenez les touches Ctrl et Alt enfoncées tout en déplaçant un événement. Le pointeur prend cette forme : .

Lorsque vous effectuez cette opération, la position relative du média sur la piste reste fixe et la position de l'événement change. Vous pouvez utiliser cette technique lorsque vous souhaitez préserver la longueur d'un événement, mais que vous désirez que l'événement joue une portion différente du fichier multimédia source à un autre point de votre projet.

Glissement d'un fondu enchaîné ou d'une transition

Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées en glissant la zone de chevauchement de deux événements. Le pointeur prend cette forme : .

Pendant le glissement, la position relative du média reste fixe sur la piste, et la position du fondu change, découpant effectivement le bord de l'événement dans la direction du glissement. Vous pouvez employer cette technique lorsque vous souhaitez préserver la longueur de deux événements combinés, mais si vous désirez que la transition survienne plus tôt ou plus tard.

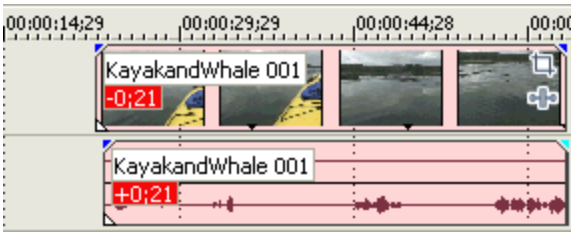
Réparation des décalages de synchronisation audio/vidéo

Lorsque des événements audio et vidéo (ou des événements issus de fichiers audio multicanaux) ne sont pas alignés, Vegas Pro les met en surbrillance dans la barre temporelle pour que vous puissiez facilement repérer les problèmes de synchronisation.

Le logiciel détermine si les événements sont synchronisés en comparant les événements groupés et superposés :

- Un événement dans un groupe est comparé aux autres événements du même groupe (du type de média opposé) créés à partir du même média ; les événements présentant la plus importante superposition sont utilisés pour le calcul de la synchronisation. Si aucun événement n'est superposé, les événements les plus rapprochés sont utilisés pour le calcul de la synchronisation.
- Un événement ne faisant pas partie d'un groupe est comparé à des événements (du type de média opposé) créés à partir du même média ; les événements présentant la plus importante superposition sont utilisés pour le calcul de la synchronisation. Si aucun événement n'est superposé, aucun décalage de synchronisation n'est affiché.

  Dans l'exemple suivant, les événements audio et vidéo superposés ont été créés à partir du fichier KayakandWhale 001.avi et seront comparés afin de calculer la synchronisation.



L'importance du décalage apparaît lorsque l'option **Informations sur la prise active** est sélectionnée dans le menu Affichage. Les décalages très faibles et inférieurs à la résolution de la barre temporelle seront affichés sous la forme 0.00. Attribuez des valeurs d'exemple au format de temps du projet pour voir le montant du décalage. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Barre de minutage," page 603.

Pour restaurer la synchronisation, cliquez avec le bouton droit sur l'événement audio ou vidéo à synchroniser, sélectionnez **Synchroniser** dans le menu contextuel, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu :

Option	Description
Par déplacement	Déplace l'événement sur lequel vous cliquez de manière à ce qu'il soit synchronisé avec l'événement audio ou vidéo correspondant. En prenant les exemples d'événements ci-dessus, l'événement audio serait déplacé vers la gauche si vous cliquiez dessus avec le bouton droit et que vous choisissiezSynchroniser > Par déplacement. L'événement vidéo serait déplacé vers la droite si vous cliquiez dessus avec le bouton droit et que vous choisissiez Synchroniser > Par déplacement.
Par glissement	Fait glisser le contenu de l'événement sur lequel vous cliquez afin que les événements audio et vidéo soient synchronisés. Les événements ne sont pas déplacés, mais le contenu de l'événement sur lequel vous effectuez un clic droit est décalé en avant ou en arrière pour rétablir la synchronisation. Pour plus d'informations sur le glissement, consultez la rubrique "Dérive et glissement d'événements," page 176.

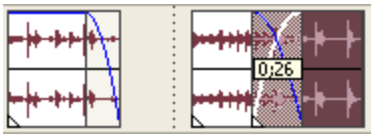
Enveloppes d'événements

Vous pouvez appliquer des enveloppes à des événements audio et vidéo afin de modifier leurs paramètres :

- Les enveloppes d'événement audio vous permettent de contrôler l'ouverture et la fermeture en fondu d'un événement, ainsi que son niveau global.
- Les enveloppes d'événement vidéo vous permettent de contrôler l'ouverture et la fermeture en fondu, ainsi que l'opacité et la rapidité de l'événement.

Une enveloppe est propre à la piste à laquelle elle est appliquée. Ces enveloppes seront calculées après le fondu de la piste.

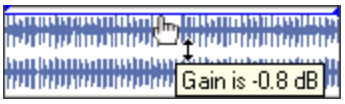
Sélectionnez **Longueurs du fondu d'événement** dans le menu Affichage pour afficher les longueurs de fondu dans les éléments sélectionnés :



Ajuster le volume d'un événement audio

1. Placez le curseur sur un événement audio.

2. Lorsque le curseur de l'enveloppe ( ) apparaît, déplacez la ligne du volume sur le niveau souhaité. Pendant le déplacement de la ligne, le gain de l'événement est affiché en dB.

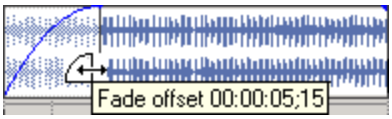


Conseils :

- Maintenez appuyée la touche Ctrl (ou maintenez le bouton droit de la souris enfoncé) tout en faisant glisser la portion de maintien de l'enveloppe pour ajuster la valeur par petits incréments.
- Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, le gain de tous les événements est ajusté simultanément.

Créer une ouverture ou fermeture en fondu dans un événement audio

1. Placez le curseur sur l'angle supérieur gauche ou droit d'un événement audio jusqu'à ce que le curseur prenne la forme .
2. Pour créer un fondu, cliquez dans l'angle de l'événement et faites-le glisser.



Pour supprimer un fondu, ramenez l'extrémité de la courbe de fondu vers le bord de l'événement.

Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, le fondu de tous les événements est ajusté simultanément.

Ajuster l'opacité d'un événement vidéo

Les enveloppes d'opacité règlent la transparence d'un événement de manière à créer une ouverture en fondu sur l'arrière-plan. Cet arrière-plan peut être un autre événement vidéo ou une couleur d'arrière-plan.

Pour plus d'informations sur la composition, consultez "Composition et masques," page 411.

1. Placez le curseur sur un événement vidéo.
2. Lorsque le curseur de l'enveloppe ( ) apparaît, déplacez la ligne d'opacité sur le niveau souhaité. Pendant le déplacement de la ligne, l'opacité de l'événement est affichée en pourcentage. La diminution de l'opacité accentue la transparence de l'événement.

Conseils :

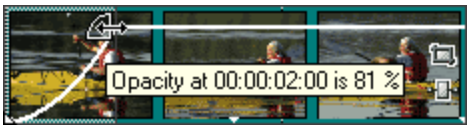
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée (ou maintenez le bouton droit de la souris enfoncé) tout en faisant glisser pour ajuster la valeur par petits incréments.
- Si plusieurs événements sont sélectionnés, leur opacité est réglée simultanément.

Créer une ouverture ou fermeture en fondu dans un événement vidéo

Vous pouvez régler l'opacité au début ou à la fin d'un événement vidéo pour créer une ouverture ou une fermeture en fondu sur l'arrière-plan. Cet arrière-plan peut être un autre événement vidéo ou une couleur d'arrière-plan.

Pour plus d'informations sur la composition, consultez "Composition et masques," page 411.

1. Placez le curseur sur l'angle supérieur gauche ou droit d'un événement vidéo jusqu'à ce que le curseur prenne la forme .
2. Pour créer un fondu, cliquez dans l'angle de l'événement et faites-le glisser.



Pour supprimer un fondu, ramenez l'extrémité de la courbe de fondu vers le bord de l'événement.

Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, le fondu de tous les événements est ajusté simultanément.

Ajuster la rapidité d'un événement vidéo

Les enveloppes de rapidité permettent de modifier la vitesse d'un événement vidéo. Par exemple, vous pouvez utiliser une enveloppe de rapidité pour lire un clip au ralenti.

Chaque événement vidéo de votre projet comporte une durée précise qui ne peut pas être modifiée par les enveloppes de rapidité. Par conséquent, si vous diminuez de 50 % la vitesse d'un événement vidéo de 10 secondes, seules cinq secondes de la vidéo apparaîtront. Si vous augmentez la vitesse de 200 %, seules cinq secondes des dix secondes de la vidéo seront lues. Les cinq secondes restantes seront comblées par une représentation figée de la dernière image ou par dix secondes supplémentaires du contenu vidéo du fichier multimédia.

1. Cliquez avec le bouton droit sur un événement vidéo, sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel, puis **Rapidité** dans le sous-menu. Une enveloppe de rapidité apparaît sur l'événement.
2. Déplacez l'enveloppe vers le haut pour augmenter la vitesse de lecture de l'événement ou vers le bas pour la diminuer.

   Conseils :

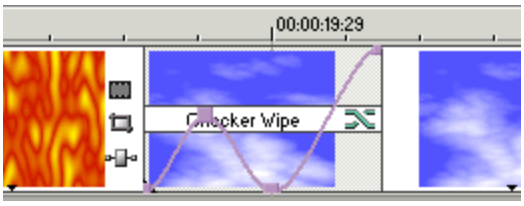
   - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un point d'enveloppe et choisissez une commande dans le menu contextuel pour sélectionner un préréglage de rapidité, de lecture vitesse inversée 100 % à lecture 0 % (un arrêt sur image) jusqu'à lecture 300 % (vitesse triple).
   - Si vous paramétrez une enveloppe de rapidité sur une valeur négative, la lecture de l'événement sera inversée. Les événements vidéo ne peuvent être inversés que s'ils comportent un média pouvant être inversé : un événement ne peut pas être inversé avant le début d'un fichier multimédia. Un événement inversé est lu à l'envers jusqu'à ce qu'il atteigne la première image, puis il restera sur cette image pendant la durée restante de l'événement.

Ajout d'une enveloppe de progression de la transition

En général, la transition progresse de 0 à 100 % de manière linéaire sur la longueur de la transition. L'enveloppe de progression de la transition vous permet de contrôler entièrement la transition : vous pouvez conserver, inverser et répéter chaque transition.

1. Sélectionnez une transition.
2. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Enveloppes vidéo**, puis **Progression de la transition** dans le sous-menu. Une enveloppe est ajoutée à la transition.
3. Ajoutez des points et réglez les courbes de fondu, si nécessaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Dans l'exemple suivant, la transition démarre, progresse à 50 %, change de direction, puis se termine.



Modifier le type de courbe de fondu

1. Placez le curseur sur le bord d'un fondu afin qu'il prenne la forme , puis placez-le sur un segment d'enveloppe.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel **Types de fondu**, puis sélectionnez un type de fondu pour paramétrer la vitesse du fondu.

Stabilisation de clips vidéo

Vous pouvez appliquer le module externe **Stabilisation** pour analyser la vidéo et supprimer le tremblement de caméra.

1. Dans la fenêtre Média de projet sélectionnez la vidéo à stabiliser.

   Si vous utilisez seulement une partie d'un fichier multimédia plus volumineux, vous pouvez utiliser la Fenêtre de découpage pour créer un sous-clip contenant uniquement la partie du fichier multimédia utilisée dans votre projet. La stabilisation d'un sous-clip exige moins de traitement que la stabilisation d'un fichier multimédia complet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

2. Dans le menu Outils, choisissez **Vidéo**, puis **Effets média** (ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier multimédia dans la fenêtre Média de projet et choisissez **Effets média** dans le menu contextuel). Le sélectionneur de module externe s'affiche.

3. Dans le sélectionneur de module externe, sélectionnez le module externe Stabilisation et cliquez sur le bouton **Ajouter**. La boîte de dialogue Effets média affiche le module externe Stabilisation.

4. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Présélection** ou ajustez les contrôles de la boîte de dialogue selon les besoins :

Option	Description
Lissage panoramique	Déplacez le curseur pour régler le degré de détection du tremblement (mouvement gauche/droite et haut/bas). Dans la plupart des cas, le paramètre de préréglage par défaut permet un bon équilibre entre la précision et la puissance de traitement. L'augmentation de la valeur permet une stabilisation plus précise si nécessaire.
Degré de stabilisation	Déplacez le curseur pour régler le degré de détection d'inclinaison et de zoom. Dans la plupart des cas, le paramètre de préréglage par défaut permet un bon équilibre entre la précision et la puissance de traitement. L'augmentation de la valeur permet une stabilisation plus précise si nécessaire.
Correction de l'obturateur de défilement vertical	Activez cette case à cocher pour corriger le décalage (dans un mouvement horizontal) ou l'étirement/la compression (dans un mouvement vertical) dus à l'obturateur de défilement vertical.

5. Cliquez sur **Appliquer**. La vidéo est analysée et la stabilisation est appliquée à votre fichier multimédia.

Pour supprimer la stabilisation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier multimédia dans Média de projet et choisissez **Effets média** dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue Effets média. Vous pouvez alors ignorer le module Stabilisation ou le supprimer de la chaîne d'effets de média.

Inversion d'un événement

Les événements inversés sont parfaits pour les solos de guitare inversés. Les événements sont lus à l'envers sur la barre temporelle. Les fichiers multimédias sources ne sont pas affectés.

1. Cliquez avec le bouton droit sur un événement audio ou vidéo dans la barre temporelle.
2. Sélectionnez **Inverser** dans le menu contextuel. L'événement est inversé sur la barre temporelle, et un sous-clip est créé pour l'événement inversé dans la liste Média de projet. Pour plus d'informations sur les sous-clips, reportez-vous à la rubrique "Utilisation de la fenêtre Découpage," page 161.

   Une flèche s'affiche sur l'événement pour indiquer qu'il a été inversé :

Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements

Vous pouvez utiliser les prises pour associer plusieurs fichiers multimédias à un événement.

Par exemple, si vous créez plusieurs versions d'un commentaire ou des angles de prise de vue différents pour un même événement vidéo, vous pouvez conserver toutes les prises dans votre projet. En précisant la prise qui doit être employée avant la lecture ou le rendu, vous pouvez conserver plusieurs brouillons de votre projet dans un fichier unique.

Pour obtenir des informations sur l'utilisation de l'édition à l'aide de plusieurs caméras, consultez la rubrique "Modification de vidéos multicaméra," page 209.

Conseils :

- Lorsque vous ouvrez une copie d'un événement dans un éditeur audio, Vegas Pro crée automatiquement une copie de l'événement qu'il enregistre sous forme de prise dans l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ouverture de la copie d'un événement dans un éditeur audio," page 193.
- Si vous voulez dériver toutes les prises d'un événement lorsque vous dérivez un média, assurez-vous que l'option **Faire glisser toutes les prises** est sélectionnée dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Dérive et glissement d'événements," page 176.

Créer un événement intégrant plusieurs prises

1. Dans la fenêtre Média de projet ou Explorateur, maintenez les touches Ctrl ou Maj enfoncées en cliquant sur les fichiers multimédias à utiliser comme prises.

2. Cliquez avec le bouton droit et glissez les fichiers multimédias sur un emplacement de la barre temporelle. Un menu contextuel s'affiche lorsque vous relâchez le bouton de la souris.
3. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter en tant que prises**.

   Un événement unique est créé, mais vous pouvez sélectionner le fichier multimédia à faire lire par l'événement en sélectionnant la prise active de ce dernier.

Ajouter une prise à un événement

1. Cliquez avec le bouton droit et faites glisser le fichier multimédia depuis la fenêtre Média de projet ou Explorateur vers un événement de la barre temporelle. Un menu contextuel s'affiche lorsque vous relâchez le bouton de la souris.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter en tant que prises**.

   Le fichier multimédia est ajouté comme prise active à l'événement, et le fichier multimédia original reste dans votre projet sous forme de prise.

Choisir la prise active de l'événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement contenant les prises.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Prise**, puis **Choisir l'élément actif**dans le sous-menu. La boîte de dialogue Sélecteur de prise s'affiche.
3. Cliquez sur la prise à utiliser, puis sur **OK**.

   Cliquez sur les boutons **Lecture** et **Arrêter** de la boîte de dialogue Sélecteur de prise pour lancer une prévisualisation des pistes.

Supprimer la prise active de l'événement

Dans le menu Edition, sélectionnez **Prise**, puis **Supprimer l'élément actif** dans le sous-menu.

Supprimer une prise d'un événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement contenant la prise.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Prise**, puis **Supprimer** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Sélecteur de prise s'affiche.
3. Cliquez sur la prise à supprimer, puis sur **OK**.

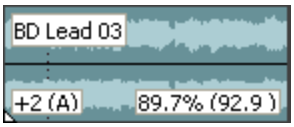
Permuter les prises

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement contenant les prises.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Prise**, puis **Prise suivante** ou **Prise précédente**dans le sous-menu.

Appuyez sur T ou Maj + T pour sélectionner la prise suivante ou précédente de l'élément sélectionné.

Afficher les informations sur la prise active dans les événements

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Informations sur la prise active** pour afficher les informations sur la prise active dans les événements sur la barre temporelle.



Pour les événements audio dont la hauteur de son est ajustée, l'ajustement s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'événement. Si une note racine est connue pour l'événement, elle s'affiche entre parenthèses.

Pour les événements audio étirés, un pourcentage s'affiche dans le coin inférieur droit pour indiquer la proportion de l'étirement lue. Si un tempo est connu pour le média, le tempo de lecture effectif (après étirement) est indiqué entre parenthèses après le montant d'étirement.

Les événements audio et vidéo non synchronisés sont mis en évidence sur la barre temporelle, et le montant du décalage s'affiche. Les décalages très faibles et inférieurs à la résolution de la barre temporelle seront affichés sous la forme 0.00. Attribuez des valeurs d'exemple au format de temps du projet pour voir le montant du décalage.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réparation des décalages de synchronisation audio/vidéo," page 178 and "Barre de minutage," page 603.

Groupage des événements

Une fois les événements réorganisés comme vous le souhaitez, créez les groupes pour verrouiller les événements. Une fois les groupes créés, vous pouvez appliquer les tâches de modification à tous les événements d'un groupe.

Lorsque la case à cocher **Couper, copier et supprimer les événements groupés** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences est sélectionnée, le fait de couper, copier ou supprimer un événement affecte tous les événements du même groupe. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Création d'un groupe d'événements

1. Sélectionnez les événements que vous souhaitez regrouper.
2. Dans le menu Modifier, choisissez **Groupe**, puis choisissez **Créer un nouveau groupe** dans le sous-menu (ou appuyez sur G).

Lorsque vous ajoutez un média sur la barre temporelle, les événements des flux audio et vidéo sont automatiquement regroupés.

Ajout d'un événement à un groupe existant

1. Cliquez avec le bouton droit sur un groupe existant, choisissez **Groupe** dans le menu contextuel, puis choisissez **Sélectionner tout** dans le sous-menu pour sélectionner tous les membres du groupe.
2. Appuyez sur Ctrl, puis cliquez sur l'événement à ajouter au groupe.
3. Cliquez sur l'événement avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Groupe** dans le menu contextuel et choisissez **Créer un nouveau groupe** dans le sous-menu.

Les événements ne peuvent appartenir qu'à un seul groupe simultanément. L'ajout d'un événement à un groupe existant efface essentiellement l'ancien groupe et en crée un nouveau qui comprend tous les événements sélectionnés.

Suppression d'un événement d'un groupe

Cliquez avec le bouton droit sur l'événement que vous souhaitez supprimer, choisissez **Groupe** dans le menu contextuel, puis choisissez **Supprimer de** dans le sous-menu. L'événement est supprimé du groupe.

Suppression d'un groupe

Vous pouvez dégrouper tous les événements en supprimant l'ensemble du groupe. La suppression d'un groupe ne supprime pas les événements de votre projet.

Cliquez avec le bouton droit sur l'un des membres du groupe, choisissez **Groupe**, puis choisissez **Effacer** dans le sous-menu.

Ignorer temporairement le groupement

Cliquez sur le bouton **Ignorer le groupement des événements** (ou appuyez sur Ctrl+Maj+U) pour ignorer les groupes d'événements sans supprimer les groupes.

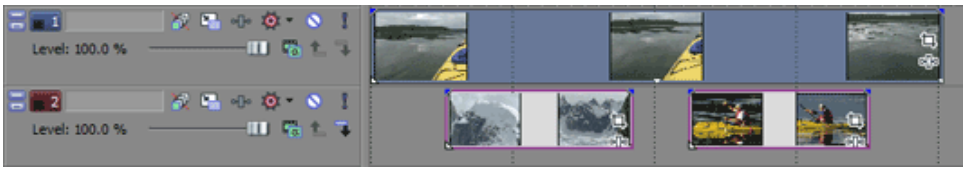
Coupure, collage ou suppression de tous les événements groupés

1. Sélectionnez les événements à couper ou à supprimer.
2. Dans le menu Modifier, choisissez **Groupe**, puis **Couper tout**, **Copier tout** ou **Supprimer tout** dans le sous-menu. Les événements sélectionnés et tous les événements connexes sont supprimés ou copiés/coupés dans le Presse-papiers.

Utilisation des liens de synchronisation

Les liens de synchronisation s'apparentent à des groupes d'événements unidirectionnels. Un événement lié reste synchronisé avec l'événement auquel il est lié, mais la réciproque n'est pas vraie. Les événements liés ne contribuent pas aux pistes affectées dans la modification du réajustement. Les liens de synchronisation s'avèrent tout particulièrement utiles pour maintenir la synchronisation entre des éléments de composition vidéo et de mixage audio supplémentaires et les événements principaux de votre projet.

Les événements liés s'affichent sur une plus courte durée et sont alignés à la verticale avec l'événement synchronisé. Lorsque vous sélectionnez un événement qui comporte des événements liés, les événements liés sont soulignés en mauve.



Dans cet exemple, les événements sur la piste 2 sont liés avec l'événement sur la piste 1.

Lorsque vous déplacez l'événement sur la piste 1, les événements de la piste 2 restent synchronisés.

Vous pouvez déplacer les événements liés sur la piste 2 sans toucher à l'emplacement de l'événement sur la piste 1.

Création d'un lien de synchronisation

1. Sélectionnez les événements à lier.
2. Cliquez sur l'événement à synchroniser avec le bouton droit de la souris et choisissez **Créer un lien de synchronisation avec les événements sélectionnés** dans le menu contextuel.

Suppression d'un lien de synchronisation

1. Sélectionnez les événements dans le lien de synchronisation.

   Pour sélectionner rapidement tous les événements contenus dans un lien de synchronisation, cliquez sur l'un des événements avec le bouton droit de la souris, choisissez **Lien de synchronisation** dans le menu contextuel, puis **Sélectionner tout** dans le sous-menu.

2. Cliquez sur l'événement de synchronisation avec le bouton droit de la souris et choisissez **Supprimer le lien de synchronisation des événements sélectionnés** dans le menu contextuel.

Dissociation d'un événement dans un lien de synchronisation

1. Sélectionnez l'événement à dissocier d'un lien de synchronisation :
2. Cliquez sur l'événement avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Lien de synchronisation** dans le menu contextuel et choisissez **Annuler le lien** dans le sous-menu.

Sélection de tous les événements d'un lien de synchronisation

1. Sélectionnez un événement dans le lien de synchronisation.
2. Cliquez sur l'événement avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Lien de synchronisation** dans le menu contextuel et choisissez **Sélectionner tout** dans le sous-menu.

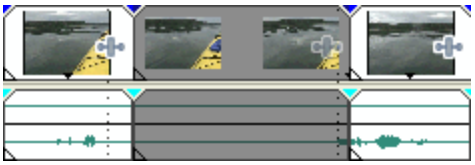
Appliquer des Commutateurs aux Évènements

Les commutateurs d'événements déterminent le comportement des événements sur la barre temporelle.

Dans le menu Edition, sélectionnez **Commutateurs** et choisissez une commande dans le sous-menu pour activer ou désactiver les commutateurs d'événement.

Vous pouvez aussi ajuster les commutateurs d'événement dans la boîte de dialogue Propriétés d'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194.

1. Sélectionnez le ou les événement(s). Pour plus d'informations, reportez-vous à "Sélection de la durée et des événements," page 144.
2. Dans le menu Édition, sélectionnez **Commutateurs** (ou cliquez avec le bouton droit et sélectionnez **Commutateurs** dans le menu contextuel).
3. Sélectionnez le type de commutateur à appliquer à l'événement :

Commutateur	Description
Rendre muet	Exclut l'événement sélectionné de la lecture. Les événements rendus muets sont foncés dans la barre temporelle pour indiquer leur état de mise en sourdine. Dans l'exemple ci-dessous, les événements du milieu sont mis en sourdine : 
Verrou	Verrouille un événement pour empêcher son déplacement ou sa modification.
Boucle	Le fait d'activer le commutateur **Boucle** d'un événement vous permet de glisser le côté droit de l'événement et de répéter le fichier à l'envi au lieu d'insérer un silence.
Inverser la phase (audio seulement)	Permet d'inverser la phase des données audio. Bien que l'inversion des données ne provoque pas une différence audible dans un fichier unique, elle peut éviter l'annulation de phase lors du mixage et du fondu enchaîné des signaux audio.

Commutateur	Description
Normalise (audio uniquement)	Augmente le volume d'un événement audio sans écrêtage. Si vous souhaitez recalculer la valeur de normalisation pour l'événement sélectionné, cliquez sur le bouton **Recalculer** de la boîte de dialogue Propriétés de l'événement pour déterminer la valeur de normalisation de l'événement sélectionné. Si vous découpez ou étendez un événement normalisé, vous souhaiterez recalculer la normalisation pour prendre en compte les différents niveaux audio exposés.
Maintien du ratio d'aspect (vidéo uniquement)	Évite la distorsion du format d'image (étirement des images vidéo) lorsque le rapport longueur/largeur entre le média source et la taille d'image du projet est différent.
Réduire le scintillement d'entrelacement (vidéo seulement)	Ce commutateur peut être utile dans les cas où le matériel source n'est pas d'origine vidéo et contient des fréquences spatiales ou temporelles très élevées. Lorsque vous regardez une sortie rendue (entrelacée) sur une vidéo ou autre périphérique de ce genre, vous pouvez voir des scintillements ou des bords rampants si ce commutateur n'est pas appliqué. Activez ce commutateur en cas d'emploi d'images importées non créées par une caméra vidéo (telles que des photographies) ou lors de l'emploi d'un Média généré ou d'un texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de média généré à votre projet," page 345 et "Création de texte et de titres," page 350.

Commutateur	Description
Rééchantillonner (vidéo seulement)	Sélectionnez une case d'option pour déterminer la méthode selon laquelle les images vidéo seront rééchantillonnées lorsque la fréquence d'image d'un fichier multimédia est inférieure à celle du projet. Ceci peut se produire lorsque l'événement possède une enveloppe de Rapidité ou lorsque la fréquence d'image du média original diffère du paramètre **Fréquence d'image** de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Avec le rééchantillonnage, les images intermédiaires sont interpolées depuis les images sources, un peu comme un effet de fondu enchaîné entre les images originales. Ceci peut résoudre certains problèmes d'entrelacement et autres problèmes de sortie papillotante. ▪ Rééchantillonage intelligent Le rééchantillonnage ne se produit que lorsque la fréquence d'image calculée d'un événement ne correspond pas à la fréquence d'image du projet, et si cette fréquence est supérieure ou égale à 24 ips. La fréquence d'image calculée prend en compte les changements apportés à la vitesse de l'événement avec l'enveloppe de rapidité, la vitesse de lecture et la fréquence de sous-échantillonnage. ▪ Forcer Rééchantillonage L'événement est toujours rééchantillonné, sans tenir compte de sa fréquence d'image ou de sa fréquence d'image de sortie. ▪ Désactiver rééchantillonage Aucun rééchantillonnage ne se produit.

Séquences audio

Lorsque vous ajoutez un fichier audio multiflux à votre projet, vous pouvez choisir la séquence à employer dans l'événement.

1. Sélectionnez un événement audio et choisissez **Séquence** dans le menu Édition (ou cliquez sur un événement avec le bouton droit et sélectionnez **Séquence** dans le menu contextuel). Un sous-menu s'affiche.
2. Choisissez une commande du sous-menu pour sélectionner la séquence à employer.

Canaux audio

Vegas Pro permet d'effectuer une conversion non destructrice des canaux. Vous pouvez mixer des canaux, convertir en mono, permuter les canaux d'un fichier stéréo, ou choisir le canal à utiliser dans un fichier multicanal.

1. Sélectionnez un événement audio et choisissez **Canaux** dans le menu Édition (ou cliquez sur un événement avec le bouton droit et sélectionnez **Canaux** dans le menu contextuel). Un sous-menu s'affiche.
2. Choisissez une commande dans le sous-menu pour indiquer la méthode de traitement des canaux dans votre fichier.

   Pour les événements utilisant l'audio multicanal :

Option	Description
Canal x	Traite l'événement comme un fichier mono en utilisant l'audio du canal sélectionné.
Canaux x/y	Traite l'événement comme un fichier stéréo en utilisant l'audio des canaux sélectionnés.

   Pour les événements utilisant l'audio stéréo :

Option	Description
Gauche et droite	Traite les événements sous forme de fichier stéréo normal.
Gauche uniquement	Crée un événement mono limité au canal de gauche de votre fichier multimédia.
Droite uniquement	Crée un événement mono limité au canal de droite de votre fichier multimédia.
Combiner	Crée un événement mono en mixant les canaux de votre fichier multimédia. Après le mixage des canaux, l'amplitude est divisée par deux pour éviter l'écrêtage.
Permuter	Intervertit les canaux de gauche et de droite d'un fichier stéréo.

Ouverture d'évènements dans l'éditeur audio

La barre temporelle Vegas Pro est un environnement de modification non destructeur, ce qui signifie que les fichiers originaux ne sont pas altérés par les modifications effectuées dans le logiciel. Les modifications altérant les fichiers multimédias sources (destructrices) peuvent être effectuées dans une application séparée, comme le logiciel Sound Forge de Sony Creative Software Inc.

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

1. Sélectionnez les événements à modifier.

   Vous pouvez sélectionner plusieurs événements afin d'ouvrir chacun d'entre eux dans une fenêtre séparée de l'éditeur audio.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Audio**, et choisissez **Ouvrir dans [nom de l'éditeur]**. L'édition d'application s'ouvre et charge le média de l'événement.

3. Modifiez, puis enregistrez le fichier.

   Après la modification et l'enregistrement du fichier, Vegas Pro détecte automatiquement le fichier mis à jour et met à jour l'événement dans le projet. Toutefois, si vous modifiez le nom ou l'emplacement du fichier multimédia (avec Enregistrer sous), vous devez importer le fichier modifié (nouveau) dans votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importer média," page 105.

Remarques :

- Les événements audio provenant de projets imbriqués ne peuvent pas être modifiés dans un éditeur audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Imbrication de projets," page 72.
- Lorsque vous installez le logiciel Vegas Pro pour la première fois, il recherche le logiciel Sony Sound Forge. En cas de détection positive, ce dernier devient automatiquement votre éditeur audio. Cependant, si vous ne possédez pas le logiciel Sound Forge, vous pouvez indiquer l'emplacement de votre éditeur favori dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.

Vous pouvez également modifier un fichier qui a été placé dans la fenêtre de découpage en cliquant avec le bouton droit sur la fenêtre de découpage et en choisissant **Ouvrir dans l'Éditeur audio** dans le menu contextuel.

Ouverture de la copie d'un événement dans un éditeur audio

La barre temporelle Vegas Pro est un environnement de modification non destructeur, ce qui signifie que les fichiers originaux ne sont pas altérés par les modifications effectuées dans le logiciel. Les modifications altérant les fichiers multimédias sources (destructrices) peuvent être effectuées dans une application séparée, comme le logiciel Sound Forge de Sony Creative Software Inc.

Dans le menu Outils, sélectionnez **Audio**, puis choisissez **Ouvrir la copie dans [nom de l'éditeur]** dans le sous-menu, afin de démarrer votre application de modification du son et modifier une copie de l'événement audio sélectionné à l'aide de l'éditeur indiqué dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Audio," page 630.

1. Sélectionnez les événements à modifier.

   Vous pouvez sélectionner plusieurs événements afin d'ouvrir chacun d'entre eux dans une fenêtre séparée de l'éditeur audio.

2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Audio**, et choisissez **Ouvrir la copie dans [nom de l'éditeur]**. L'édition d'application s'ouvre et charge une copie du média de l'événement.

3. Modifiez, puis enregistrez le fichier.

   Après modification et enregistrement du fichier son, le nouveau fichier devient la prise active pour l'événement. Le nouveau fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet et un nom de prise est ajouté au nom de fichier original. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Remarques :

- Les événements audio provenant de projets imbriqués ne peuvent pas être modifiés dans un éditeur audio.
- Lorsque vous installez le logiciel Vegas Pro pour la première fois, il recherche le logiciel Sony Sound Forge. En cas de détection positive, ce dernier devient automatiquement votre éditeur audio. Cependant, si vous ne possédez pas le logiciel Sound Forge, vous pouvez indiquer l'emplacement de votre éditeur favori dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences.

Modification des propriétés d'événement

Pour modifier un événement, cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue Propriétés de l'événement.

Modification le nom d'une prise active

Si vous avez enregistré plusieurs prises, vous pouvez modifier leurs noms dans la boîte de dialogue Propriétés de l'événement.

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Dans la zone **Nom de la prise active** de l'onglet Événement audio, saisissez un nom de prise ou modifiez le nom affiché.
3. Cliquez sur **OK**.

Modification des commutateurs d'événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Dans l'onglet Événement audio ou Événement vidéo, sélectionnez les commutateurs que vous souhaitez utiliser.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Appliquer des Commutateurs aux Évènements," page 189.
3. Cliquez sur **OK**.

Étirement de la durée ou ajustement de la hauteur du son d'un événement audio

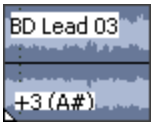
Le paramètre Qualité de rééchantillonnage et d'étirementdans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet détermine la qualité des opérations d'étirement des événements audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Modification à partir de la barre temporelle

1. Sélectionnez un événement.
2. Utilisez les touches = et - du clavier (et non du pavé numérique) pour régler la hauteur du son :

Clé	Résultat
=	Élever la hauteur du son d'un demi-ton.
Ctrl+=	Élever la hauteur du son d'un centième.
Maj+=	Élever la hauteur du son d'une octave.
Ctrl+Maj+=	Réinitialiser la hauteur de son.
-	Baisser la hauteur du son d'un demi-ton.
Ctrl+-	Baisser la hauteur du son d'un centième.
Maj+-	Baisse le son d'une octave.
Ctrl+Maj+-	Réinitialiser la hauteur de son.

Si l'option **Informations sur la prise active** est sélectionnée dans le menu Affichage, l'ajustement de la hauteur du son de l'événement apparaît dans l'angle inférieur gauche de l'événement. Si une note racine est connue pour l'événement, elle s'affiche entre parenthèses :



Modification dans la boîte de dialogue Propriétés de l'événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Dans l'onglet Événement audio, choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Méthode**.

Paramètre	Description
Aucune	Désactive l'étirement de la durée et l'ajustement de la hauteur du son.

Paramètre	Description
élastique	La méthode élastique utilise la technologie développée par zplane.development et fournit des capacités améliorées d'étirement de la durée en temps réel et d'ajustement de la hauteur de son. Elle vous permet également de conserver et d'ajuster les formants de clip, qui composent les fréquences de résonance caractéristiques d'un son. 1. Pour définir une méthode d'étirement adaptée à votre média, choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Attributs d'étirement**. ▪ **Pro** – Fournit la meilleure qualité d'étirement mais utilise plus de RAM et sollicite davantage le processeur. ▪ **Efficace** – Utilise moins de ressources tout en produisant une grande qualité d'étirement pour l'audio polyphonique. ▪ **Soliste (Monophonique)** ou **Soliste (Parole)** – Produisent une bonne qualité pour l'audio monophonique sans effets significatifs sur les ressources système. 2. Saisissez la durée souhaitée de l'événement dans la zone **Nouvelle longueur**. La durée originale de l'événement est affichée pour référence dans la zone **Longueur d'origine**. 3. Saisissez l'ajustement de la hauteur du son voulu (en demi-tons) dans la zone **Changement de ton**. Pour modifier la durée de l'événement sans changer la hauteur du son, saisissez la valeur 0 dans la zone. Pour que la hauteur du son soit déterminée par le nouveau tempo de l'événement, activez la case à cocher **Verrouiller pour étirer**. Par exemple, si vous doublez le tempo d'un événement, sa hauteur de son sera augmentée d'une octave.

Paramètre	Description
	4. Si le mode élastique Pro est sélectionné dans la liste déroulante **Attributs d'étirement**, vous pouvez entrer une valeur dans la zone **Changement de formant** pour régler les formants de l'événement. Cette option est uniquement disponible lorsque la case **Conserver des formants** est cochée. L'ajustement des formants peut être utilisé pour approfondir la tonalité d'une performance vocale sans en changer la hauteur de son. La valeur indiquée pour le changement de formant représente le nombre de demi-tons permettant d'ajuster le timbre et le décalage requis pour compenser tout ajustement de la hauteur de son. Par exemple, un paramètre de 0,000 applique une correction au formant sans ajustement supplémentaire, alors qu'un paramètre de -7,000 applique une correction et approfondit le son de 7 demi-tons.
Classique	Permet d'étirer la durée d'un événement audio en indiquant une nouvelle durée. Vous pouvez indiquer l'ajustement de la hauteur du son ou verrouiller l'ajustement sur un étirement de durée précis. 1. Saisissez la durée souhaitée de l'événement dans la zone **Nouvelle longueur**. 2. Saisissez l'ajustement de la hauteur du son voulu (en demi-tons) dans la zone **Changement de ton**. Pour modifier la durée de l'événement sans changer la hauteur du son, saisissez la valeur 0 dans la zone. Pour que la hauteur du son soit déterminée par la longueur d'étirement de la durée, activez la case à cocher **Verrouiller pour étirer**. Par exemple, si vous doublez la durée d'un événement, sa hauteur de son sera augmentée d'une octave. 3. Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante **Attributs d'étirement** pour indiquer le type de division et de fondu enchaîné à appliquer au fichier pour éviter l'apparition d'artefacts. Selon le matériel source, vous pouvez être amené à appliquer différents types de fondu enchaîné pour trouver celui qui convient.

Paramètre	Description
ACID	Si vous utilisez des boucles faites avec ACID, vous pouvez étirer la durée de l'événement audio en indiquant un nouveau tempo. Vous pouvez indiquer l'ajustement de la hauteur du son ou verrouiller l'ajustement sur un étirement de durée précis. 1. Saisissez la durée souhaitée de l'événement dans la zone **Nouveau tempo**. 2. Saisissez l'ajustement de la hauteur du son voulu (en demi-tons) dans la zone **Changement de ton**. Pour modifier la durée de l'événement sans changer la hauteur du son, saisissez la valeur 0 dans la zone. Pour que la hauteur du son soit déterminée par le nouveau tempo de l'événement, activez la case à cocher **Verrouiller pour étirer**. Par exemple, si vous doublez le tempo d'un événement, sa hauteur de son sera augmentée d'une octave.

Modification de la fréquence de lecture d'un événement vidéo ou sous-échantillonner un événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Dans l'onglet Événement vidéo, réglez les commandes **Fréquence de lecture** et **Fréquence de sous-échantillonnage**.

Paramètre	Description
Fréquence de lecture	Entrez une valeur dans cette zone pour définir une fréquence de lecture. Par exemple, le paramètre 1 produit une vitesse de lecture normale et le paramètre 0,5 une vitesse de lecture réduite de moitié. Chaque événement vidéo de votre projet comporte une durée précise qui ne peut pas être modifiée par le réglage de la fréquence de lecture. Si vous diminuez de 50 % la vitesse d'un événement vidéo de 10 secondes, seules cinq secondes de la vidéo apparaîtront. Si vous augmentez la vitesse de 200 %, seules cinq secondes des dix secondes de la vidéo seront lues. Les cinq secondes restantes seront comblées par une représentation figée de la dernière image ou par dix secondes supplémentaires du contenu vidéo du fichier multimédia (si le média source est plus long que l'événement).
Fréquence de sous-échantillonnage	Saisissez une valeur dans cette zone pour simuler une fréquence d'image inférieure. Par exemple, si vous saisissez la valeur 0,5 dans la zone, la vitesse de lecture de l'événement correspondra à la moitié de la fréquence d'image d'origine de l'événement et chaque image sera conservée deux fois plus longtemps que dans le fichier multimédia d'origine, créant ainsi un effet stroboscopique.

Modification des informations relatives à un fichier multimédia

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet Média.
3. Modifiez les paramètres selon vos besoins. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.
4. Cliquez sur le bouton **OK**.

Affichage des propriétés d'un fichier multimédia

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet Général.

   L'onglet Général affiche des informations sur le fichier multimédia source de l'événement, les flux, les métadonnées et le module externe utilisé pour lire le fichier.
3. Cliquez sur le bouton **OK**.

Copier/coller des caractéristiques d'événements

En copiant et collant des attributs d'événements, vous pouvez appliquer les propriétés d'un événement à d'autres événements. Les attributs pouvant être collés sont les suivants :

- Commutateurs de l'événement
- Ajustement de la hauteur de son de l'événement audio
- Fréquence de sous-échantillonnage et de lecture de l'événement vidéo
- Effets d'événement vidéo et images clés des effets
- Paramètres Panoramique/Recadrage de l'événement vidéo
- Enveloppes de rapidité de l'événement vidéo

1. Sélectionnez l'événement dont vous souhaitez copier les attributs. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Sélection de la durée et des événements," page 144.
2. Dans le menu Édition, choisissez **Copier**.
3. Sélectionnez l'événement dans lequel coller les attributs copiés.
4. Dans le menu Edition, choisissez **Coller les attributs d'événements**.

Utilisation de la fenêtre Détails des modifications

Dans le menu Affichage, choisissez **Détails des modifications** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

La fenêtre Détails des modifications affiche la base de données de tous les médias de votre projet. Elle affiche les informations concernant l'utilisation des fichiers du projet et vous permet de modifier de nombreuses propriétés. Vous pouvez trier, ajouter ou modifier des informations, réorganiser les colonnes et modifier des éléments du projet.

Cette fenêtre constitue une autre méthode de travail avec les événements, les listes de pistes de CD audio, les commandes, les marqueurs et les régions.

Affichage de la fenêtre Détails de modification

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Détails des modifications** pour afficher la fenêtre Détails des modifications.
2. Dans la liste déroulante **Afficher**, choisissez les informations de projet à afficher.

Option	Description
Liste des pistes du CD audio	Affiche les informations sur chaque poste et marqueur d'index du CD que vous avez inséré dans votre projet. Utilisez cette vue pour réorganiser un CD Disc-at-once (Red Book). Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.
Commandes	Affiche les paramètres de chaque commande de métadonnées insérée dans le projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de commandes," page 235.
Événements	Affiche les informations sur chaque événement dans la barre temporelle.
Marqueurs	Affiche les informations sur chaque marqueur inséré dans le projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de marqueurs," page 231.
Zones	Affiche les informations sur chaque région insérée dans le projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de régions," page 232.
Événements sélectionnés	Affiche les informations sur chaque événement sélectionné dans la barre temporelle.

3. Utilisez l'en-tête de colonne pour réorganiser et trier les informations dans la fenêtre :
4. Faites glisser les en-têtes de colonne pour modifier l'ordre des colonnes.

5. Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour la trier dans l'ordre croissant ou décroissant.

   Les colonnes basées sur les informations temporelles (**Début**, **Fin**, **Longueur**, **Début de la prise**, **Entrée de timecode** et **Sortie de timecode**) affichent la durée selon le format de durée sélectionné pour le projet. Vous pouvez définir ce format dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

6. Cliquez deux fois sur une cellule de tableau pour la modifier ou cliquez dessus avec le bouton droit pour afficher le menu contextuel.

Personnalisation de l'apparence de la fenêtre

1. Organisez et triez les informations dans la fenêtre Détails des modifications :
   - Faites glisser les en-têtes de colonne pour modifier l'ordre des colonnes.
   - Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour la trier dans l'ordre croissant ou décroissant.
   - Faites glisser un en-tête hors de la fenêtre Détails des modifications pour le supprimer de la vue.
2. Entrez un nom dans la zone **Présélection** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**. La vue actuelle est enregistrée (notamment l'ordre de tri).
3. Pour rappeler une vue, sélectionnez son nom dans la liste déroulante **Présélection**.

Suppression des yeux rouges d'une image fixe

Nous avons tous vécu cela : vous avez l'image idéale pour votre film, mais les yeux du sujet luisent d'un bel éclat rouge. C'est peut-être parfait pour une épopée de science-fiction, mais pas pour votre film. Ne vous inquiétez pas. Vegas Pro vous permet de supprimer les yeux rouges et de rendre un aspect humain à vos modèles.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image fixe de la barre temporelle (ou dans la fenêtre Média de projet) et sélectionnez **Suppression des yeux rouges** dans le menu contextuel.
2. Cliquez au centre de l'œil rouge et glissez le curseur pour créer une sélection autour de la portion de l'œil.

   Cliquez sur les boutons + ou - pour modifier le facteur d'agrandissement de l'image, ou actionnez la roue de la souris vers l'avant ou l'arrière pour zoomer par rapport à la position du curseur.
3. Glissez le pointeur pour positionner la zone de sélection sur la portion de l'œil à corriger.

   Glissez les bords de la zone de sélection pour ajuster sa taille. Vegas Pro ajuste automatiquement la partie de l'image qui se trouve dans la zone de sélection pour éliminer les yeux rouges.

   Cliquez avec le bouton droit sur une zone de sélection et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel pour effectuer la suppression.

4. Réajustez la zone de sélection si nécessaire, et répétez cette procédure pour chaque œil rouge de l'image.

   Si une image est utilisée plusieurs fois dans votre projet, une seule opération de suppression des yeux rouges affecte toutes les instances de cette image.

Annuler et Rétablir des opérations de modification

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 des annulations permises est illimité, vous pouvez ainsi revenir à votre projet tel qu'il était lors du dernier emploi de la commande **Enregistrer**.

Annuler la dernière opération effectuée

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

Annuler plusieurs opérations

1. Cliquez sur la flèche près 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.

Rétablir la dernière annulation

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Rétablir** ou cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Si vous décidez plus tard que vous ne souhaitiez pas rétablir une action annulée, cliquez sur le bouton **Annuler**.

Rétablir plusieurs annulations

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.

Annuler toutes les modifications

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

Pour afficher l'historique des modifications, cliquez sur la flèche ▾ en regard du bouton **Annuler** .

Effacer l'historique des modifications

Dans le menu Edition, choisissez **Effacer l'historique des modifications** pour effacer toutes les entrées de l'historique des modifications du projet actif.

L'historique des modifications est également effacé lorsque vous fermez votre projet.

Une fois que vous avez effacé l'historique, vous ne pouvez plus annuler ou rétablir les modifications récentes.

Reconstituer les pics audio

Dans le menu Affichage, choisissez **Reconstituer les pics audio** pour reconstituer les fichiers de pic (.sfk) pour tous les événements audio de votre projet.

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 cliquer deux fois sur le bouton **Zoom** du 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 pour augmenter le niveau de zoom de hauteur de piste afin d'afficher plus de détails sur les événements.
- Cliquez sur pour réduire le niveau de zoom de hauteur de piste afin d'afficher plus de pistes.
- Cliquez et glissez la zone entre les boutons / 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 pour augmenter le niveau de zoom horizontal de piste afin d'afficher plus de détails sur les événements.
- Cliquez sur pour diminuer le niveau de zoom horizontal et montrer une plus grande partie de la barre temporelle.
- Cliquez et glissez la zone entre les boutons / pour zoomer en avant ou en 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 + flèchehaut/bas va zoomer sur la sélection.

Zoomer sur une sélection

Cliquez sur le bouton **Zoom**, situé dans le coin de la barre temporelle, pour transformer temporairement le curseur en outil de 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.

Chapitre 7

Modification -multicaméra

Vegas Pro vous permet de travailler beaucoup plus facilement avec les vidéos de plusieurs caméras directement à partir de la barre temporelle. Vous pouvez capturer et modifier la vidéo d'une seule scène réalisée à partir de plusieurs caméras ou la vidéo réalisée à partir de plusieurs prises d'une seule scène grâce à une seule caméra. Le travail avec plusieurs caméras s'effectue généralement en cinq étapes.

Enregistrement de vidéos à plusieurs caméras

Lors de l'enregistrement d'une vidéo à l'aide de plusieurs caméras, vous devez prendre en compte certains composants clés avant de commencer :

- Dans la mesure du possible, utilisez la même marque et le même modèle de caméra ainsi que les mêmes réglages. Dans le cas contraire, vous devrez probablement réaliser d'importantes corrections au niveau des couleurs afin que l'aspect des différentes caméras soit identique.
- Dans la mesure du possible, indiquez une seule source de timecode pour toutes les caméras.

  Grâce au timecode synchronisé, Vegas Pro peut créer des fichiers multimédias à l'aide de plusieurs caméras de manière parfaitement synchronisée. Dans le cas contraire, vous devrez régler manuellement l'alignement entre les clips. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Synchroniser Vidéo dans les Projets multicaméra," page 206.

  Un timecode non synchronisé entre deux caméras, même si elles sont de même type, entraîne un décalage pouvant atteindre une seconde par heure. De la même manière, les horodatages entraînent également un décalage et ne peuvent être utilisés que pour une création approximative. Si vous n'avez besoin que de deux caméras, n'oubliez pas que certaines caméras Sony plus récentes (par exemple, le modèle HVR-V1) peuvent synchroniser le timecode (grâce à la fonction « TCLink ») sur IEEE-1394.
- Réglez la date et l'heure sur chaque caméra. Plus ces dates sont rapprochées, meilleure sera la création approximative. Même si vous utilisez une source de timecode Master, vous devez régler la date/l'heure par mesure de sauvegarde.
- Avant ou après chaque scène, enregistrez un point de synchronisation. Pour ce faire, il est préférable d'utiliser un carton-ardoise vidéo mais vous pouvez également employer un clap manuel visible et sonore. Vous pouvez également utiliser le flash d'un appareil photo mais vous devez alors désactiver la fonction de réduction des yeux rouges au risque de déclencher plusieurs flashs. Un flash d'appareil photo rapide associé à une vitesse d'obturateur rapide peut également être problématique.

  Quelle que soit la méthode de synchronisation choisie, elle doit être visible par toutes les caméras.

- Si vous oubliez d'enregistrer un point de synchronisation, vous devrez aligner les clips à l'aide d'un autre point de référence, par exemple un élément audio ou vidéo cohérent. N'oubliez pas que lors des prises distantes, le son capturé par le microphone de la caméra est décalé par rapport à la vidéo (1 image tous les 11,5 mètres).
- L'une des caméras au moins doit enregistrer en permanence le son que vous utiliserez pour le montage final. Si vous utilisez le son de deux systèmes, vous pouvez également enregistrer le son sur un autre périphérique. Si vous enregistrez une performance musicale, vous pouvez même utiliser la piste audio enregistrée en studio. Si vous enregistrez du son sur plusieurs caméras, vous pouvez basculer de l'une à l'autre avec la vidéo si vous le souhaitez.

Capture vidéo à l'aide de plusieurs caméras

Vous pouvez utiliser l'application Sony Video Capture intégrée à Vegas Pro pour capturer des enregistrements à partir de chacune de vos caméras comme vous le feriez normalement.

Toutefois, lorsque vous effectuez une capture à l'aide de plusieurs caméras, il est particulièrement important d'attribuer un nom unique à chaque bande (ou disque) ; Vegas Pro utilise ces informations pour créer une piste pour chaque caméra. Avant de commencer le processus de capture, activez la détection des scènes dans l'application de capture pour que chaque segment soit capturé sous forme de clip distinct. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Capture de vidéo," page 129.

Synchroniser Vidéo dans les Projets multicaméra

Pour monter efficacement les séquences réalisées à l'aide de plusieurs caméras dans Vegas Pro, vous devez synchroniser les clips vidéo. La barre temporelle est l'endroit idéal pour réaliser cette procédure, en utilisant les outils d'édition de Vegas Pro comme vous le feriez pour n'importe quel projet vidéo.

Créer des clips à l'aide d'un timecode ou d'horodatages

1. Démarrez un nouveau projet ou ouvrez un projet existant auquel vous pouvez ajouter la vidéo réalisée à l'aide de plusieurs caméras.
2. Dans le menu Options, choisissez **Quantifier sur les images** si cette option n'est pas encore sélectionnée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.
3. Dans le menu Options, sélectionnez **Ignorer le groupement des événements** pour désactiver cette option.
4. Sélectionnez vos clips dans la fenêtre Média de projet.
5. Ajoutez vos clips à la barre temporelle :
    - Pour les clips comportant un timecode synchronisé, choisissez **Multicaméra** dans le menu Outils, puis **Créer des pistes à partir du timecode de média** dans le sous-menu.
    - Pour les clips sans timecode synchronisé, choisissez **Multicaméra** dans le menu Outils, puis **Créer des pistes à partir de l'horodatage de média** dans le sous-menu.

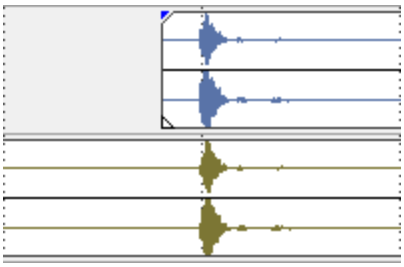
Le résultat est une paire de pistes pour chaque caméra comportant des événements alignés basés sur le timecode ou l'horodatage de chaque clip. Si vos scènes ont été capturées à l'aide d'un timecode

synchronisé, vos clips doivent être parfaitement alignés. Dans le cas contraire, vous devrez régler l'alignement pour synchroniser les clips. L'objectif est d'aligner les clips dans le temps pour que les points de synchronisation que vous avez enregistrés se produisent au même endroit de la barre temporelle pour tous les clips.

Réglage de l'alignement à l'aide de formes d'onde audio

Si vous avez utilisé une ardoise ou un clap sonore pour votre point de synchronisation, vous pouvez aligner les événements à l'intérieur d'une image à l'aide des formes d'onde audio.

1. Utilisez les Commandes de zoom dans l'angle inférieur droit de la barre temporelle pour effectuer un zoom avant sur la forme d'onde. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Zoom et grossissement," page 203.
2. Déplacez le bord de la piste pour que les pistes soient plus longues et pour afficher de grandes formes d'onde.
3. Au besoin, utilisez les touches Maj + flèche haut pour agrandir les formes d'onde.
4. Cliquez sur les événements et appuyez sur les touches 1 ou 3 du pavé numérique pour pousser l'événement par image à gauche ou à droite.



Réglage de l'alignement à l'aide de la vidéo

Vous pouvez également aligner les événements à l'aide de la vidéo.

Ces étapes nécessitent l'activation de l'alignement, donc si cela n'a pas encore été fait, activez l'alignement en cliquant sur le bouton **Activer l'alignement** . Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

1. Placez la piste vidéo en solo.
2. Positionnez le curseur au niveau du point de synchronisation et déplacez le décalage d'alignement de l'événement pour qu'il soit aligné sur le curseur.

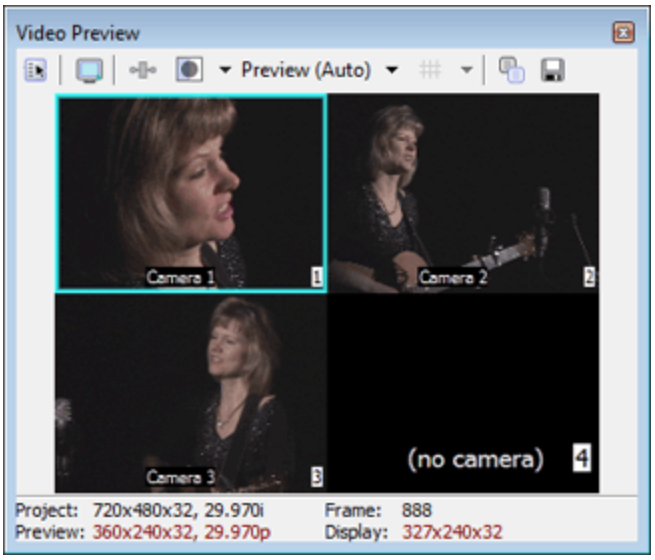
3. Répétez ces étapes pour chaque clip.
4. Déplacez le curseur vers un point d'alignement, puis alignez les autres clips sur le curseur.

Création d'événements à l'aide de plusieurs caméras

Vegas Pro utilise des prises pour l'édition à l'aide de plusieurs caméras. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184. Bien que la fonction d'édition à l'aide de plusieurs caméras puisse être utilisée avec n'importe quel événement vidéo impliquant plusieurs prises, Vegas Pro permet de créer facilement des événements à plusieurs prises pour l'édition à l'aide de plusieurs caméras.

1. Lorsque Vegas Pro crée des événements impliquant plusieurs prises à partir des pistes de votre caméra, l'ordre des prises correspond à l'ordre des pistes. Par conséquent, il est conseillé de commencer par réorganiser vos pistes si vous préférez un ordre particulier (prises larges, prises moyennes, manuelles).
2. Une fois que toutes vos caméras disposées dans les pistes, synchronisées et organisées comme vous le souhaitez, sélectionnez les pistes à partir desquelles vous souhaitez créer une piste à l'aide de plusieurs caméras (ou appuyez sur Ctrl+A pour sélectionner toutes les pistes). Pour plus d'informations sur la synchronisation de vos vidéos, consultez la rubrique "Synchroniser Vidéo dans les Projets multicaméra," page 206.
3. Dans le menu Outils, choisissez **Multicaméra**, puis **Créer une piste multicaméra** dans le sous-menu. Vegas Pro crée un ensemble de pistes contenant une série d'événements et des prises représentant chacune des caméras.

   Un nouvel événement est créé à chaque démarrage et arrêt d'une caméra ainsi que lors des prises vides « (aucune caméra) » pour les événements vidéo lors desquels des caméras étaient absentes.



⚠ Si des enveloppes, effets ou mouvements sont appliqués aux pistes originales de la caméra, ils seront perdus au cours de cette opération.

4. Vous êtes maintenant prêt(e) à démarrer l'édition de votre vidéo à l'aide de plusieurs caméras. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification de vidéos multicaméra," page 209.

Modification de vidéos multicaméra

Après avoir synchronisé des événements impliquant plusieurs prises, vous pouvez utiliser le mode Modification multicaméra pour choisir des prises et basculer les caméras. Cette procédure peut être réalisée après avoir mis Vegas Pro en pause pour des coupures à des points précis (par exemple, au niveau de certains timecodes ou marqueurs de battement) ou bien en direct pendant la lecture. La lecture se poursuit même après qu'une prise a été choisie.

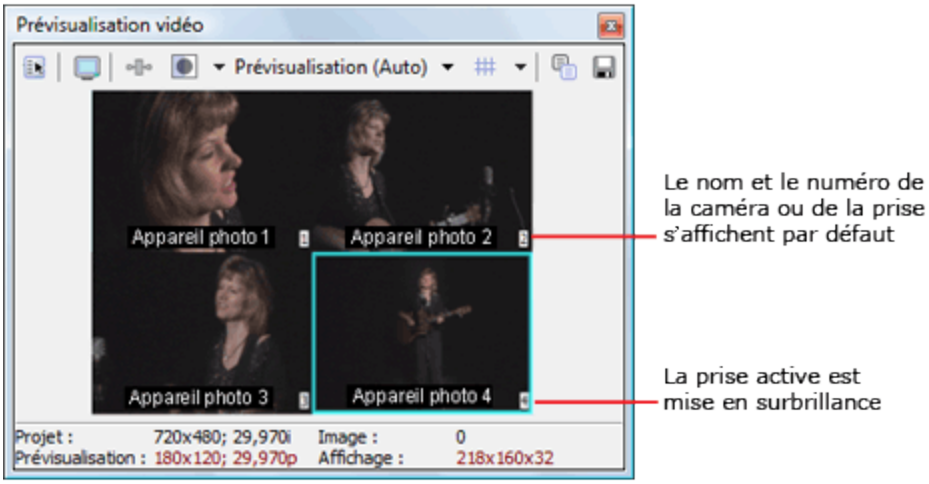
En mode Modification multicaméra, les enveloppes vidéo, les effets et les mouvements sont ignorés dans la fenêtre de prévisualisation vidéo afin de préserver la fréquence d'image active de lecture.

Activation du mode Modification multicaméra

Pour modifier des vidéos multicaméra dans Vegas Pro, vous devez activer le mode Modification multicaméra. Dans le menu Outils, choisissez **Multicaméra**, puis **Activer la modification multicaméra** dans le sous-menu.

Prévisualisation de plusieurs prises

En mode Modification multicaméra, la fenêtre Prévisualisation vidéo bascule en mode multicaméra et affiche les différentes caméras sous forme de mosaïque en présentant simultanément le contenu de toutes les prises. La prise active est mise en surbrillance avec une bordure de couleur.



Remarques :

- Vegas Pro peut prévisualiser de nombreuses prises simultanément en mode multicaméra mais les performances de votre ordinateur limiteront la fréquence d'images lors de la lecture.

- Si vous disposez de plusieurs pistes vidéo et/ou événements vidéo qui se chevauchent, l'événement supérieur impliquant plusieurs prises s'affiche dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Les événements composés d'une seule prise, tels que les superpositions de titres, sont ignorés. Lorsqu'il existe plusieurs pistes vidéo, l'événement supérieur est celui qui se trouve sur la piste supérieure. Lorsqu'il existe des événements qui se chevauchent sur la même piste, l'événement supérieur est celui qui se trouve à droite.

Activation/désactivation de l'affichage des informations relatives à la caméra/au nom et au numéro de la prise dans la fenêtre Prévisualisation vidéo

Les informations relatives à la caméra, au nom et au numéro de la prise s'affichent dans la fenêtre Prévisualisation vidéo par défaut. Vous pouvez basculer l'affichage de ces informations à partir de l'onglet Vidéo de la fenêtre Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Vidéo," page 615.

Vous pouvez également basculer l'affichage des noms de prise sur les événements dans la barre temporelle. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Informations sur la prise active**.

1. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Vidéo.
2. Pour désactiver l'affichage des informations relatives au nom de la prise, désactivez la case à cocher **Afficher les noms de prise**. Pour désactiver l'affichage des informations relatives au numéro de la prise, désactivez la case à cocher **Afficher les numéros de prise**.

Réglage de la couleur de l'indicateur de prise active

Vous pouvez sélectionner la couleur de mise en surbrillance de la prise active dans la fenêtre Prévisualisation vidéo.

1. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Vidéo.
2. Cliquez sur la palette de couleurs **Activer l'indicateur de prise** pour afficher un sélecteur de couleurs, où vous pouvez choisir n'importe quelle couleur à l'aide des contrôles RVBA et TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran.

Prévisualisation de l'image complète sur un écran externe

Vous pouvez choisir de prévisualiser l'image complète sur un écran externe en restant en mode multicaméra. Cela vous permet de voir la sortie finale sans quitter le mode multicaméra.

Dans le menu Outils, choisissez **Multicaméra**, puis **Afficher l'image complète sur l'écran externe** pour activer ou désactiver cette option.

Choix des prises

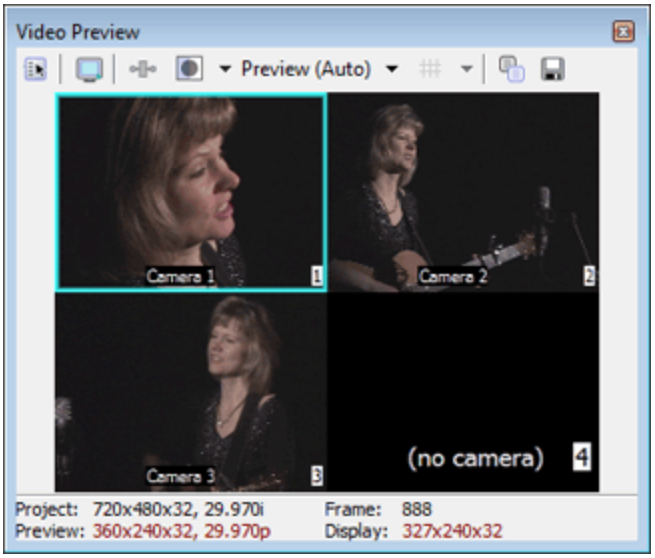
Vous pouvez choisir les prises selon plusieurs méthodes, comme par exemple appuyer sur les touches numériques ou cliquer sur les prises dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Lorsque vous choisissez une prise, Vegas Pro bascule la prise active pour l'événement multicaméra.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en choisissant une prise pour créer un fondu plutôt qu'une coupure, l'alignement et la durée étant déterminés par les paramètres **Conversion montage/recouvrement** dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, les changements de caméra s'affichent lorsque l'indicateur de prise active se déplace parmi les prises. Lorsque le mode multicaméra est désactivé, les changements de caméra apparaissent dans la sortie vidéo.

Pour modifier les prises, Vegas Pro fractionne l'événement au point d'appel et bascule la prise active.

Vous ne pouvez pas choisir les prises vides [marquées "(aucune caméra)"].



Recouper des sections

Vous pouvez changer la prise utilisée pour toute une sélection de temps. Lorsque c'est possible, les événements utilisant la même prise sont fusionnés. Si une prise n'est pas disponible pour une partie de la sélection de temps, ces événements restent inchangés.

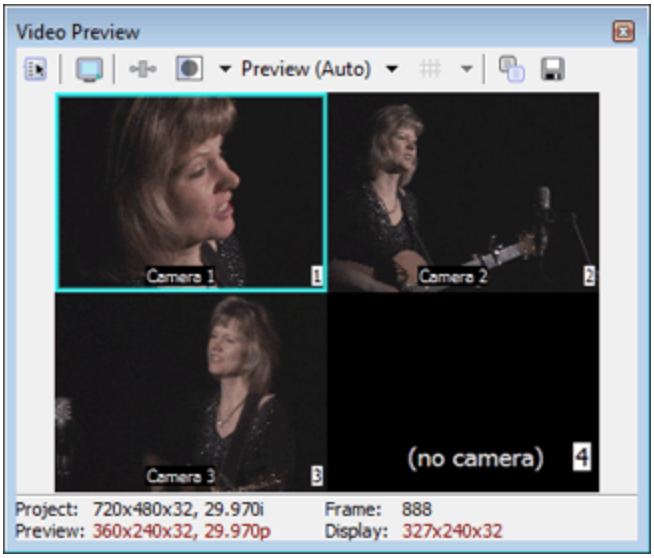
Vous pouvez choisir les prises selon plusieurs méthodes, comme par exemple appuyer sur les touches numériques ou cliquer sur les prises dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Lorsque vous choisissez une prise, Vegas Pro bascule la prise active pour l'événement multicaméra.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en choisissant une prise pour créer un fondu plutôt qu'une coupure, l'alignement et la durée étant déterminés par les paramètres **Conversion montage/recouvrement** dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Dans la fenêtre Prévisualisation vidéo, les changements de caméra s'affichent lorsque l'indicateur de prise active se déplace parmi les prises. Lorsque le mode multicaméra est désactivé, les changements de caméra apparaissent dans la sortie vidéo.

Pour modifier les prises, Vegas Pro fractionne l'événement au point d'appel et bascule la prise active.

Vous ne pouvez pas choisir les prises vides [marquées "(aucune caméra)"].



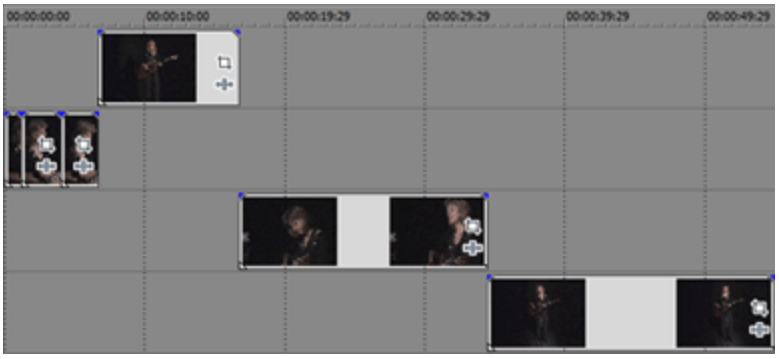
Extension d'une piste multicaméra en plusieurs pistes

Vegas Pro peut étendre une prise multicaméra à des prises à plusieurs composants.

1. Sélectionnez une piste multicaméra dans la liste des pistes.
2. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Multicaméra**, puis **Étendre à plusieurs pistes** dans le sous-menu.

3. Vous êtes invité à garder les prises inutilisées en tant qu'événements muets ou à les supprimer. Si vous gardez les prises inutilisées en tant qu'événements muets, vous pouvez recréer une piste multicaméra ultérieurement. Cliquez sur **Oui** pour garder les prises inutilisées ou sur **Non** pour les supprimer.

Piste multicaméra étendue avec prises inutilisées gardées comme événements muets.



Piste multicaméra étendue avec prises inutilisées supprimées.

Réinitialisation des changements de caméra

Pour réinitialiser une plage de temps afin d'utiliser une prise unique (pour rétablir le choix d'une prise, par exemple), sélectionnez une plage d'événements dans la barre temporelle et cliquez avec le bouton droit sur un événement. Dans le menu contextuel, choisissez **Prise**, puis sélectionnez la prise à utiliser pour tous les événements sélectionnés.

Désactivation du mode Modification multicaméra

Dans le menu Outils, choisissez **Multicaméra**, puis **Activer la modification multicaméra** dans le sous-menu pour désactiver le mode Modification multicaméra après avoir terminé la modification multicaméra.

En mode de modification normal, la sortie affiche uniquement la prise active pour chaque événement. Au besoin, utilisez les outils de modification Vegas Pro traditionnels pour affiner les modifications. Vous pouvez réactiver le mode Modification multicaméra et choisir de nouvelles prises à tout moment.

Chapitre 8

Modification stéréo 3D

Vous pouvez utiliser Vegas Pro pour modifier des projets 3D (S3D) sans accessoires ou outils supplémentaires.

La modification d'un projet stéréo 3D est similaire à la modification d'un projet Vegas Pro et nécessite un minimum de réglages de votre flux de production :

1. Démarrez un nouveau projet et définissez vos propriétés de projet pour choisir un mode stéréo 3D
2. Configurez votre fenêtre de prévisualisation vidéo et votre moniteur externe (facultatif).
3. Ajoutez des fichiers multimédias à la barre temporelle.
4. Synchronisez et associez les événements sur la barre temporelle (si vous travaillez avec des flux vidéo gauche et droit séparés) ou définissez les propriétés du média 3D stéréo si nécessaire.
5. Alignez l'affichage œil droit et œil gauche et réglez la profondeur vidéo.
6. Rendez votre projet.

Configuration du projet 3D stéréoscopique

L'onglet Vidéo de la boîte de dialogue vous permet de configurer les options pour le travail en 3D. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Par défaut, le **Mode 3D stéréoscopique** du projet, la fonction **Permuter Gauche/Droite** et les paramètres d'annulation des diaphonies sont également utilisés lors de la prévisualisation et du rendu du projet, mais vous pouvez ignorer les paramètres du projet si nécessaire.

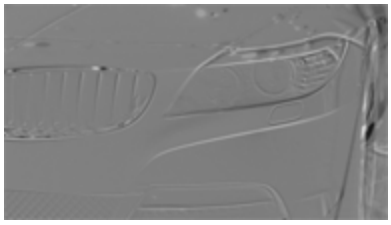
1. Dans le menu Fichier, choisissez **Propriétés**. La boîte de dialogue Propriétés du projet s'affiche.
2. Choisissez un nouveau paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**.

Paramètre	Description
Désactivé	Sélectionnez cette valeur lors de la création d'un projet 2D.

Paramètre	Description
Côte à côte (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :
Côte à côte (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :
Haut/Bas (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :

Paramètre	Description
Haut/Bas (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque le projet contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution verticale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :
Anaglyphique (rouge/cyan) Anaglyphique (ambre/bleu) Anaglyphique (vert/magenta)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux lunettes anaglyphiques de les séparer.
Alternance de lignes	Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :

Paramètre	Description
Damier	Sélectionnez cette valeur lorsque le projet est affiché sur un écran 3D basé sur DLP. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent sous forme de mosaïque en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :
Gauche uniquement Droite uniquement	Sélectionnez le paramètre **Gauche uniquement** ou **Droite uniquement** pour effectuer des modifications sur un écran 2D ou pour la création de fichiers de sortie séparés pour les sorties œil gauche et œil droit. Dans cet exemple, la piste de l'œil gauche est teintée en bleu et la piste de l'œil droit en rouge :
Mélange	Choisissez ce paramètre pour mélanger les images œil droit et œil gauche. Ce réglage est utile lors de l'ajustement d'événements.

Paramètre	Description
Différence	Choisissez ce paramètre pour effectuer des ajustements verticaux afin de minimiser la disparité verticale. 

3. Activez la case à cocher **Permuter Gauche/Droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus, si vous utilisez des lunettes anaglyphiques magenta/vert, ou pour créer une vue 3D libre croisée.
4. Déplacez le curseur **Annulation des diaphonies** si l'image bave. Si par exemple vous voyez les images de l'œil droit avec votre œil gauche, vous pouvez ajuster le curseur **Annulation des diaphonies** pour compenser.

   Lorsque le **Mode 3D stéréoscopique** du projet prend la valeur **Côte à côte**, **Haut/Bas**, **Alternance de lignes** ou **Damier**, l'annulation des diaphonies n'est active que si l'option **Bonne** ou **Optimisée** a été sélectionnée dans la liste déroulante **Qualité du rendu en résolution intégrale**. Lors de l'utilisation de modes anaglyphiques, l'annulation des diaphonies est active quelle que soit la qualité sélectionnée.
5. Activez la case à cocher **Inclure l'annulation dans les rendus et l'impression sur bande** si vous souhaitez utiliser le paramètre d'**Annulation des diaphonies** dans votre sortie finale rendue. Désactivez la case à cocher si vous souhaitez utiliser l'annulation des diaphonies uniquement pour la prévisualisation.

Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique

L'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences vous permet de sélectionner le format stéréo 3D à utiliser pour la visualisation de votre projet 3D stéréo dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Vous pouvez choisir **Anaglyphique (rouge/cyan)** dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique** pour prévisualiser votre projet au moyen de lunettes 3D anaglyphiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Vidéo," page 615.

Pour prévisualiser votre projet sur un moniteur ou un téléviseur 3D, vous pouvez configurer un affichage 3D pour la prévisualisation de votre projet à partir de l'onglet Périphérique de visualisation de la boîte de dialogue Préférences.

- Si vous utilisez une carte graphique NVIDIA qui gère la technologie 3D Vision et un moniteur 3D Vision, sélectionnez le paramètre **Carte graphique Windows** dans la liste déroulante **Périphérique** de l'onglet Périph. de prévisualisation et choisissez **Gauche et droite** dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**.

- Si vous utilisez une carte graphique NVIDIA qui gère la technologie 3D Vision et un moniteur HDTV compatible, sélectionnez le paramètre **Carte graphique Windows** dans la liste déroulante **Périphérique** de l'onglet Périph. de prévisualisation et, dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez la méthode utilisée par votre moniteur pour l'affichage du contenu stéréo 3D (**Côte à côte (Demi)** ou **Alternance de lignes**, en règle générale). N'oubliez pas d'activer le mode 3D dans le menu de configuration de votre téléviseur et dans l'onglet Périph. de prévisualisation de Vegas Pro.
- Si vous utilisez un téléviseur 3D connecté à votre ordinateur au moyen d'une connexion IEEE 1394 (FireWire), sélectionnez le paramètre **DV/IEEE 1394 compatible OHCI** dans la liste déroulante **Périphérique** de l'onglet Périph. de prévisualisation et, dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez la méthode utilisée par votre téléviseur pour l'affichage du contenu stéréo 3D.

Pendant la lecture, cliquez sur le bouton **Prévisualisation vidéo sur écran externe** dans la fenêtre Prévisualisation vidéo pour activer votre écran 3D Pour désactiver la prévisualisation externe, appuyez sur Alt + Maj + 4 ou cliquez sur l'écran secondaire en appuyant sur Échap.

Pour plus d'informations sur la configuration spécifique au matériel que vous utilisez, consultez l'onglet "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619..

Synchronisation des Évènements 3D stéréoscopique

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

Conseils :

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

  Si vous devez changer de mode pour un fichier multimédia ou inverser les images droite/gauche, vous pouvez utiliser l'onglet Média de la boîte de dialogue Propriétés du média. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.

- Si vous utilisez deux fichiers dont le timecode est synchronisé (séquence vidéo réalisée sur une caméra 3D qui crée des clips œil gauche et œil droit séparés, par exemple), l'alignement des données audio et vidéo n'est pas indispensable. Sélectionnez simplement les clips dans la fenêtre Média de projet et choisissez **Associer en tant que sous-clip 3D stéréoscopique** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

  Le premier flux sera utilisé et associé au suivant. Si vous devez changer de mode pour un fichier multimédia ou inverser les images droite/gauche, vous pouvez utiliser l'onglet Média de la boîte de dialogue Propriétés du média.

- Si vous souhaitez ajouter de la profondeur stéréo 3D à des pistes avec une composition 3D vous pouvez utiliser les contrôles de la **Caméra 3D stéréoscopique** dans la boîte de dialogue Mouvement de piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "3D Décomposition," page 417.

Formats multiflux pris en charge :

- Fichiers AVI ou QuickTime avec double flux.
- Fichiers 3D AVC créés par des caméras 3D Bloggie HD
- Images fixes 3D MPO (multiple picture object)
- CineForm Neo3D 5.1 ou version ultérieure (un produit CineForm ou le lecteur gratuit Neo est requis pour lire les fichiers Cineform Neo3D)
- Deux fichiers séparés dont le nom fini en L et R. Quand le fichier de gauche est ajouté au projet, Vegas Pro ajoute automatiquement le fichier de droite et créé un sous-clip en 3D stéréoscopique.
- Deux fichiers séparés avec des métadonnées correspondantes de la caméra Sony PMW-TD300
- Deux fichiers séparés de la caméra Sony PMW-F3 utilisant 3D Link
- Deux fichiers distincts associés comme le décrit cette rubrique

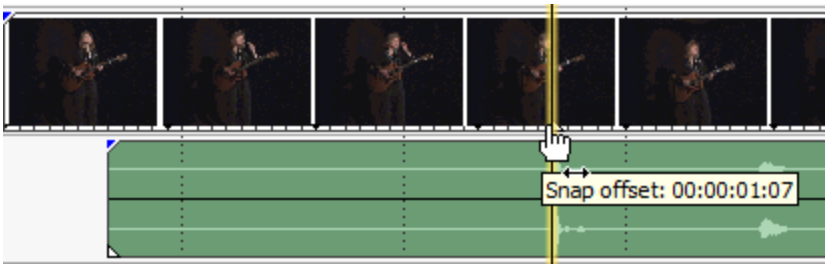
1. Ajoutez votre média à la barre temporelle en utilisant le mode **Ajouter sur plusieurs pistes** de manière à ce que la vidéo de l'œil droit et de l'œil gauche soit sur des pistes séparées. Dans l'exemple suivant, la piste de l'œil gauche se trouve au-dessus de la piste de l'œil droit.
2. Utilisez l'une des méthodes suivantes pour aligner l'audio et la vidéo afin que la sortie vidéo soit synchronisée.
    - Si vous avez utilisé une ardoise ou un clap sonore pour votre point de synchronisation, vous pouvez aligner les événements à l'intérieur d'une image à l'aide des formes d'onde audio :
        a. Aligne approximativement les formes d'onde audio en déplaçant les événements dans la barre temporelle.
        b. Utilisez les Commandes de zoom dans l'angle inférieur droit de la barre temporelle pour effectuer un zoom avant sur la forme d'onde. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Zoom et grossissement," page 203.
        c. Assurez-vous que l'option **Quantifier sur les images** est activée car les images vidéo doivent être alignées même si l'audio est légèrement décalé.
        d. Déplacez le bord de la piste pour que les pistes soient plus longues et pour afficher de grandes formes d'onde.
        e. Au besoin, utilisez les touches Maj + flèche haut pour agrandir les formes d'onde.
        f. Cliquez sur l'événement que vous voulez déplacer et appuyez sur 1 ou 3 sur le pavé numérique pour pousser l'événement par image à gauche ou à droite.

    - Synchronisation d'un événement vidéo :

        Ces étapes nécessitent l'activation de l'alignement, donc si cela n'a pas encore été fait, activez l'alignement en cliquant sur le bouton **Activer l'alignement**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

a. Placez la piste vidéo en solo.

b. Positionnez le curseur au niveau du point de synchronisation et déplacez le décalage d'alignement de l'événement pour qu'il soit aligné sur le curseur.



c. Répétez les étapes a et b pour chaque clip.

d. Déplacez le curseur vers un point d'alignement, puis alignez les autres clips sur le curseur.

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

3. Vérifiez l'alignement :

a. Faites glisser le curseur **Niveau** sur la première piste pour définir une opacité de 50 %.

b. Recherchez une portion de la vidéo dont le mouvement est correct et vérifiez que le mouvement est identique dans les deux clips et qu'un clip ne devance pas l'autre.

Si les caméras ne sont pas verrouillées (enregistrement à la même cadence), l'un des clips peut être en avance par rapport à l'autre de presque une demi-image. Cette valeur est acceptable, sauf si votre scène contient de nombreux mouvements rapides.

4. Sélectionnez les deux événements vidéo, cliquez avec le bouton droit sur l'un des événements, et choisissez **Associer en tant que sous-clip 3D stéréoscopique**.

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

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

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

Conseils :

- Vous pouvez aussi sélectionner des pistes pour associer les sous-clips stéréoscopiques. Sélectionnez les deux pistes, cliquez avec le bouton droit sur l'une des pistes, et choisissez **Associer en tant que sous-clip 3D stéréoscopique**. Les évènements qui se superposent sur la piste sont associés en tant que sous-clips stéréoscopiques. S'il reste une piste vide, elle est effacée.
- Si le rig de votre caméra a utilisé des miroirs ou des caméras inversées et a produit des images inversées ou pivotées qui n'ont pas été corrigées dans l'appareil, vous pouvez corriger le clip au moyen du module externe Ajustement 3D stéréoscopique. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Alignement de la 3D stéréoscopique et ajustement de la profondeur," page 224.

Alignement de la 3D stéréoscopique et ajustement de la profondeur

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

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

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

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

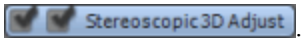
Vous pouvez utiliser le module externe Ajustement 3D stéréoscopique pour régler le décalage horizontal et vertical, la distorsion et la rotation. Ce module externe peut être appliqué au niveau du média, de l'événement, de la piste ou à la sortie vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337.

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

Option	Description
Décalage horizontal	Déplacez le contrôle pour régler l'alignement horizontal de l'affichage œil droit et œil gauche afin de définir la position perçue de la vidéo par rapport à la profondeur de l'écran.
Décalage vertical	Si l'affichage œil droit et l'affichage œil gauche ne sont pas alignés verticalement, déplacez le contrôle pour corriger le décalage.
Zoom	Si l'affichage œil droit et l'affichage œil gauche ne sont pas zoomés de manière identique, déplacez le contrôle pour corriger le décalage.

Option	Description
Distorsion	Déplacez le contrôle pour corriger la distorsion de l'image. L'image est distordue lorsque les caméras œil droit et œil gauche ne sont pas parallèles.
Rotation	Déplacez le contrôle pour corriger l'inclinaison de la caméra dans les affichages œil droit et œil gauche.
Correction automatique	Cliquez pour analyser les affichages œil droit et œil et calculez automatiquement les valeurs de **Décalage vertical**, de **Zoom**, de **Distorsion**, et de **Rotation**.
Retourner à l'horizontale	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour retourner les images pour les caméras inversées.
Retourner à la verticale	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour retourner les images pour les rigs à miroir ou les caméras inversées.
Recadrage automatique	Activez cette case à cocher si vous souhaitez recadrer automatiquement les affichages œil droit et œil gauche pendant le réglage pour éviter les bordures noires créées par les réglages du module externe.
Recadrer	Lorsque la case à cocher **Recadrage automatique** est désactivée, vous pouvez déplacer ce contrôle pour régler le recadrage de l'image.
Fenêtres flottantes	Le cas échéant, faites glisser les curseurs **Gauche** ou **Droite** pour corriger les violations de bord d'écran. Si votre projet stéréo 3D contient des objets qui dépassent le bord de l'écran et apparaissent devant l'écran, les utilisateurs voient apparaître des repères de profondeur conflictuels : l'effet 3D indique aux yeux de l'utilisateur qu'un objet doit apparaître devant l'écran, mais le bord de l'écran contredit la profondeur. Dans l'exemple suivant, par exemple, le déplacement du curseur **Gauche** masque le bord gauche de l'image pour empêcher le kayak de dépasser le bord de l'écran.

Conseils :

- Le réglage de la profondeur 3D est un processus complexe et ne correspond pas au champ d'application de ce document. Pour plus d'informations, veuillez consulter une référence telle que *3D Movie Making : Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen* de Bernard Mendiburu.
- Lorsque vous travaillez sur un projet stéréo 3D, une case à cocher distincte s'affiche dans la fenêtre Effets vidéo pour les vidéos œil gauche et œil droit : 

. En limitant un effet à l'œil gauche ou droit uniquement, vous pouvez utiliser plusieurs instances d'un module externe avec des paramètres différents pour chaque œil.

Rendu 3D stéréoscopique

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

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

Formats de rendu 3D pris en charge :

- Vidéo dans un format compatible avec les cadres. Réglez le **mode 3D stéréoscopique** du projet sur **Côte à côte (demi)**, **Haut/bas (demi)**, ou **alternance de lignes** et rendez en utilisant un modèle de format de fichier standard.
- CineForm Neo3D (nécessite CineForm NeoHD, Neo4k ou Neo3D 5.1 ou version ultérieure). Vous pouvez créer un modèle de rendu QuickTime ou AVI personnalisé qui utilise CineForm en tant que format vidéo. Un rendu avec ce modèle crée un fichier Neo3D qui peut être utilisé par n'importe quelle application qui prend en charge le format 3D stéréoscopique CineForm.
- Deux fichiers distincts. Vous pouvez créer deux modèles personnalisés et utiliser l'onglet Projet dans la boîte de dialogue Paramètres personnalisés pour définir le **Mode 3D stéréoscopique** pour un modèle à **Gauche uniquement** et l'autre à **Droite uniquement**. Vous pouvez rendre les fichiers séparément ou utiliser **Outils > Script > Rendu par lot** pour rendre les fichiers œil droit et œil gauche.
- Rendre en n'utilisant que le module externe Sony AVC/MVC avec un des modèles suivants créé deux fichiers quand vous rendez votre vidéo 3D stéréoscopique :
  - Flux vidéo MVC 1280 x 720-60p, 25 Mbits/s
  - Flux vidéo MVC 1280 x 720-50p, 25 Mbits/s
  - Flux vidéo MVC 1920 x 1080-24p, 25 Mbits/s

  Le flux de base est une vidéo AVC 2D résolution pleine et le flux dépendant est une vidéo MVC qui contient les données vidéo pour l'autre œil.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue Rendre en tant que.
2. Sélectionnez le dossier dans lequel enregistrer le fichier à l'aide des commandes Fichier de sortie :

a. 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.

b. 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.

3. Sélectionnez le type de fichier à créer à l'aide des options Format de sortie.

   La zone Format de sortie affiche les types de fichier et les formats disponibles pour le rendu du fichier. Vous pouvez double-cliquer sur les intitulés (ou cliquer sur les boutons fléchés) pour développer ou réduire les listes de modèles disponibles.

4. Cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle** pour créer un nouveau modèle.

5. Dans la boîte de dialogue Paramètres personnalisés, cliquez sur l'onglet Projet.

6. Dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez le paramètre à utiliser pour le rendu du projet.

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

Paramètre	Description
Utiliser les paramètres du projet	Utilise le paramètre de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Paramètre	Description
Côte à côte (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible. YouTube 3D YouTube 3D utilise des vidéos compatibles avec les trames, ce qui vous permet de créer un modèle de rendu personnalisé en utilisant un format compatible avec YouTube, tel que XDCAM EX, Windows Media Video ou MainConcept MPEG-2. Pour le modèle personnalisé, sélectionnez **Côte à côte (Demi)** pour le mode stéréo 3D et cochez la case **Permuter Gauche/Droite** puisque YouTube 3D utilise cette disposition par défaut. Lors du téléchargement de votre vidéo sur YouTube, ajoutez la balise **yt3d:enable=LR** pour activer la visualisation 3D. Ajoutez également **yt3d:aspect=16:9** (ou **yt3d:aspect=4:3**) pour définir le rapport L/H de la trame de visualisation. DVD, Blu-ray Disc, and 3D Blu-ray Disc Lorsque vous utilisez la commande **Outils** > **Graver le disque** > **Blu-ray Disc** dans un projet stéréo 3D Vegas Pro rend un fichier image Blu-ray 3D (.iso) en vue d'un test de préparation de BD-ROM commercial. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Créer un Blu-ray Disc," page 522. Si votre projet est destiné à une reproduction Blu-ray 3D™ professionnelle, Vegas Pro peut préparer le contenu au format par œil full-HD en rendant deux fichiers distincts (reportez-vous aux modes **Gauche uniquement** et **Droite uniquement** ci-dessous), qui peuvent être lus par un codeur MVC tel le et créés au moyen d'un outil tel que Blu-print. Pour plus d'informations, reportez-vous à http://www.sonycreativesoftware.com/blurayencoding et http://www.sonycreativesoftware.com/bluprint.
Côte à côte (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.
Haut/Bas (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.

Paramètre	Description
Haut/Bas (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque la vidéo rendue contient les vues œil droit et œil gauche dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution verticale disponible.
Anaglyphique (rouge/cyan)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux lunettes anaglyphiques de les séparer.
Anaglyphique (ambre/bleu)	
Anaglyphique (vert/magenta)	
Alternance de lignes	Sélectionnez cette valeur lorsque la vidéo rendue est affichée sur un écran 3D à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Damier	Sélectionnez cette valeur lorsque la vidéo rendue est affichée sur un écran 3D basé sur DLP. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent sous forme de mosaïque en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.
Gauche uniquement	Sélectionnez le paramètre **Gauche uniquement** ou **Droite uniquement** si vous créez des rendus séparés pour les sorties œil gauche et œil droit. Ces paramètres sont utiles lorsque votre format de sortie nécessite des fichiers rendus séparément pour l'œil gauche et l'œil droit. Vous pouvez utiliser le script de rendu par lot pour automatiser le processus. Créez deux modèles de rendus personnalisés : pour le premier, sélectionnez **Gauche uniquement** pour le mode stéréo 3D et choisissez **Droite uniquement** pour le deuxième modèle. Choisissez ensuite **Outils > Script > Rendu par lot**, sélectionnez votre format, activez la case à cocher de vos deux modèles, définissez le dossier de destination et le nom de fichier, puis cliquez sur **OK** . Vegas rend chaque fichier en ajoutant le nom du modèle au nom du fichier.
Droite uniquement	
Mélange	Choisissez ce paramètre pour mélanger les images œil droit et œil gauche. Ce réglage est utile lors de l'ajustement d'événements.
Différence	Choisissez ce paramètre pour effectuer des ajustements verticaux afin de minimiser la disparité verticale.

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

8. Déplacez le curseur **Annulation des diaphonies** si l'image bave. Si par exemple vous voyez les images de l'œil droit avec votre œil gauche, vous pouvez ajuster le curseur **Annulation des diaphonies** pour compenser.

   Lorsque le **Mode 3D stéréoscopique** du projet prend la valeur **Côte à côte**, **Haut/Bas**, **Alternance de lignes** ou **Damier**, l'annulation des diaphonies n'est active que si l'option **Bonne** ou **Optimisée** a été sélectionnée dans la liste déroulante **Qualité du rendu en résolution intégrale**. Lors de l'utilisation de modes anaglyphiques, l'annulation des diaphonies est active quelle que soit la qualité sélectionnée.

9. Enregistrez votre modèle pour l'utiliser ultérieurement :

   a. Dans le champ **Modèle**, entrez un nom permettant d'identifier votre modèle de rendu.

   b. Cliquez sur le bouton **Enregistrer le modèle** .

   c. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Rendre en tant que.

10. Cliquez sur **Rendre** pour rendre votre projet en utilisant votre nouveau modèle.

Chapitre 9

Utilisation de marqueurs, de régions et de commandes

Les marqueurs et les régions servent de points de références sur la barre temporelle et permettent d'y organiser les événements. Vous pouvez employer les marqueurs pour les annotations, pour insérer des commandes de métadonnées, ou pour marquer des entrées de piste et d'index pour un projet de CD disc-at-once.

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.

Si vous choisissez d'enregistrer les marqueurs dans votre fichier MPEG-2, DVD Architect les lit comme des marqueurs de chapitres. Vérifiez que la case à cocher **Rendre les I-Frames des marqueurs** est activée avant le rendu (dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, sélectionnez **MainConcept MPEG-2** dans la liste déroulante **Modèle**, puis cliquez sur le bouton **Personnaliser**). Dans la boîte de dialogue Modèle personnalisé, sélectionnez l'onglet Vidéo et activez la case à cocher **Rendre les I-Frames des marqueurs**.

Un numéro est affecté à chaque marqueur (jusqu'à 99). Lorsque vous composez ce numéro sur le clavier, le curseur va se positionner au niveau du marqueur correspondant.

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.

Nommer ou renommer un marqueur

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise du marqueur et sélectionnez **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 une ancre pour ignorer temporairement le paramètre d'alignement courant.

Suppression d'un marqueur

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

Suppression 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 toutes les régions du projet sont supprimés.

Suppression de tous les marqueurs dans la zone sélectionnée

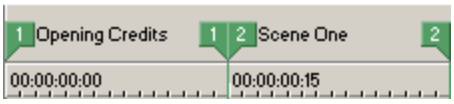
Cliquez avec le bouton droit au-dessus de la région de boucle, sélectionnez **Marqueurs/Régions**, puis **Supprimer tout dans la sélection** dans le sous-menu. Tous les marqueurs et toutes les régions de la sélection sont supprimés.

Déplacement 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.



Un numéro est affecté à chaque région (jusqu'à 99). Lorsque vous composez ce numéro sur le clavier, la région correspondante est sélectionnée.

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.

Déplacement du curseur au niveau d'un repère 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'un des repères 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. Toutes les régions et tous les marqueurs du projet sont supprimés.

Suppression de tous les marqueurs et régions dans 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. Toutes les régions et tous les marqueurs de la zone sélectionnée sont supprimés.

Nommer ou renommer 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.

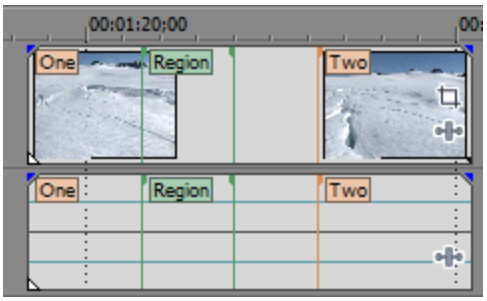
Maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser le repère de région pour déplacer la région sans modifier sa longueur.

Utilisation des marqueurs de médias et zones

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Marqueurs de média d'événement** pour activer les marqueurs d'affichage et les zones sauvegardés dans un fichier multimédia. Ces marqueurs s'affichent, sur la barre temporelle, dans les événements se référant aux fichiers multimédia.

Les marqueurs de média et les zones ne peuvent pas être modifiés dans l'événement. Cependant, lorsque vous modifiez les marqueurs, que ce soit dans les marqueurs et les zones de la fenêtre de découpage ou dans un éditeur audio externe, l'événement reflète vos modifications.

Marqueurs de médias/zones visibles dans la fenêtre de découpage



Marqueurs de médias/zones affichés dans un événement

Conseils :

- Dans le menu Vues, sélectionnez **Marqueurs de média d'événement**, puis choisissez **Afficher les libellés des marqueurs** dans le sous-menu pour activer l'affichage des marqueurs dans les événements.
- Lorsque les marqueurs de médias sont affichés, vous pouvez les employer comme points d'alignement pour positionner le curseur et pour le découpage des bords si **Aligner sur les marqueurs** est activé dans le menu Options. Si la fréquence d'image d'un fichier multimédia ne correspond pas à celle de votre projet, la quantification d'image se produira après l'alignement si l'option **Quantifier sur les images** est activée dans le menu Options. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Activer l'alignement," page 149.

Insertion de commandes

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Commande** pour placer un marqueur de commande de métadonnées dans la barre de commandes.

Les marqueurs de commande indiquent le moment où une instruction (fonction) se produit dans un fichier multimédia de transmission en continu. Vous pouvez les utiliser afin d'afficher les titres, les sous-titres, les liens vers des sites Web ou d'autres fonctions définies.

Le lecteur Windows Media 9 et versions ultérieures ignore les commandes de métadonnées si la case à cocher **Exécuter les commandes de script lorsqu'elles existent** n'est pas activée sous l'onglet Sécurité de la boîte de dialogue Préférences du lecteur. Assurez-vous d'indiquer à votre audience d'activer cette case à cocher avant d'effectuer la lecture du fichier.

Insertion d'un marqueur de commande

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer le marqueur de commande.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Commande**. La boîte de dialogue Propriétés de la commande s'affiche.
3. Dans la liste déroulante **Commande**, choisissez un type de commande ou entrez une commande personnalisée.

4. Dans le champ **Paramètre**, entrez l'argument à transmettre à la commande. Par exemple, si vous utilisez une commande d'URL, entrez l'adresse de la page Web à afficher.

Commande	Type de lecteur	Description
URL	Windows Media	Signale les instructions envoyées au navigateur Internet de l'utilisateur pour modifier le contenu affiché. Dans le champ **Paramètre**, tapez l'URL qui devra s'afficher à un moment précis pendant la lecture du rendu du projet.
Texte	Windows Media	Affiche le texte dans la zone de sous-titrage du Lecteur Windows Media située sous la zone d'affichage de la vidéo. Dans le champ **Paramètre**, tapez le texte qui s'affichera pendant la lecture. Pour afficher les sous-titres au cours de la lecture dans Windows Media Player 9, choisissez **Légendes et sous-titres** dans le menu Affichage du Lecteur Windows Media, puis **Activé si disponible** dans le sous-menu.
WMClosedCaption	Windows Media	Affiche le texte de la zone **Paramètre** dans la fenêtre de sous-titre définie par un fichier de mise en page HTML.
WMTextBodyText	Windows Media	Affiche le texte de la zone **Paramètre** dans la fenêtre de texte définie par un fichier de mise en page HTML.
WMTextHeadline	Windows Media	Affiche le texte de la zone **Paramètre** dans la fenêtre de titre définie par un fichier de mise en page HTML.
Scott EOM	Fichier WAV Scott Studios	Calcule le moment où la lecture du clip suivant de la queue commence dans un système Scott Studios. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à la documentation Scott Studios.
Repère d'entrée Scott	Fichier WAV Scott Studios	Définit le début d'un fichier dans un système Scott Studios sans effectuer de modification destructive. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à la documentation Scott Studios.

Commande	Type de lecteur	Description
608CC1	—	Utilisée pour les sous-titres correspondant à la première langue. Dans le champ **Commentaire**, saisissez les commandes de contrôle du sous-titrage. Conseils : ▪ Si vous saisissez le texte d'un sous-titre dans la case **Commentaire** sans indiquer le marquage du sous-titre, un sous-titre positionné est créé. ▪ Vous pouvez créer du texte et une ponctuation standard à l'aide du clavier. Pour insérer des caractères spéciaux et la ponctuation, utilisez la Table des caractères (**Démarrer > Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Table des caractères**). Pour plus d'informations sur le sous-titrage, consultez "Ajout de sous-titres à des fichiers vidéo, " page 469.
608CC3	—	Utilisée pour les sous-titres correspondant à la seconde langue. Dans le champ **Commentaire**, saisissez les commandes de contrôle du sous-titrage.

5. Dans le champ **Commentaire**, tapez les commentaires que vous voulez associer à la commande. En général, ce commentaire vous permet de vous rappeler le rôle de la commande pendant que vous travaillez sur votre projet ; sa fonction est similaire à l'attribution de noms aux marqueurs et régions.
6. Dans le champ **Position**, saisissez la durée pendant laquelle vous souhaitez que la commande s'exécute dans votre projet. Par défaut, Vegas Pro insère la commande au niveau du curseur.

Suppression d'un marqueur de commande

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

Modification d'un marqueur de commande

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la balise du marqueur de commande et choisissez **Édition** dans le menu contextuel.

—ou—

Cliquez deux fois sur la balise du marqueur de commande.

Déplacement du curseur vers un marqueur de commande

Cliquez sur la balise du marqueur de commande .

Utilisation des modèles de commande

Si vous insérez fréquemment des commandes dotées de paramètres similaires, vous pouvez créer un modèle afin d'insérer les paramètres de la commande automatiquement.

Création d'un modèle

1. Dans le menu Insérer, choisissez **Commande** pour afficher la boîte de dialogue Propriétés de la commande.
2. Entrez les informations requises dans les champs **Commande**, **Paramètre**, **Commentaire** et **Position**.
3. Dans le champ **Modèle**, entrez le nom que vous voulez donner au modèle.
4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .

Rappel d'un modèle

1. Dans le menu Insérer, choisissez **Commande** pour afficher la boîte de dialogue Propriétés de la commande.
2. Sélectionnez le modèle que vous souhaitez utiliser dans la liste déroulante **Modèle**. Vegas Pro renseigne les champs **Commande**, **Paramètre**, **Commentaire** et **Position** à l'aide des informations stockées dans le modèle.
3. Modifiez les paramètres des zones **Commande**, **Paramètre**, **Commentaire** et **Position**, selon les besoins.
4. Cliquez sur **OK**.

Modification des commandes de métadonnées

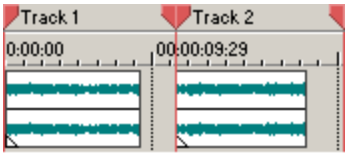
Vegas Pro enregistre vos modèles de commande de métadonnées dans le fichier **cmdtemp.xml** situé dans le dossier C:\Users\<nom d'utilisateur>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\12.0. Vous pouvez modifier ce fichier directement afin de modifier les modèles.

Insertion de régions de piste de CD

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Région de piste du CD audio** pour ajouter une région utilisant la sélection active à la position du curseur. Les régions de piste d'un CD sont utilisées pour la création de la liste des pistes lorsque vous gravez un CD audio Red Book. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.

Si la première région de piste commence avant 00:00:02:00, un décalage de la barre temporelle est automatiquement ajouté afin que la première piste commence exactement à deux secondes.

La numérotation des pistes du CD est effectuée selon le paramètre **Numéro de la première piste du disque** sous l'onglet CD audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.



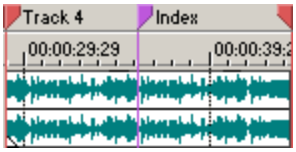
Conseils :

- Dans le menu Options, sélectionnez **Quantifier sur les images** pour désactiver la quantification d'images avant la création de la mise en page du CD. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.
- Cliquez deux fois sur un repère de région pour sélectionner la durée de la piste.
- Appuyez sur Ctrl + Point pour rechercher la piste suivante.
- Appuyez sur Ctrl + Virgule, pour rechercher la piste précédente.

Insertion de marqueurs d'index de CD

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Index de piste du CD audio** pour ajouter un marqueur d'index à la position du curseur.

Vous pouvez utiliser des index pour sous-diviser une piste. Par exemple, si une piste contient une composition orchestrale, les marqueurs d'index permettent d'accéder à chaque mouvement. Chaque piste d'un CD audio Red Book peut contenir jusqu'à 99 marqueurs d'index. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.



Conseils :

- Appuyez sur Point pour rechercher la piste ou le marqueur d'index suivant.
- Appuyez sur Virgule pour rechercher la piste ou le marqueur d'index précédent.

L'outil Marqueur

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

1. Cliquez sur le bouton **Outil Marqueur** dans le coin supérieur droit de la barre temporelle.
2. Sélectionnez les marqueurs à modifier :

- Appuyez sur les touches flèche Gauche/Droite pour passer au marqueur précédent/suivant dans la barre active (barre de marqueurs/régions, barre de mise en page CD, ou barre de commande).
- Appuyez sur Maj + flèche Gauche/Droite pour étendre la sélection au marqueur précédent/suivant.
- Appuyez sur Maj tout en cliquant sur deux repères de marqueur pour sélectionner tous les marqueurs entre deux repères.
- Appuyez sur Ctrl tout en cliquant sur des repères de marqueur pour activer ou désactiver des marqueurs individuels.

3. Modifiez vos marqueurs :
    - Si vous glissez un marqueur sélectionné, tous les marqueurs sélectionnés dans la barre active vont se déplacer comme un groupe.
    - La touche Suppr supprime tous les marqueurs sélectionnés dans la barre active.

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

Chapitre 10

Modification de pistes

Les pistes sont des conteneurs posés sur la barre temporelle dans lesquels vous pouvez organiser des événements audio et vidéo.

Les événements s'appuient sur les pistes pour déterminer le moment de début ou de fin d'un événement, et plusieurs pistes sont mixées ensemble pour produire votre sortie finale.

Insertion de pistes audio

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Piste audio** pour ajouter une nouvelle piste vierge à la fin de la liste des pistes.

Pour ajouter une piste à un emplacement précis, cliquez avec le bouton droit sur un en-tête de piste et sélectionnez **Insérer la piste audio** dans le menu contextuel. La nouvelle piste est insérée avant la piste sélectionnée.

Lorsque vous faites glisser un fichier multimédia à partir de la fenêtre de l'Explorateur ou de la fenêtre Média de projet vers une zone de la barre temporelle qui ne contient aucune piste, une nouvelle piste est créée et un nouvel événement contenant le fichier multimédia est ajouté à cette piste.

Vous pouvez modifier le volume de piste, le type de panoramique, la hauteur, les effets de piste et le statut du moniteur d'entrées d'enregistrement par défaut ; pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une piste et sélectionnez **Définir les propriétés par défaut de la piste** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Insertion de pistes vidéo

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Piste vidéo** pour ajouter une nouvelle piste vierge au début de la liste des pistes.

Pour ajouter une piste à un emplacement précis, cliquez avec le bouton droit sur un en-tête de piste et sélectionnez **Insérer une piste vidéo** dans le menu contextuel. La nouvelle piste est insérée avant la piste sélectionnée.

Lorsque vous faites glisser un fichier multimédia à partir de la fenêtre de l'Explorateur ou de la fenêtre Média de projet vers une zone de la barre temporelle qui ne contient aucune piste, une nouvelle piste est créée et un nouvel événement contenant le fichier multimédia est ajouté à cette piste.

Vous pouvez modifier le mode de composition, la hauteur et les effets de piste par défaut ; pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une piste et sélectionnez **Définir les propriétés par défaut de la piste** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Sélection de pistes

La sélection de pistes, avec la sélection d'événements, est la première étape d'une grande variété de tâches de modification. Il existe diverses méthodes de sélection des pistes, selon les types de sélection à réaliser.

Lorsque plusieurs pistes sont sélectionnées, vous pouvez accomplir simultanément des tâches de modification sur toutes celles-ci. Par exemple, si vous souhaitez régler le volume de plusieurs pistes audio en préservant leurs niveaux relatifs, sélectionnez-les et glissez le contrôle de **Volume** de l'une des pistes sélectionnées. Tous les curseurs se déplacent.

Sélection d'une seule piste

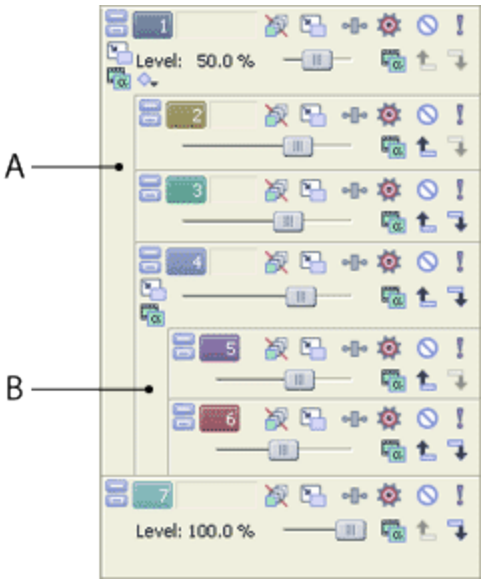
Cliquez dans la zone d'infos de la piste à sélectionner. La piste est mise en surbrillance.

Sélection de plusieurs pistes adjacentes

Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'en-tête de la première et de la dernière piste à sélectionner. Les pistes, y compris celles situées entre les deux pistes sélectionnées, sont mises en surbrillance.

Sélection de groupes de pistes combinées

Cliquez sur la barre verticale située sous une piste parente pour sélectionner un groupe de pistes composites. Par exemple, cliquez sur la zone marquée *A* dans la liste de pistes suivante pour sélectionner les pistes 1 à 6. Cliquez sur la zone *B* pour sélectionner les pistes 4 à 6.



Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

Sélection de plusieurs pistes non adjacentes

Utilisez la procédure suivante pour sélectionner plusieurs pistes non contiguës.

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'en-tête de chaque piste à sélectionner. Les pistes sont mises en surbrillance.

   Si vous avez sélectionné une piste par erreur, cliquez simplement à nouveau dessus.

2. Une fois les pistes sélectionnées, relâchez la touche Ctrl.

Sélection de toutes les pistes

Dans le menu Édition, choisissez **Sélectionner**, puis **Sélectionner tout** dans le sous-menu pour choisir toutes les pistes et tous les événements de votre projet.

Réarrangement de pistes

Vous pouvez déplacer les pistes de manière à créer des groupes logiques à tout moment pendant la création d'un projet.

Pour déplacer une piste, faites glisser son icône

vers le nouvel emplacement dans la liste des pistes. La ligne en surbrillance qui sépare les pistes désigne le nouvel emplacement.

Pour déplacer plusieurs pistes simultanément, maintenez la touche Maj ou Ctrl enfoncée tout en cliquant sur les icônes des pistes, puis faites-les glisser vers le nouvel emplacement.

Groupement de pistes

Vous pouvez utiliser les groupes de pistes pour organiser les pistes similaires et les masquer lorsque vous ne travaillez pas dessus. Cela désencombre la liste de pistes, sur laquelle il est alors plus facile de travailler, notamment sur les grands projets.

Vous pouvez réorganiser les groupes de pistes dans la liste de pistes de la même manière que pour réorganiser les pistes. Faites simplement glisser l'en-tête d'un groupe de pistes vers une nouvelle position dans la liste des pistes.

Création d'un groupe de pistes

1. Sélectionnez au moins deux pistes que vous souhaitez regrouper. Appuyez sur Maj pour sélectionner plusieurs pistes adjacentes. Les pistes non adjacentes ne peuvent pas être regroupées.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une des pistes et sélectionnez **Groupe de pistes**, puis sélectionnez **Regrouper les pistes sélectionnées**.

   Les pistes sont alors regroupées. Cliquez sur le bouton **Développer/réduire le groupe de pistes** dans l'en-tête du groupe de pistes pour fermer et étendre les pistes dans le groupe.

   Lorsqu'un groupe de pistes est réduit, des barres gris foncé indiquent la durée et l'emplacement des événements dans les pistes réduites.

Si vous sélectionnez une piste vidéo parente ou enfant à ajouter, toutes les pistes parentes/enfant associées seront également ajoutées au groupe, afin de préserver la relation de composition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

Lorsque vous réduisez un groupe de pistes, les pistes et les événements du groupe ne sont pas verrouillés. Les modifications effectuées ailleurs dans le projet peuvent affecter les pistes et les événements du groupe réduit.

Ajout de pistes à des groupes de pistes existants

Faites glisser une ou plusieurs pistes dans un groupe de pistes pour les ajouter au groupe en question.

Suppression de pistes dans des groupes

Faites glisser une ou plusieurs pistes hors d'un groupe de pistes pour les enlever du groupe en question. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur une ou plusieurs pistes dans un groupe, choisir **Groupe de pistes** puis **Dégrouper les pistes sélectionnées** pour enlever des pistes d'un groupe.

Suppression de groupes de pistes

1. Cliquez sur l'en-tête du groupe de pistes pour sélectionner toutes les pistes du groupe.
2. Cliquez avec le bouton droit sur l'en-tête du groupe de pistes et sélectionnez **Dégrouper les pistes sélectionnées** pour dégrouper toutes les pistes du groupe.

   Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le volet de regroupement de pistes et sélectionner **Dégrouper les pistes sélectionnées** dans le menu contextuel pour effacer le groupe de pistes.

Sélection de toutes les pistes d'un groupe

Cliquez sur l'en-tête d'un groupe de pistes ou sur le volet de groupement pour sélectionner toutes les pistes du groupe.

Renommer des groupes de pistes

Chaque groupe de pistes de votre projet contient une bande d'annotation dans laquelle vous pouvez entrer un nom pour le groupe de pistes.

1. Cliquez deux fois sur la Bande de gribouillage. Tout nom déjà existant est mis en surbrillance sur la bande.
2. Entrez le nouveau nom du groupe de pistes.
3. Appuyez sur Entrée pour enregistrer le nom du groupe de pistes.

Mettre en sourdine/en solo des groupes de pistes

Cliquez sur le bouton **Mettre en solo le groupe de pistes** d'un en-tête de groupes de pistes pour isoler toutes les pistes de ce groupe, à des fins de lecture. Le fait de mettre en solo un groupe de pistes remplace les pistes rendues muettes dans le groupe.

Cliquez à nouveau sur le bouton **Mettre en solo le groupe de pistes** pour restaurer le groupe de pistes, à des fins de lecture.

Cliquez sur le bouton **Rendre muet le groupe de pistes** dans un en-tête de groupe de pistes pour interrompre pendant un temps la lecture de toutes les pistes du groupe. Le fait de rendre muet un groupe de pistes remplace les pistes mises en solo dans le groupe.

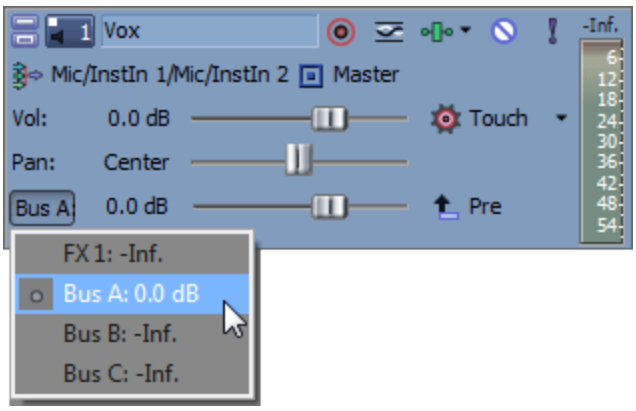
Cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet le groupe de pistes** pour restaurer le groupe de pistes, à des fins de lecture.

Dupliquer la piste

Si vous souhaitez créer la copie exacte d'une piste, incluant les événements, les effets et les enveloppes, cliquez avec le bouton droit sur le numéro de la piste et choisissez **Dupliquer la piste** dans le menu contextuel.

Contrôles piste : audio

Les contrôles disponibles dans la liste des pistes vous permettent de régler les niveaux de départ de bus, de départ d'effets affectables, de phase, de panoramique et de volume des pistes.



Conseils :

- Les commandes des pistes audio sont dupliquées sur les réglettes des canaux des pistes audio dans la fenêtre Console de mixage."Réglettes des canaux des pistes audio," page 379.
- Pour déplacer les fondus et les curseurs par fines touches, maintenez la touche Ctrl enfoncée en glissant le contrôle.

Modification de la couleur d'une piste

Vous pouvez modifier la couleur des pistes pour créer des groupes de suivi logiques.

Pour modifier la couleur d'une piste, cliquez avec le bouton droit sur la zone d'infos de la piste et choisissez **Couleur d'affichage de la piste** dans le menu contextuel. Choisissez une couleur dans le sous-menu afin de modifier l'icône dans la liste des pistes et la forme d'onde dans la barre temporelle.

Utilisez l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences pour modifier les couleurs disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Affichage," page 643.

Modification de la hauteur d'une piste

Pour paramétrer la hauteur d'une piste, faites glisser sa bordure inférieure. Si vous voulez définir la hauteur d'une piste comme hauteur par défaut pour les nouvelles pistes, vous pouvez cliquer avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionner **Propriétés par défaut des pistes** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Cliquez sur **Réduire** pour réduire une piste verticalement.

Cliquez sur **Agrandir** pour augmenter la hauteur d'une piste de telle sorte qu'elle s'adapte à la barre temporelle.

Après avoir réduit ou agrandi une piste, cliquez de nouveau sur **Réduire** ou **Agrandir** pour rétablir la hauteur préalable de la piste.

Raccourcis clavier de hauteur de piste

- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur de toutes les pistes simultanément.
- Appuyez sur ` pour réduire toutes les pistes. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir la hauteur des pistes. Lorsque vous restaurez la hauteur de piste, les pistes que vous aviez précédemment réduites ne sont pas restaurées. Pour les restaurer, cliquez sur le bouton **Restaurer la hauteur de piste** dans la zone d'infos de la piste.
- Appuyez sur Ctrl + ` pour rétablir la hauteur par défaut de toutes les pistes.

Nommer une piste

1. Cliquez deux fois sur la bande d'annotation et tapez le nom de la piste.

   Si la bande d'annotation n'est pas visible, développez la piste pour la faire apparaître. La bande d'annotation apparaît au-dessus du fondu **Volume**.

2. Appuyez sur la touche Entrée pour enregistrer le nom.

Préparation d'une piste pour l'enregistrement

Cliquez sur le bouton **Prêt à enregistrer** d'une piste audio pour la préparer à l'enregistrement.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la barre de transport principale, l'enregistrement commence pour toutes les pistes préparées.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement audio, consultez la section "Enregistrement audio," page 122.

Inversement de la phase d'une piste

Cliquez sur le bouton **Inverser la phase de piste** pour inverser la phase de tous les événements d'une piste audio.

Bien que l'inversion des données ne provoque pas une différence audible dans un fichier unique, elle peut éviter l'annulation de phase lors du mixage et du fondu enchaîné des signaux audio.

Sélectionnez plusieurs pistes afin de les inverser simultanément.

Si le commutateur d'événement **Inverser** est sélectionné, l'inversion de phase de la piste rétablit la phase d'origine de l'événement.

Ajout ou modification d'effets de piste

Cliquez sur le bouton**Effets de piste** pour ajouter des effets à une piste ou modifier la chaîne d'effets existante.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des effets des pistes, consultez la rubrique "Ajout et modification d'effets de pistes audio," page 321.

Mise en sourdine d'une piste

Cliquez sur le bouton **Rendre muet** pour empêcher la lecture d'une piste dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Muet. Pour annuler le mode muet d'une piste, cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Cliquez sur le bouton **Rendre muet** dans la zone d'infos d'un groupe de pistes pour interrompre pendant un temps la lecture de toutes les pistes du groupe. Le fait de mettre muet un groupe de pistes remplace les pistes mises en solo dans le groupe.

Le fait de mettre une piste muette applique uniquement l'effet à sa sortie principale et aux départs de pré/post-fondu, sauf si la case à cocher **Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine** est activée dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences. Pour obtenir plus d'informations et pour visualiser des exemples illustrant l'action de la case à cocher **Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine**, consultez la ru brique"Préférences – Onglet Audio," page 630.

Rendre une piste muette et annuler le mode muet

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**.
2. Cliquez sur le bouton **Rendre muet**.

Lorsque vous disposez d'un groupe de pistes muettes, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Rendre muet** d'une touche dont le son est activé pour retirer toutes les autres pistes du groupe muet. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Rendre muet** d'une piste muette pour réinitialiser tous les boutons **Rendre Muet**.

Réglage de l'automatisation du mode muet

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, le bouton **Rendre muet** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation de la sourdine.

Mise en solo d'une piste

Cliquez sur le bouton **Solo** pour mettre toutes les pistes non sélectionnées en sourdine. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer une piste du groupe Solo, cliquez à nouveau sur son bouton **Solo**.

Cliquez sur le bouton **Solo** d'une zone d'infos de groupes de pistes pour isoler toutes les pistes de ce groupe, à des fins de lecture. Le fait de mettre en solo un groupe de pistes remplace les pistes rendues muettes dans le groupe.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Solo** pour mettre une seule piste en solo et retirer toutes les autres pistes du groupe de pistes solo.

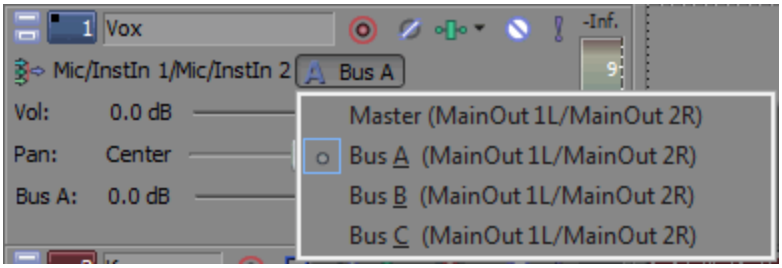
Modification du périphérique d'entrée/d'enregistrement d'une piste

Le bouton **Entrée d'enregistrement** dans la zone d'infos de la piste sélectionne l'entrée audio qui sera utilisée pour enregistrer une piste.

Vous pouvez cliquer sur le bouton **Entrée d'enregistrement** pour activer ou désactiver le contrôle d'entrée et sélectionner un périphérique d'enregistrement.

Affectation d'une piste à un bus

Le bouton Bus dans une zone d'infos piste sélectionne la sortie principale de la piste. L'affectation de pistes aux bus est particulièrement utile pour créer des sous-mixages qui vous permettent de régler en une seule fois le niveau de plusieurs pistes ou d'appliquer un même effet à plusieurs pistes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.



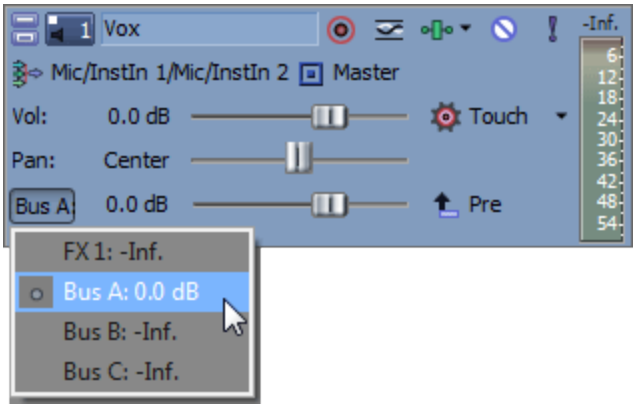
1. Cliquez sur le bouton de bus d'une piste.

   Le bouton apparaît sous la forme ⊡ si la piste est acheminée vers le bus principal, et la lettre du bus apparaît (**A**, **B**, etc.) si la piste est acheminée vers un autre bus.

2. Sélectionnez le bus souhaité dans le sous-menu. Le bouton **Bus** change et affiche le bus sélectionné.

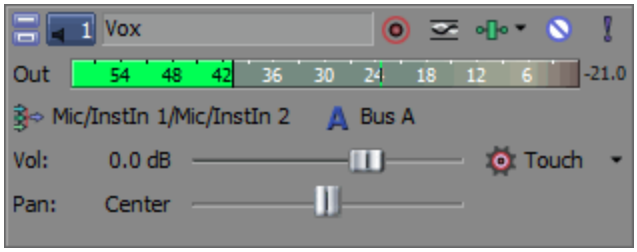
Si le bouton **Bus** n'apparaît pas sur la piste, cela signifie que vous n'avez pas spécifié plus d'un bus dans les paramètres de votre projet. Pour plus d'informations sur la spécification du nombre de bus pour votre projet, consultez la rubrique "Ajout de bus audio," page 356.

Si vous voulez envoyer une piste à plusieurs sorties (pour créer des mixages alternatifs ou des départs d'effets), vous pouvez utiliser le fondu polyvalent afin de contrôler le niveau de la piste envoyée à chaque bus ou chaîne d'effets affectables."Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408 et "Utilisation des effets affectables," page 327.

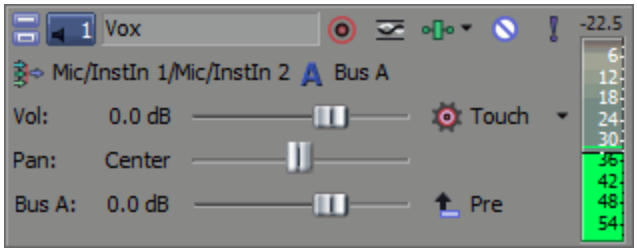


Contrôle des niveaux de sortie des pistes

Au cours de la lecture, un indicateur est affiché dans la zone d'infos piste et permet de contrôler la sortie de la piste.



Indicateurs horizontaux



Indicateurs verticaux

En cas d'écrêtage, l'indicateur de pic affiche une petite zone rouge avec la mention **Écrêtage**.

Pour modifier l'affichage d'un indicateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'indicateur et choisissez un paramètre dans le menu contextuel. Ce menu contextuel vous permet de réinitialiser les indicateurs d'écrêtage, de choisir une échelle d'affichage, d'activer/désactiver l'affichage vertical ou de désactiver les indicateurs de sortie.

Ajustement du volume d'une piste

Le fondu de la zone d'infos de la piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour régler le volume global de la piste ou les paramètres d'automatisation du volume de la piste.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Lorsque vous réglez le mixage des pistes, n'oubliez pas de vérifier les indicateurs dans la fenêtre du mixeur. Étant donné que vous ajoutez les volumes de toutes les pistes simultanément, vous risquez de couper la sortie audio. Assurez-vous que les indicateurs n'affichent pas le signal Coupure rouge lors de la lecture.

Ajustement du niveau de découpage du volume

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. Déplacez le fondu **Volume** pour contrôler le volume d'une piste dans le mixage.

   La valeur 0 dB signifie que la piste est lue sans amplification ni coupure. Déplacez le fondu vers la gauche pour couper le volume ; déplacez-le vers la droite pour amplifier le volume.

   Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0 dB, cliquez deux fois sur le curseur.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Ajustement du niveau d'automatisation du volume

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la miniature du fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez utiliser la commande pour modifier l'automatisation du volume. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273.

Panoramique d'une piste

Le curseur polyvalent dans la zone d'infos de la piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour ajuster le **panoramique** global de la piste ou les paramètres d'automatisation du panoramique de la piste.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique afin que l'enveloppe de panoramique soit préservée, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur - 9 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 9 %.

Ajustement des niveaux de découpage du panoramique d'une piste

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. À l'aide du curseur **Panoramique**, contrôlez la position de la piste dans le champ stéréo : si vous déplacez le curseur vers la gauche, la piste sera davantage présente dans le haut-parleur gauche que le haut-parleur droit et si vous le déplacez vers la droite, la piste sera davantage présente dans le haut-parleur droit.

   Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Ajustement du niveau d'automatisation du panoramique d'une piste

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du curseur **Panoramique** s'affiche sous la forme et vous pouvez utiliser la commande pour modifier l'automatisation du panoramique. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273.

Changement du mode de panoramique

Cliquez avec le bouton droit sur la poignée du curseur et sélectionnez le type de panoramique souhaité pour modifier le comportement du curseur **Panoramique**. Pour plus d'informations sur la création de panoramiques et sur les modes de panoramique, consultez la rubrique "Modes panoramiques audio," page 463.

Le mode de panoramique sélectionné est également utilisé pour les enveloppes de panoramique dans les pistes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273.

Ajustement du niveau d'envoi des effets affectables

Le curseur polyvalent situé dans l'en-tête de piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour ajuster le niveau d'envoi global des effets affectables de la piste ou les paramètres d'automatisation d'envoi des effets affectables.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation des effets affectables afin que l'enveloppe soit préservée, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

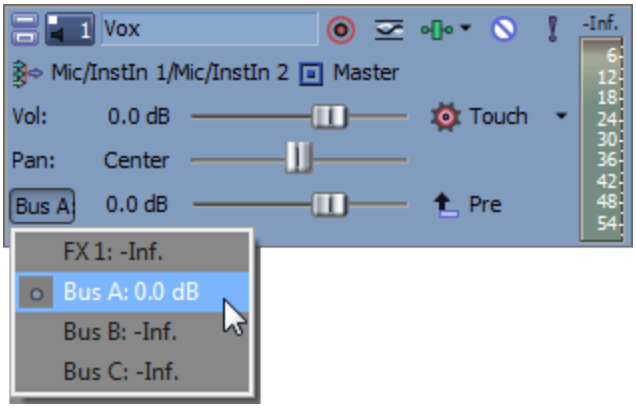
Conseils :

- Par défaut, les départs d'effets sont paramétrés sur Post-volume. Pour passer en Prévolume, cliquez sur le bouton **Envoi Pré/Post-volume** (ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le Fondu d'effets, puis sélectionnez **Prévolume** dans le menu contextuel).
- Si vous voulez appliquer un panoramique de piste (comprenant la position du panoramique et le mode panoramique) aux envois d'effets, cliquez avec le bouton droit sur le fondu d'effets et choisissez **Lier vers le panoramique de piste principal** dans le menu contextuel.

  Lorsque l'option **Lier vers le panoramique de piste principal** n'est pas sélectionnée, la piste envoie un signal de panoramique stéréo centré en utilisant le mode de panoramique actuel de la piste.
- Cochez la case **Utiliser le gain de départ de piste existant** sur la page Audio de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez configurer les envois de piste audio pour qu'ils se comportent comme ils le faisaient dans Vegas Pro 7.0 et versions précédentes. Lorsque vous cochez cette case, vous pouvez ouvrir les projets créés avec les versions précédentes de Vegas Pro et leur son sera identique à celui des versions précédentes de Vegas Pro. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Audio," page 630.

Ajustement du niveau de découpage des effets affectables

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. Cliquez sur l'intitulé du curseur multifonction, puis choisissez une chaîne d'effets affectables dans le menu.



3. Déplacez le fondu Effets pour contrôler le niveau de la piste envoyée à chaque chaîne d'effets affectables que vous avez créée. Déplacez le fondu vers la gauche pour couper le volume ; déplacez-le vers la droite pour amplifier le volume.

   Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0 dB, cliquez deux fois sur le curseur.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Ajustement du niveau d'automatisation des effets affectables

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la miniature du fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez utiliser la commande pour modifier l'automatisation du niveau d'envoi des effets affectables. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273.

Ajustement du niveau d'envoi d'un bus

Le curseur polyvalent dans la zone d'infos de la piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour ajuster le niveau de départ global des bus de la piste ou les paramètres d'automatisation de départ des bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du départ de bus afin que l'enveloppe soit préservée, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

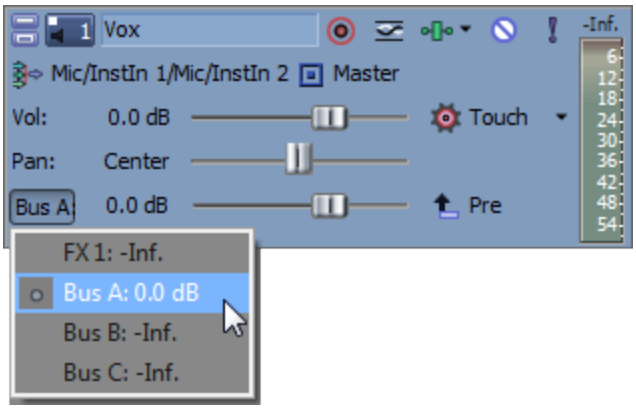
Conseils :

- Par défaut, les envois de bus sont paramétrés sur Prévolume (et pré-sourdine). Quand les départs de bus sont sur Prévolume, vous pouvez créer un mixage alternatif indépendant de votre mixage principal (comme le moniteur sur un mixeur matériel)."Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.Pour passer à Post-volume, cliquez sur le bouton **Départ pré/post-volume** (ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le Fondu de bus, puis sélectionnez **Post-volume** dans le menu contextuel) Les départs Post-volume sont utiles pour les départs d'effets ; en effet, le départ tient compte des contrôles de sourdine et de volume de la piste.
- Si vous voulez appliquer un panoramique de piste vers les envois de bus (comprenant la position du panoramique et le mode panoramique), cliquez avec le bouton droit sur le fondu de bus et choisissez **Lier vers le panoramique de piste principal** dans le menu contextuel.

  Lorsque l'option **Lier vers le panoramique de piste principal** n'est pas sélectionnée, la piste envoie un signal de panoramique stéréo centré en utilisant le mode de panoramique actuel de la piste.
- Cochez la case **Utiliser le gain de départ de piste existant** sur la page Audio de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez configurer les envois de piste audio pour qu'ils se comportent comme ils le faisaient dans Vegas Pro 7.0 et versions précédentes. Lorsque vous cochez cette case, vous pouvez ouvrir les projets créés avec les versions précédentes de Vegas Pro et leur son sera identique à celui des versions précédentes de Vegas Pro. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Audio," page 630.

Ajustement du niveau de découpage de départ de bus

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. Cliquez sur l'intitulé du curseur multifonction, puis choisissez un bus dans le menu.



3. Déplacez le fondu pour contrôler le niveau de la piste envoyé à chaque bus supplémentaire que vous avez créé. Déplacez le fondu vers la gauche pour couper le volume ; déplacez-le vers la droite pour amplifier le volume.

   Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0 dB, cliquez deux fois sur le curseur.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Ajustement de l'automatisation de départ de bus

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la miniature du fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez utiliser la commande pour modifier l'automatisation du niveau de départ du bus. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273.

Ajustement des niveaux de découpage

Les contrôles dans l'en-tête de piste peuvent être utilisés comme contrôles de découpage ou d'automatisation pour les niveaux de départ de bus, de départ d'effets affectables, de panoramique et de volume des pistes. Le réglage du contrôle de découpage de cette version est identique à celui des précédentes versions de Vegas Pro.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation de piste afin que vos paramètres d'automatisation soient préservés, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Pour ajuster les niveaux de découpage, désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**. Si l'option **Paramètres d'automatisation** est sélectionnée, le fondu du volume et le curseur polyvalent ajustent les paramètres d'automatisation.

Contrôles de piste vidéo

Les contrôles de la liste des pistes vous permettent de régler les mouvements de piste, les effets, l'opacité et la composition.

Modifier la couleur d'une piste

Vous pouvez modifier la couleur des pistes pour créer des groupes de suivi logiques.

Pour modifier la couleur d'une piste, cliquez avec le bouton droit sur l'en-tête de la piste et choisissez **Couleur d'affichage de la piste** dans le menu contextuel. Choisissez une couleur dans le sous-menu pour modifier l'icône dans la liste de pistes, ainsi que la couleur employée pour mettre un événement sélectionné en évidence dans la barre temporelle.

Utilisez l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences pour modifier les couleurs disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Affichage," page 643.

Modifier la hauteur d'une piste

Pour paramétrer la hauteur d'une piste, faites glisser sa bordure inférieure. Si vous voulez définir la hauteur d'une piste comme hauteur par défaut pour les nouvelles pistes, vous pouvez cliquer avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionner **Propriétés par défaut des pistes** dans le menu contextuel.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Cliquez sur **Réduire** pour réduire une piste verticalement.

Cliquez sur **Agrandir** pour augmenter la hauteur d'une piste de telle sorte qu'elle s'adapte à la barre temporelle.

Après avoir réduit ou agrandi une piste, cliquez de nouveau sur **Réduire** ou **Agrandir** pour rétablir la hauteur préalable de la piste.

Les raccourcis clavier suivants sont également disponibles :

- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur de toutes les pistes simultanément.
- Appuyez sur ` pour réduire toutes les pistes. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir la hauteur des pistes. Lorsque vous restaurez la hauteur de piste, les pistes que vous aviez précédemment réduites ne sont pas restaurées. Pour les restaurer, cliquez sur le bouton **Restaurer la hauteur de piste** dans la zone d'infos de la piste.
- Appuyez sur Ctrl + ` pour rétablir la hauteur par défaut de toutes les pistes.

Développer ou réduire les couches de pistes

Cliquez sur l'en-tête de piste avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Étendre les couches de piste** pour développer une piste vidéo et révéler l'arborescence des trois sous-pistes de la piste principale : rouleau A, rouleau B et rouleau des transitions. Dans cette vue, les clips séquentiels alternent entre les rouleaux A et B, et la zone de superposition entre les événements est représentée par le rouleau des transitions.

Sélectionnez de nouveau cette commande pour réduire les couches de la piste.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de transitions," page 341..

Développer ou réduire les images clés de pistes

Si vous utilisez les effets de piste vidéo ou le mouvement de piste, les images clés s'affichent dans la barre temporelle sous la piste vidéo. Vous pouvez glisser les images clés pour ajuster leur position, ou cliquer dessus avec le bouton droit pour afficher un menu contextuel qui vous permet d'ajouter et de supprimer des images clés et de modifier la courbe d'interpolation entre elles.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337 et "Modification des mouvements de piste," page 306.

Sélectionnez le bouton **Verrouiller les enveloppes aux événements** pour verrouiller les images clés de la piste aux événements de cette même piste. Si les images clés sont verrouillées et que vous déplacez les événements le long de la barre temporelle, les images clés associées se déplacent en même temps qu'eux.

Cliquez sur le bouton **Développer/réduire les images clés de la piste** dans la zone d'infos de la piste pour afficher ou masquer la hauteur des images clés de la piste.

Les images clés définies au niveau de l'événement ne sont pas visibles dans la barre temporelle.

Nommer une piste

1. Si la bande d'annotation n'est pas visible, développez la piste pour la faire apparaître. Elle apparaît au-dessus du fondu de **Niveau**.
2. Cliquez deux fois sur la bande d'annotation et tapez le nom de la piste.
3. Appuyez sur la touche Entrée pour enregistrer le nom.

Ignorer l'enveloppe de flou de mouvement

Si vous avez appliqué une enveloppe de flou de mouvement à la piste de bus vidéo, l'enveloppe affecte toutes les pistes. Pour ignorer le flou de mouvement d'une piste, sélectionnez le bouton **Ignorer le flou de mouvement** dans sa zone d'infos.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Piste du bus vidéo," page 264..

Appliquer un mouvement de piste

Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** pour afficher la fenêtre Mouvement de piste.

Vous pouvez employer cette fenêtre pour animer une piste vidéo ou créer des effets d'incrustation d'image.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des mouvements de piste," page 306..

Appliquer des effets à une piste

Cliquez sur le bouton **Effets de piste** pour ajouter ou modifier des effets vidéo au niveau de la piste. Les effets sont appliqués à chaque élément de la piste sélectionnée.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337.

Rendre une piste muette

Cliquez sur le bouton **Rendre muet** pour empêcher la lecture d'une piste dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Muet. Pour annuler le mode muet d'une piste, cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Rendre une piste muette et annuler le mode muet

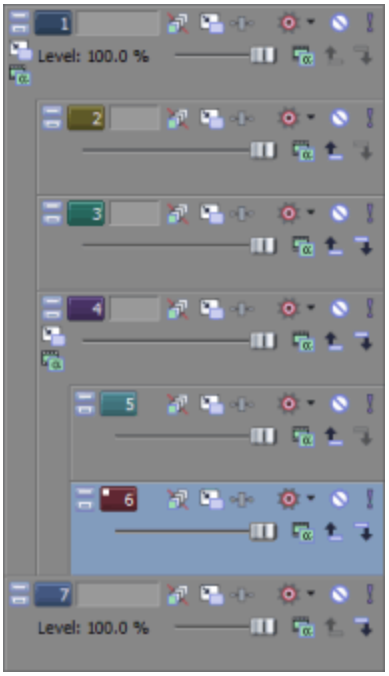
1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** .

   Lorsque vous disposez d'un groupe de pistes en sourdine, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Mettre en sourdine** d'une touche dont le son est activé pour retirer toutes les autres pistes du groupe mis en sourdine. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Rendre muet** d'une piste muette pour réinitialiser tous les boutons **Rendre muet**.

Lorsque vous disposez de plusieurs niveaux de pistes parent et enfant, le fait de cliquer sur le bouton **Rendre muet** d'une piste parente applique l'effet à la piste parente et aux enfants qui la composent.

Dans la liste de pistes de l'exemple, le fait de rendre la piste 1 muette répercute l'effet sur les pistes 1 à 6.

Le mode muet de la piste 4 répercute l'effet sur les pistes 4 à 6.



Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

Réglage de l'automatisation du mode muet

Vous pouvez modifier les paramètres d'automatisation de la mise en sourdine en ajoutant une enveloppe de sourdine à la piste ou en employant les contrôles de la zone d'infos de la piste.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** . Le bouton **Rendre muet** s'affiche sous forme de .
2. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** pour changer l'état d'automatisation de la sourdine de la piste.

   Le bouton se comporte différemment si la piste possède une enveloppe muette et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le bouton rend toute la piste muette.
   - Si la piste possède une enveloppe muette et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, l'état du bouton change selon le réglage de l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque la piste dispose d'une enveloppe de mode En sourdine et si le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le bouton modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290 et"Automatisation des pistes vidéo," page 278.

Mettre une piste en solo

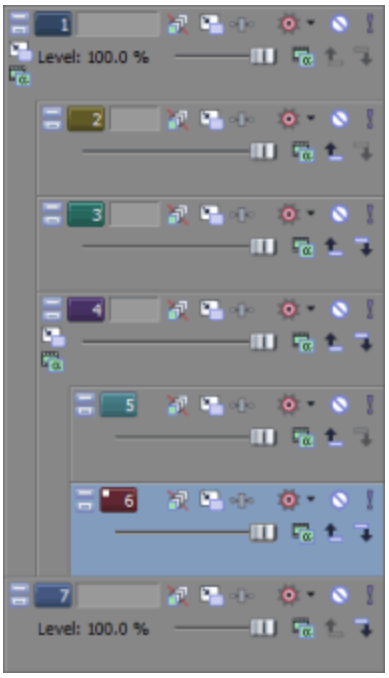
Sélectionnez le bouton **Solo** pour mettre toutes les pistes non sélectionnées en sourdine. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer une piste du groupe Solo, cliquez à nouveau sur le bouton **Mettre en solo**.

Lorsque vous disposez d'un groupe de pistes en solo, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Mettre en solo** d'une piste n'étant pas en solo pour retirer toutes les autres pistes du groupe mis en solo. Maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Mettre en solo** d'une piste en solo pour réinitialiser tous les boutons **Mettre en solo**.

Lorsque vous disposez de plusieurs niveaux de pistes parent et enfant, le fait de cliquer sur le bouton **Solo** d'une piste parente applique l'effet à la piste parente et aux enfants qui la composent. Les autres pistes appartenant même niveau de composition et qui ne sont pas en solo sont ignorées.

Dans la liste de pistes de l'exemple, le fait de mettre la piste 1 en solo répercute l'effet sur les pistes 1 à 6.

Le fait de placer la piste 4 en solo entraîne le passage en solo des pistes 4 à 6. Les pistes 2 et 3 sont ignorées et les pistes 1 à 7 sont lues normalement.



Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

Régler l'opacité d'une piste et les niveaux de découpage

Le contrôle **Niveau** de la zone d'infos de piste affecte le niveau composite d'une piste. Il peut fonctionner comme un contrôle de découpage réglant l'opacité générale de la piste, ou il peut régler les paramètres d'automatisation de l'opacité de la piste.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation de la piste afin que l'enveloppe soit préservée, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur 90 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 10 %.

Cliquez sur le bouton **Mode composite parent** ou **Mode de composition** et sélectionnez un mode dans le menu pour déterminer la méthode utilisée pour générer une transparence dans une piste vidéo. Comme les pistes inférieures transparaissent dans les pistes supérieures, c'est le mode de composition de la piste supérieure qui détermine le pourcentage de la piste inférieure qui transparaît. Le mode de composition de la piste vidéo la plus basse règle sa transparence par rapport à l'arrière-plan.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes vidéo," page 278 et "Composition et masques," page 411.

Réglage du niveau de découpage de la composition

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .
2. Glissez le contrôle de **Niveau** pour contrôler la transparence ou le mélange de chaque piste : le côté gauche correspond à 100 % transparent, le côté droit à 100 % opaque.

   Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le contrôle afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à une opacité de 100 %, cliquez deux fois sur le contrôle.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Réglage du niveau d'automatisation de la composition

Vous pouvez modifier les paramètres d'automatisation en ajoutant une enveloppe à la piste ou en employant les contrôles de la zone d'infos de piste.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** . Le curseur s'affiche sous la forme en mode d'automatisation.
2. Déplacez le contrôle **Niveau**.

   Le contrôle se comporte différemment si la piste possède une enveloppe de niveau composite et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste sélectionné :

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le contrôle règle le niveau composite de la totalité de la piste.
   - Si la piste possède une enveloppe de niveau composite et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe de niveau composite, une enveloppe sera ajoutée lors de l'ajustement du contrôle.

Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290 et "Automatisation des pistes vidéo," page 278..

Régler les niveaux de fondu à la couleur d'une piste

Vous pouvez modifier les paramètres d'automatisation en ajoutant une enveloppe de fondu à la couleur à la piste ou en employant les contrôles de la zone d'infos de piste. Le contrôle de fondu ne s'affiche que lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné.

Vous pouvez définir les couleurs de fondu de piste pour chaque piste vidéo indépendamment en cliquant sur la zone d'infos de piste avec le bouton droit de la souris et en choisissant **Couleurs en fondu**, puis **Haut** ou **Bas** dans le sous-menu. Si vous souhaitez modifier les couleurs de fondu par défaut, utilisez les commandes **Haut de fondu de piste** et **Bas de fondu de piste** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**. Le curseur s'affiche sous la forme en mode d'automatisation.
2. Faites glisser le contrôle de **Fondu**.

   Le contrôle se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste sélectionné :

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le contrôle règle le niveau de fondu de la piste entière.
   - Lorsque le mode d'automatisation est réglé sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur.

Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290 et "Automatisation des pistes vidéo," page 278..

Pistes de bus audio

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Pistes de bus audio** pour afficher ou masquer les pistes de bus audio en bas de la barre temporelle. Chaque bus ou chaîne d'effets affectables de votre projet comporte une piste de bus audio qui est utilisée comme représentation sur la barre temporelle du bus ou de la chaîne correspondant.

Vous pouvez utiliser les pistes de bus pour automatiser les paramètres de volume, de panoramique et d'effets à l'aide d'enveloppes. Pour plus d'informations, consultez la section "Automatisation des pistes audio," page 273.

Les contrôles dans la piste de bus sont dupliqués sur les réglettes de canaux du bus ou des effets affectables de la fenêtre Console de mixage. "Réglettes des canaux des bus," page 388 et "Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)," page 401.

Ajout d'une automatisation à une piste de bus audio

L'ajout d'une automatisation de volume, de panoramique ou d'effet à une piste de bus est similaire à l'ajout d'une automatisation à une piste standard.

Pour plus d'informations sur l'automatisation d'une piste, consultez la rubrique "Automatisation des pistes audio," page 273.

Ajout d'effets à une piste de bus

Cliquez sur le bouton **Effets de bus** dans la zone d'infos de la piste de bus pour ajouter ou modifier des effets de bus. Si aucun effet n'est associé au bus, lorsque vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche. Si des effets sont affectés à un bus audio et que vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre Effets de bus s'affiche. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Éditer des modules audio externes," page 332.

Si la chaîne d'effets de bus comprend des modules externes avec des paramètres automatisables, le bouton **Effets de bus** apparaît sous la forme .

Mise en sourdine d'une piste

Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine** pour empêcher la lecture d'une piste de bus dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine** d'autres pistes pour les ajouter au groupe En sourdine. Pour annuler le mode En sourdine d'une piste, cliquez à nouveau sur le bouton **Mettre en sourdine**.

Mettre une piste de bus en sourdine ou annuler

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**
2. Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine**.

   Lorsque vous disposez d'un groupe de pistes en sourdine, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant sur le bouton **Mettre en sourdine** d'une touche dont le son est activé pour retirer toutes les autres pistes du groupe mis en sourdine. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Mettre en sourdine** d'une piste en sourdine pour réinitialiser tous les boutons de **Mettre en sourdine**.

Réglage de l'automatisation du mode En sourdine

Vous pouvez modifier les paramètres d'automatisation de la mise en sourdine en ajoutant une enveloppe de sourdine à la piste ou en employant les contrôles de la zone d'infos de la piste.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**. Le bouton **Mettre en sourdine** s'affiche sous la forme
2. Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine** pour changer l'état de l'automatisation du mode En sourdine de la piste de bus.

   Le bouton se comporte différemment si la piste possède une enveloppe en sourdine et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le bouton met toute la piste en sourdine.

- Si la piste possède une enveloppe en sourdine et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, l'état du bouton change selon le réglage de l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
- Lorsque la piste dispose d'une enveloppe de mode En sourdine et si le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le bouton modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur.

Mise en solo d'une piste

Cliquez sur le bouton **Solo** pour mettre en solo toutes les pistes de bus audio sélectionnées. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer une piste du groupe Solo, cliquez à nouveau sur son bouton **Solo**.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Solo** pour mettre une seule piste en solo et retirer toutes les autres pistes du groupe de pistes solo.

Redimensionnement des pistes de bus

Vous pouvez déplacer la ligne de fractionnement horizontale entre la liste des pistes et les pistes de bus afin d'augmenter ou de diminuer l'affichage des pistes de bus. Pour redimensionner une piste de bus, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le bord inférieur d'une piste de bus pour définir sa hauteur.
- Cliquez sur **Réduire** pour réduire une piste verticalement.
- Cliquez sur **Agrandir** pour effectuer un zoom avant vertical afin que la piste de bus soit ajustée à la partie inférieure de la barre temporelle.
- Une fois la piste de bus réduite ou agrandie, cliquez à nouveau sur **Réduire** ou **Agrandir** pour rétablir la hauteur d'origine de la piste de bus.
- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche vers le haut ou vers le bas lorsque la zone des pistes de bus est active pour redimensionner toutes les pistes de bus simultanément.

Piste du bus vidéo

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Pistes de bus vidéo** pour afficher ou masquer la piste de bus vidéo en bas de la barre temporelle. La piste de bus existe en tant que représentation de la sortie vidéo principale sur la barre temporelle.

Vous pouvez utiliser la piste de bus pour animer les effets de sortie vidéo à l'aide des images clés, ajouter des enveloppes de flou de mouvement ou des enveloppes de superéchantillonnage vidéo.

Ajout d'images clés à une piste de bus vidéo

L'ajout d'images clés à une piste de bus vidéo est similaire aux autres opérations effectuées dans les pistes vidéo. Utilisez les images clés dans une piste de bus vidéo pour animer les effets de sortie vidéo. Pour plus d'informations, consultez les rubriques "Animation des images clés," page 314 et "Application d'effets vidéo, " page 337.

Ajout d'une enveloppe de fondu à couleur

Vous pouvez ajouter des enveloppes de fondu à couleur, une quantité de flou de mouvement et de superéchantillonnage vidéo à la piste de bus vidéo pour modifier votre sortie vidéo.

L'opération d'ajout et de modification d'une enveloppe de fondu à couleur est similaire à celle d'ajout d'une enveloppe dans une piste vidéo standard, excepté qu'elle affecte toutes les pistes. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des pistes vidéo," page 278.

Ajout d'une enveloppe de flou de mouvement

Le flou de mouvement permet de donner une allure plus réaliste aux animations générées par ordinateur. Par exemple, si vous utilisez le mouvement de piste ou le panoramique/recadrage d'événement pour déplacer un clip dans une image, chaque image apparaît distinctement lorsqu'aucun flou de mouvement n'est appliqué. L'activation du flou de mouvement ajoute un flou dépendant du mouvement à chaque image afin de créer une apparence de mouvement lisse de la même manière qu'un sujet se déplaçant rapidement est floue si vous prenez une photo avec une vitesse d'obturation réduite.

Image d'un événement en panoramique sans flou de mouvement

Image avec flou de mouvement

1. Cliquez avec le bouton droit sur une piste de bus vidéo, sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel, puis **Degré du flou de mouvement** dans le sous-menu.
2. Modifiez les paramètres d'automatisation du flou de mouvement :

- Ajoutez et réglez les points d'enveloppe selon vos besoins afin de paramétrer l'intervalle de temps à utiliser pour rendre flou. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Ajustement des enveloppes," page 285.. L'augmentation de la valeur accentue l'effet de flou. Par exemple, si vous paramétrez l'enveloppe sur 0, aucun flou ne se produit, tandis qu'en la paramétrant sur 1 seconde, un flou sera appliqué pendant une demi-seconde avant et après chaque image.

  —*ou*—

- Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** . La poignée du curseur **Flou de mouvement** apparaît sous la forme .

  Le curseur **Flou de mouvement** se comporte différemment si la piste possède une enveloppe de niveau composite et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

  - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **Désactivé**, le curseur règle le niveau de flou du mouvement de la totalité la piste.
  - Si la piste possède une enveloppe de flou de mouvement et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lecture**, le curseur suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
  - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Pression** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe de flou de mouvement, une enveloppe sera ajoutée lors de l'ajustement du curseur.

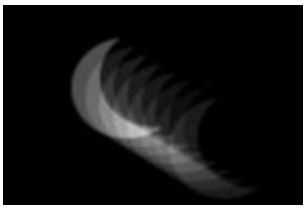
3. L'enveloppe de flou de mouvement affecte toutes les pistes. Pour ignorer le flou de mouvement d'une piste, sélectionnez le bouton **Ignorer le flou de mouvement** dans la zone d'infos.
4. Pour changer le type de flou, sélectionnez le paramètre voulu dans la liste déroulante **Type de flou de mouvement** de l'onglet Vidéo dans la boîte de dialogue Propriétés du projet. Ce paramètre détermine la forme du flou et l'opacité des images. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Définition des propriétés du projet," page 55.

L'ajout d'une enveloppe de flou de mouvement augmente fortement la durée de rendu.

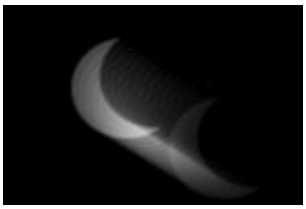
Ajout d'une enveloppe de superéchantillonnage vidéo.

Le superéchantillonnage vidéo peut améliorer l'apparence d'une animation générée par ordinateur en utilisant la fréquence d'image du projet pour calculer le nombre d'images intermédiaires entre les images, ce qui vous permet de créer un flou de mouvement plus lisse ou un mouvement à partir des sources, comme des effets de mouvement de piste, de panoramique/recadrage d'événement, de transition ou d'image clé.

L'effet du superéchantillonnage vidéo est moins visible dans les vidéos qui contiennent des mouvements rapides et le superéchantillonnage ne peut pas améliorer l'apparence d'une vidéo existante.



Flou de mouvement sans superéchantillonnage — plusieurs expositions sont visibles



Flou de mouvement avec superéchantillonnage — plusieurs expositions semblent plus lisses

1. Cliquez avec le bouton droit sur une piste de bus vidéo, sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel, puis sélectionnez **Superéchantillonnage vidéo** dans le sous-menu.
2. Modifiez les paramètres d'automatisation :
    - Ajoutez et réglez les points d'enveloppes selon vos besoins afin d'indiquer le nombre d'images à calculer entre les images (à l'aide de la fréquence d'image du projet) pour créer le flou.

      —ou—

    - Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** . La poignée du curseur **Superéchantillonnage** apparaît sous la forme .

      Le curseur **Superéchantillonnage** se comporte différemment si la piste possède une enveloppe de superéchantillonnage et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

        - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **Désactivé**, le curseur règle le niveau de superéchantillonnage de la totalité la piste.
        - Si la piste possède une enveloppe de superéchantillonnage et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lecture**, le curseur suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
        - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe de superéchantillonnage, une enveloppe sera ajoutée lors de l'ajustement du curseur.

⚠ Le superéchantillonnage vidéo augmente fortement la durée de rendu. Par exemple, si vous paramétrez l'enveloppe de superéchantillonnage vidéo sur 2, le nombre d'images rendues est deux fois supérieur à celui obtenu sans le superéchantillonnage. Réglez l'enveloppe pour appliquer le superéchantillonnage uniquement lorsque cela s'avère nécessaire.

Ajout d'effets à une piste de bus

Cliquez sur le bouton **Effets de sortie vidéo** dans la zone d'infos de la piste de bus pour ajouter ou modifier des effets de sortie vidéo. S'il n'existe aucun effet de sortie vidéo et que vous cliquez sur ce bouton, le Sélectionneur de module externe apparaît. Si vous avez déjà paramétré des effets de sortie vidéo et que vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre Effets de sortie vidéo apparaît. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Application d'effets vidéo," page 337.

Mise en sourdine de la sortie vidéo

Cliquez sur le bouton **Mise en sourdine** pour mettre la sortie vidéo en sourdine. Pour annuler la mise en sourdine d'une sortie vidéo, cliquez de nouveau sur le bouton **Mettre en sourdine**.

Mise en sourdine d'une piste de bus ou annulation

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**.
2. Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine**.

Réglage de l'automatisation du mode En sourdine

Vous pouvez modifier les paramètres d'automatisation de la mise en sourdine en ajoutant une enveloppe de sourdine à la piste ou en employant les contrôles de la zone d'infos de la piste.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**. Le bouton **Mettre en sourdine** s'affiche sous forme de
2. Cliquez sur le bouton **Mettre en sourdine** pour changer l'état de l'automatisation du mode En sourdine de la piste de bus.

   Le bouton se comporte différemment si la piste possède une enveloppe en sourdine et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **Désactivé**, le bouton met toute la piste en sourdine.
   - Si la piste possède une enveloppe en sourdine et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, l'état du bouton change selon le réglage de l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque la piste dispose d'une enveloppe de mode En sourdine et si le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le bouton modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur.

Ignorer les effets et enveloppes vidéo

Cliquez sur le bouton **Ignorer les effets et les enveloppes** dans la zone d'infos de la piste pour ignorer tous les effets de sortie vidéo et les enveloppes de piste de bus.

Redimensionnement des pistes de bus

Faites glisser le séparateur horizontal situé entre la liste des pistes et les pistes de bus pour augmenter ou diminuer l'espace alloué aux pistes de bus. Pour redimensionner une piste de bus, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le bord inférieur d'une piste de bus pour définir sa hauteur.
- Cliquez sur **Réduire** pour réduire une piste verticalement.
- Cliquez sur **Agrandir** pour effectuer un zoom avant vertical afin que la piste de bus soit ajustée à la partie inférieure de la barre temporelle.
- Une fois la piste de bus réduite ou agrandie, cliquez à nouveau sur **Réduire** ou **Agrandir** pour rétablir la précédente hauteur de la piste de bus.
- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche vers le haut ou vers le bas lorsque la zone des pistes de bus est active pour redimensionner toutes les pistes de bus simultanément.

Définition des propriétés par défaut des pistes

Vous pouvez employer l'un des réglages de piste pour spécifier les paramètres par défaut de la nouvelle piste.

Modification des paramètres par défaut des pistes

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone d'infos d'une piste et choisissez **Propriétés par défaut des pistes** dans le menu contextuel.
2. Activez la case à cocher de chaque élément à appliquer par défaut aux nouvelles pistes :

Option	Description
Volume	Activez cette case à cocher si vous souhaitez employer le réglage actuel du fondu de **Volume** lorsque vous insérez une piste audio.
Mode composite	Activez cette case à cocher si vous souhaitez utiliser le réglage actuel du bouton **Mode de composition** lorsque vous insérez une piste audio.
Type de panoramique	Activez cette case à cocher si vous souhaitez employer le mode de panoramique actuel lorsque vous insérez une piste audio. Pour définir le mode de panoramique, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle de **Panoramique**, et sélectionnez un mode dans la liste déroulante. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modes panoramiques audio," page 463.
Hauteur	Activez cette case à cocher si vous souhaitez employer la hauteur de piste actuelle lorsque vous insérez une piste audio ou vidéo.

Option	Description
Effets de piste	Activez cette case à cocher si vous souhaitez employer la chaîne d'effets de piste ainsi que les paramètres en vigueur lorsque vous insérez une piste audio ou vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout et modification d'effets de pistes audio," page 321 et "Application d'effets vidéo," page 337.
Surveillance à l'entrée	Activez cette case à cocher si vous souhaitez activer la surveillance des entrées d'enregistrement lorsque vous insérez une piste audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122.
Mode d'automatisation	Activez cette case à cocher si vous souhaitez utiliser le réglage **Paramètres d'automatisation** et le réglage du mode d'automatisation des pistes lorsque vous insérez une piste audio ou vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

3. Cliquez sur **OK**.

Restauration des paramètres par défaut

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone d'infos d'une piste et choisissez **Propriétés par défaut des pistes** dans le menu contextuel.
2. Activez la case à cocher **Paramètres par défaut**.
3. Cliquez sur **OK**.

Rendre dans une nouvelle piste

Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Rendre dans une nouvelle piste** pour mixer plusieurs pistes dans une seule. Cette fonction est similaire au rebond de pistes du monde analogique.

Lorsque votre projet contient beaucoup de pistes et d'effets, le fait d'opérer un mixage réducteur peut aider à préserver leur puissance de traitement.

Lorsque vous procédez au rendu de plusieurs pistes, les enveloppes et effets de pistes que vous avez appliqués seront rendus dans la nouvelle piste. Les fichiers sources d'origine ne sont pas affectés et les nouvelles pistes sont enregistrées dans un nouveau fichier.

1. Cliquez sur le bouton **Solo** ! des pistes que vous souhaitez mixer. Si aucune piste n'est mise en solo, le rendu correspond à la sortie du bus Master. Créez une sélection de durée si vous souhaitez mixer une portion de votre projet.

   Les pistes vidéo seront rendues dans une seule piste vidéo, et les pistes audio seront rendues dans une seule piste audio stéréo.

2. Dans le menu Outils, choisissez **Rendre dans une nouvelle piste**. La boîte de dialogue Rendre en tant que apparaît.
3. Sélectionnez l'emplacement et le format dans lesquels enregistrer votre piste rendue à l'aide des contrôles de la boîte de dialogue Rendre en tant que. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.
4. Cliquez sur le bouton **Rendre**. Une boîte de dialogue s'affiche pour montrer la progression du rendu.
5. Lorsque le mixage est terminé, la nouvelle piste s'affiche dans la Liste des pistes.
6. Après l'apparition de la nouvelle piste, vous pouvez supprimer les pistes originales.

Chapitre 11

Emploi de l'automatisation

L'automatisation vous permet de contrôler les niveaux audio et vidéo, le panoramique et les paramètres des effets dans le temps. Vous pouvez créer des fondus, appliquer un panoramique stéréo et ajouter des effets dont vous pouvez modifier les paramètres tout au long de votre projet.

L'automatisation est représentée sur la barre temporelle Vegas Pro par une enveloppe ou un ensemble d'images clés. Vous pouvez créer des tâches d'automatisation en ajoutant des enveloppes ou des images clés à vos pistes (y compris les pistes de bus) ; vous pouvez également enregistrer des paramètres d'automatisation en réglant les contrôles dans l'Vegas Prointerface (ou dans une surface de contrôle) pendant la lecture. Pour plus d'informations sur la configuration d'une surface de contrôle, consultez la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

Les commandes de gain, de niveau et de panoramique permettent de régler les paramètres d'automatisation (dynamiques) ou ils peuvent être utilisés comme contrôles de découpage (non automatiques).

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation afin que les valeurs d'enveloppe ou d'images clés soient préservées, mais qu'une amplification ou une coupure soit appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage d'une piste audio sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Si votre automatisation ne se comporte pas comme prévu, vous avez peut-être appliqué une valeur de découpage contribuant à décaler les paramètres d'automatisation.

Lorsqu'un contrôle est configuré de façon à ajuster les niveaux de découpage, sa poignée apparaît sous la forme . Si un contrôle est configuré de façon à ajuster les niveaux d'automatisation, il apparaît sous la forme .

Automatisation des pistes audio

Grâce à l'automatisation des pistes audio, vous pouvez créer des fondus, appliquer un panoramique stéréo et ajouter des effets avec des paramètres ou des niveaux d'envoi qui évolueront.

L'automatisation des pistes affecte systématiquement tous les événements d'une piste. Cela implique que toutes les enveloppes d'événement sont calculées après l'automatisation de la piste.

Pour régler l'automatisation des pistes à l'aide des contrôles situés dans l'en-tête de piste, cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** . Si l'option **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionnée, les contrôles règlent les niveaux (découpage) statiques.

Choisissez un type de fondu dans la liste déroulante the **Audio par défaut** sous l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour paramétrer le type de fondu par défaut qui sera utilisé pour l'ajout d'enveloppes d'automatisation de volume et de panoramique. Ce paramètre est utilisé uniquement lors de la création d'enveloppes ; lorsque vous ajoutez un point à une enveloppe existante, ce point utilise le même type de fondu que le point d'enveloppe précédent. C'est pourquoi ce paramètre n'est pas employé pour les enveloppes d'événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Application d'une automatisation du mode muet

1. Sélectionnez une piste audio.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes audio** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez **Rendre muet**. Une coche apparaît en regard de la commande et une enveloppe est ajoutée à la barre temporelle.

   L'automatisation du mode muet est activée ou désactivée et aucun fondu n'est utilisé entre les états Activé et Désactivé. Pour utiliser des fondus, appliquez une automatisation du volume.
4. Vous pouvez régler l'automatisation en modifiant l'enveloppe sur la barre temporelle ou en cliquant sur le bouton **Automatisation de la mise muet** dans la zone d'infos de la piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Le bouton se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le bouton rend toute la piste muette.
   - Si la piste possède une enveloppe muette et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, l'état du bouton change selon le réglage de l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque la piste dispose d'une enveloppe de mode En sourdine et si le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Retouche** ou **Verrou**, le bouton modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur.

Lorsque vous appliquez une automatisation du mode muet à une piste, il est possible de rendre une piste muette et de la mettre simultanément en solo en utilisant les boutons **Rendre muet** et **Solo** de l'en-tête de piste. L'état Muet est prioritaire par rapport à l'état Solo :

- Si le bouton **Solo** d'une piste est sélectionné, cette dernière est incluse dans le groupe Solo, mais sera rendue muette dès que le paramétrage de l'automatisation du mode muet lui sera appliqué.
- Si le bouton **Rendre muet** de la piste est sélectionné, la piste est rendue muette sans tenir compte des paramètres d'automatisation du mode muet.

Application d'une automatisation du volume ou du panoramique

1. Sélectionnez une piste audio.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes audio** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez **Volume** ou **Panoramique**. Une coche apparaît en regard de la commande et une enveloppe est ajoutée à la barre temporelle.
4. Pour changer les paramètres de volume ou de panoramique d'une piste dans toute la piste, modifiez l'enveloppe sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Les enveloppes de panoramique utilisent le mode de panoramique défini au niveau du curseur **Panoramique** dans la liste des pistes. Pour plus d'informations sur la création de panoramiques et sur les modes de panoramique, consultez la rubrique "Modes panoramiques audio," page 463.

5. Pour modifier les paramètres de volume ou de panoramique via l'enregistrement de l'automatisation, cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de piste. En mode d'automatisation, la poignée des curseurs **Volume** ou **Panoramique** apparaissent sous la forme suivante .
6. Faites glisser le fondu **Volume** fader ou le curseur **Panoramique** pour modifier les paramètres d'automatisation au niveau de la position du curseur. Vous pouvez également ajuster l'automatisation en modifiant l'enveloppe la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Le contrôle se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

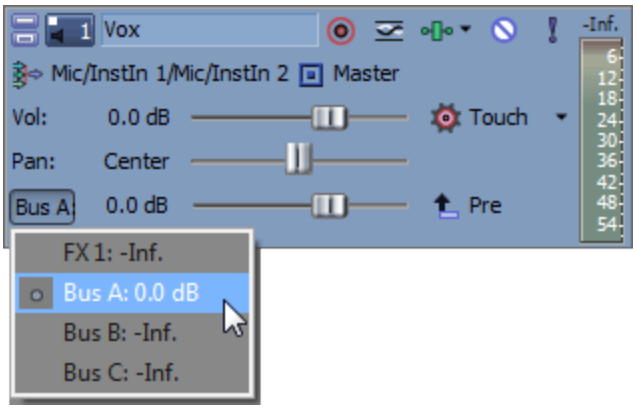
   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est paramétré sur**Désactivé**, le contrôle règle le niveau de la piste entière. Lorsque ce mode est activé, le contrôle d'automatisation se comporte comme un contrôle de découpage supplémentaire.
   - Si la piste possède une enveloppe de volume ou de panoramique et que le mode d'automatisation de la piste est paramétré sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être réglé.
   - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le contrôle modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe, une enveloppe est ajoutée lorsque vous réglez le contrôle.

   Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Application d'une automatisation d'envoi des effets affectables

Vous pouvez utiliser l'automatisation des effets affectables pour régler le niveau d'une piste envoyée vers une chaîne d'effets affectables. Avant d'ajouter une enveloppe d'effets affectables, vous devez ajouter une chaîne d'effets affectables à votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion d'une chaîne d'effets affectables," page 327.

1. Sélectionnez une piste audio.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes audio** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez la chaîne d'effets vers laquelle envoyer la piste sélectionnée. Une coche apparaît en regard des chaînes d'effets affectables automatisées pour la piste sélectionnée.
4. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de la piste. En mode d'automatisation, la miniature du fondu apparaît sous la forme . Vous pouvez également modifier l'automatisation en modifiant l'enveloppe la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.
5. Cliquez sur l'intitulé du curseur multifonction, puis choisissez une chaîne d'effets affectables dans le menu.



6. Déplacez le fondu Effets pour contrôler le niveau de la piste envoyée à chaque chaîne d'effets affectables que vous avez créée.

   Le fondu se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

   - Si la piste comporte une enveloppe d'effets affectables et que le mode d'automatisation de la piste est paramétré sur **Désactivé**, le fondu règle le niveau d'envoi de la piste entière. Lorsque ce mode est activé, le contrôle d'automatisation se comporte comme un contrôle de découpage supplémentaire.

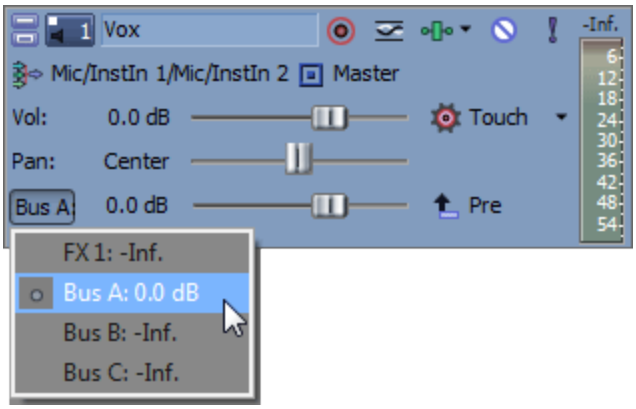
- Si la piste possède une enveloppe d'effets affectables et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, le fondu suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
- Si la piste possède une enveloppe d'effets affectables et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le fondu modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe, une enveloppe est créée lorsque vous réglez le fondu.

Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Application de l'automatisation de départ de bus

Vous pouvez utiliser les enveloppes de bus pour varier le niveau d'une piste envoyée à un bus. Avant de pouvoir ajouter une enveloppe de bus, vous devez spécifier le nombre de bus de votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de bus audio," page 356.

1. Sélectionnez une piste audio.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes audio** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez le bus vers lequel envoyer la piste sélectionnée. Une coche apparaît en regard de chaque niveau d'envoi de bus automatisé pour la piste sélectionnée.
4. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de la piste. En mode d'automatisation, la miniature du fondu apparaît sous la forme . Vous pouvez également ajuster l'automatisation en modifiant l'enveloppe la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.
5. Cliquez sur l'intitulé du curseur multifonction, puis choisissez un bus dans le menu.



6. Faites glisser le fondu pour contrôler le niveau de la piste envoyée au bus sélectionné. Déplacez le fondu vers la gauche pour couper le volume ; déplacez-le vers la droite pour amplifier le volume.

   Le fondu se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

- Lorsque le mode d'automatisation de la piste est paramétré sur **Désactivé**, le fondu règle le niveau d'envoi de la piste entière. Lorsque ce mode est activé, le contrôle d'automatisation se comporte comme un contrôle de découpage supplémentaire.
- Si la piste possède une enveloppe de bus et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, le fondu suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
- Lorsque la piste dispose d'une enveloppe de bus et si le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le fondu modifie les paramètres de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe, une enveloppe est créée lorsque vous réglez le fondu.

Si plusieurs pistes sont sélectionnées, elles sont toutes affectées par le réglage.

Ajout ou suppression d'une automatisation des effets de piste

Si un module externe prend en charge l'automatisation, vous pouvez régler dynamiquement les paramètres d'effet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

Masquage des enveloppes

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Enveloppes audio**, puis choisissez l'enveloppe à cacher dans le sous-menu. Le masquage d'une enveloppe supprime simplement la ligne de la barre temporelle tout en conservant les propriétés de la lecture.

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Afficher les enveloppes** (ou appuyez sur Ctrl + Maj + E) pour afficher/masquer toutes les enveloppes sur la barre temporelle.

Si vous avez ajouté des enveloppes d'automatisation des effets à la piste, cette dernière peut devenir encombrée. Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Effets de pistes** , puis sélectionnez dans la liste déroulante l'enveloppe que vous souhaitez afficher.

Appuyez sur la touche E pour afficher ou masquer toutes les enveloppes d'automatisation des effets.

Verrouiller les enveloppes aux événements

Dans le menu Options, sélectionnez **Verrouiller les enveloppes aux événements** pour créer des points d'enveloppe et suivre le mouvement d'un événement lorsqu'il est déplacé sur la barre temporelle.

Ce bouton permet également de verrouiller les images clés des pistes aux événements d'une piste. Si les images clés sont verrouillées et que vous déplacez les événements le long de la barre temporelle, les images clés associées se déplacent en même temps qu'eux.

Automatisation des pistes vidéo

Les enveloppes de piste vidéo vous permettent de régler les niveaux de composition ou d'effectuer un fondu d'une piste entre deux couleurs.

Une enveloppe de piste vidéo affecte systématiquement tous les événements de la piste. Cela implique que toutes les enveloppes d'événement sont calculées après l'enveloppe de piste.

Pour régler l'automatisation des pistes à l'aide des contrôles situés dans l'en-tête de piste, cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation**. Si l'option **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionnée, le curseur **Niveau** règle les niveaux (découpage) statiques et le curseur **Fondu** ne s'affiche pas.

Choisissez un type de fondu dans la liste déroulante **Vidéo par défaut** sous l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour paramétrer le type de fondu par défaut qui sera utilisé pour l'ajout d'enveloppes de fondu à la couleur, de niveau composite et de rapidité. Ce paramètre n'est pas disponible pour les enveloppes d'image clé ou de mouvement de piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Appliquer une automatisation du mode muet

1. Sélectionnez une piste vidéo.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes vidéo** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez **Rendre muet**. Une coche apparaît en regard de la commande et une enveloppe est ajoutée à la barre temporelle.
4. Vous pouvez régler l'automatisation en modifiant l'enveloppe sur la barre temporelle ou en cliquant sur le bouton **Automatisation de la mise muet** dans la zone d'infos de la piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de piste pour basculer entre les modes Muet et Automatisation de la mise muet.

   Lorsque vous appliquez une automatisation du mode muet à une piste, il est possible de rendre une piste muette et de la mettre simultanément en solo en utilisant les boutons **Rendre muet** et **Solo** de l'en-tête de piste. L'état Muet est prioritaire par rapport à l'état Solo :

   - Si le bouton **Solo** d'une piste est sélectionné, cette dernière est incluse dans le groupe Solo, mais sera rendue muette dès que le paramétrage de l'automatisation du mode muet lui sera appliqué.
   - Si le bouton **Rendre muet** de la piste est sélectionné, la piste est rendue muette sans tenir compte des paramètres d'automatisation du mode muet.

Appliquer une automatisation de niveau composite

L'automatisation de niveau composite vous permet de régler l'opacité/la transparence d'une piste vidéo ; son effet est similaire au réglage du curseur **Niveau** dans l'en-tête de piste.

Le bouton **Mode de composition** détermine le mode de génération de la transparence dans une piste vidéo. Comme les pistes inférieures transparaissent dans les pistes supérieures, c'est le mode de composition de la piste supérieure qui détermine le pourcentage de la piste inférieure qui transparaît. Le mode de composition de la piste vidéo la plus basse n'a aucun effet dans le projet. Pour plus d'informations sur la composition, consultez "Composition et masques," page 411.

1. Sélectionnez une piste vidéo.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes vidéo** ou cliquez avec le bouton droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez **Niveau composite de la piste**.

   Si la piste contient déjà une enveloppe de niveau composite, cette dernière est supprimée. Si la piste ne contient aucune enveloppe de niveau composite, l'enveloppe est ajoutée avec le paramètre **100 %** pour la durée de la piste.
4. Pour changer le niveau de composite de la piste dans toute la piste, modifiez l'enveloppe sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.
5. Pour modifier le paramètre de composition via l'enregistrement de l'automatisation, cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de piste. Le curseur s'affiche sous la forme en mode d'automatisation.
6. Déplacez le contrôle **Niveau**.

   Le contrôle se comporte différemment si la piste possède une enveloppe de niveau composite et selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le contrôle règle le niveau composite de la totalité de la piste. Lorsque ce mode est activé, le contrôle d'automatisation se comporte comme un contrôle de découpage supplémentaire.
   - Si la piste possède une enveloppe de niveau composite et que le mode d'automatisation de la piste est réglé sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe de niveau composite, une enveloppe sera ajoutée lors de l'ajustement du contrôle.

Appliquer une automatisation de fondu à la couleur et paramétrer les couleurs de fondu

L'automatisation du fondu à la couleur permet d'effectuer le fondu d'une piste entre deux couleurs. Le fondu de la piste peut être effectué depuis ou vers la couleur noire ; si vous appliquez cette commande à la piste vidéo supérieure, vous pouvez effectuer un fondu de tout le projet.

Ajout d'une enveloppe

Pour choisir la couleur de fondu, déplacez l'enveloppe vers le haut ou le bas de la piste. Vous pouvez ajouter des points (nœuds) pour automatiser le fondu.

1. Sélectionnez une piste vidéo.
2. Dans le menu Insérer, choisissez **Enveloppes vidéo** ou cliquez avec le bouton droit dans la Liste des pistes et sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe** dans le menu contextuel.
3. Dans le sous-menu, sélectionnez **Fondu à la couleur de la piste**.

   Si la piste contient déjà une enveloppe de fondu à la couleur, cette dernière est supprimée. Si la piste ne contient aucune enveloppe de fondu à la couleur, l'enveloppe est ajoutée avec le paramètre **Pas de couleur** (0 %) pour la durée de la piste.
4. Pour changer les paramètres du fondu à la couleur dans toute la piste, modifiez l'enveloppe sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.
5. Pour modifier l'enveloppe de fondu à la couleur via l'enregistrement de l'automatisation, cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** dans l'en-tête de piste pour afficher les contrôles d'automatisation. Le curseur **Fondu** n'est disponible qu'en mode d'automatisation.
6. Faites glisser le contrôle de **Fondu**.

   Le contrôle se comporte différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

   - Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le contrôle règle le niveau de fondu de la piste entière.
   - Lorsque le mode d'automatisation est réglé sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être ajusté.
   - Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le curseur modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur.

Paramétrage des couleurs de fondu

Les couleurs de fondu par défaut sont déterminées par les contrôles **Haut de fondu de piste** et **Bas de fondu de piste** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Vidéo," page 615.

1. Pour modifier les couleurs **Haut** ou **Bas** d'une piste, cliquez avec le bouton droit sur l'en-tête de la piste et sélectionnez **Couleurs en fondu** dans le menu contextuel.
2. Choisissez **Haut** ou **Bas** dans le sous-menu. Le sélecteur de couleurs apparaît.
3. Utilisez le sélecteur de couleurs pour choisir la nouvelle couleur.
4. Cliquez sur **OK**.

Masquer les enveloppes

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Enveloppes vidéo**, puis choisissez l'enveloppe à cacher.

Le masquage d'une enveloppe supprime simplement la ligne de la barre temporelle tout en conservant les propriétés de l'automatisation.

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Afficher les enveloppes** (ou appuyez sur Ctrl + Maj + E) pour afficher/masquer toutes les enveloppes sur la barre temporelle.

Verrouiller des enveloppes sur des événements

Dans le menu Options, sélectionnez **Verrouiller les enveloppes aux événements** pour créer des points d'enveloppe et suivre le mouvement d'un événement lorsqu'il est déplacé sur la barre temporelle.

Ce bouton permet également de verrouiller les images clés des pistes aux événements d'une piste. Si les images clés sont verrouillées et que vous déplacez les événements le long de la barre temporelle, les images clés associées se déplacent en même temps qu'eux.

Automatisation des paramètres d'effets audio

Lorsque vous ajoutez un effet acceptant l'automatisation, vous pouvez utiliser l'automatisation pour régler dynamiquement les paramètres des effets.

L'automatisation des effets de piste audio est appliquée à la piste audio. L'automatisation des effets de bus et des effets affectables est appliquée à la piste de bus appropriée.

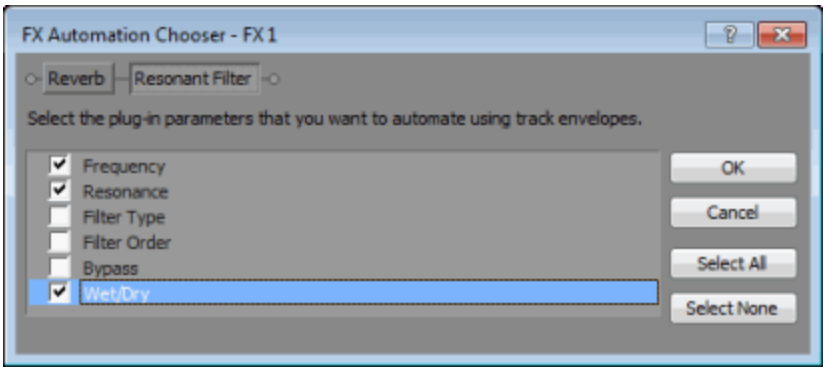
Pour plus d'informations sur les effets audio, consultez les rubriques "Ajout et modification d'effets de pistes audio," page 321, "Utilisation des effets de bus," page 324, et "Utilisation des effets affectables," page 327.

Ajout d'une automatisation des effets

1. Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Effets de piste** et choisissez **Automatisation d'effet** pour afficher le Sélectionneur d'automatisation d'effet.

Si la piste ne contient aucun effet, lorsque vous cliquez sur le bouton **Effets de piste**, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche. Les effets automatisables sont signalisés par l'icône dans le sélectionneur. Lorsque vous sélectionnez un module externe pour la première fois, l'application détermine s'il est automatisable ou non, actualise l'icône du module externe et ajoute le module au dossier **Automatisable** de la fenêtre Sélectionneur de module externe.

2. Cliquez sur le bouton d'un effet dans la partie supérieure de la fenêtre Sélectionneur de module externe. La liste des paramètres automatisables de l'effet s'affiche :



3. Cochez la case des paramètres que vous désirez contrôler avec une enveloppe.

   Si vous travaillez dans un projet Surround 5.1, vous pouvez cocher les cases **Activer** afin de déterminer les canaux qui seront affectés par le module externe. Une enveloppe d'automatisation est ajoutée à la barre temporelle pour chaque canal sélectionné ; vous pouvez ainsi activer ou ignorer le module externe au cours du déroulement du projet.

   Si vous souhaitez utiliser pour chaque canal des paramètres de module externe distincts (séparer les paramètres EQ pour les haut-parleurs avant et surround, par exemple), vous pouvez ajouter plusieurs instances du module externe à la chaîne d'effets de piste et cocher les cases **Activer** des canaux qui seront affectés par chaque instance du module externe.

4. Cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre Sélectionneur d'automatisation d'effet. Une enveloppe est ajoutée à la piste pour chaque paramètre sélectionné dans la fenêtre Sélectionneur de module externe.

Ajuster les paramètres d'automatisation des effets

Vous pouvez régler les paramètres des effets automatisés en modification les enveloppes dans la barre temporelle ou en enregistrant l'automatisation avec les commandes de la fenêtre d'effets. Pour plus d'informations, consultez les rubriques "Ajustement des enveloppes," page 285 et "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

Si vous avez activé le paramètre **Ignorer** d'un module externe, vous pouvez cliquer sur le bouton **Ignorer** dans la bannière du module afin d'activer l'enveloppe Ignorer à la position du curseur.

Lorsque vous automatisez le paramètre de fréquence d'un effet, tel que le paramètre de fréquence de l'effet EQ piste, vous pouvez remarquer que les changements de fréquence sont plus visibles lorsque vous vous déplacez dans les fréquences inférieures. Cela s'explique par le fait que les échelles de fréquence du module externe EQ et des autres modules externes utilisent une échelle logarithmique alors que l'automatisation des effets utilise une interpolation linéaire.

Afin de rendre le son des modifications automatisées de fréquence plus naturel, modifiez les types de courbe de fondu afin de changer les fréquences d'interpolation entre les points d'enveloppe. Pour des balayages de fréquences élevées à fréquences basses, utilisez une courbe de fondu rapide ; pour des balayages de fréquences basses à fréquences élevées, utilisez une courbe lente. Pour plus d'informations sur la modification des courbes de fondu, consultez la rubrique "Ajustement des enveloppes," page 285.

Ignorer l'automatisation des effets

Utilisez le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** dans la fenêtre Module externe audio pour activer ou ignorer les enveloppes d'automatisation :

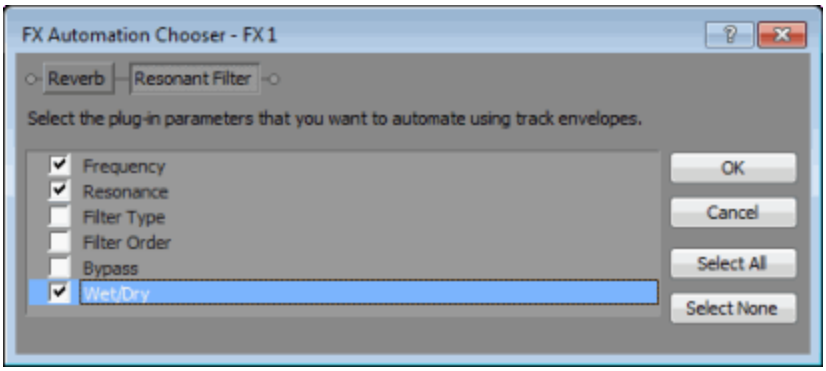
- Une fois les enveloppes d'automatisation d'effet ajoutées, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** est désélectionné ; les paramètres d'effets sont ensuite automatisés à l'aide des paramètres de l'enveloppe.
- Si le bouton est sélectionné, les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées et l'état initial de l'effet est appliqué pendant toute la durée de la piste.
- Si vous supprimez toutes les enveloppes d'automatisation d'un module externe, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** ne sera plus disponible.

Suppression de l'automatisation des effets

1. Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Effets de piste** et choisissez **Automatisation d'effet** pour afficher le Sélectionneur d'automatisation d'effet.

Si la piste ne contient aucun effet, lorsque vous cliquez sur le bouton **Effets de piste**, la fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche. Les effets automatisables sont signalisés par l'icône dans le sélectionneur. Lorsque vous sélectionnez un module externe pour la première fois, l'application détermine s'il est automatisable ou non, actualise l'icône du module externe et ajoute le module au dossier **Automatisable** de la fenêtre Sélectionneur de module externe.

2. Cliquez sur le bouton d'un effet dans la partie supérieure de la fenêtre Sélectionneur de module externe. La liste des paramètres automatisables de l'effet s'affiche :



3. Désactivez la case à cocher de l'automatisation que vous souhaitez supprimer.
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre Sélectionneur d'automatisation d'effet. L'enveloppe correspondant aux cases à cocher que vous avez désactivées dans le sélectionneur d'automatisation d'effet est supprimée de la barre temporelle.

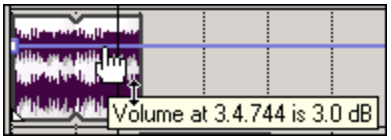
Ajustement des enveloppes

En sélectionnant l'outil de modification en mode Normal ou l'outil Enveloppe, vous pouvez ajouter, supprimer ou ajuster les points d'enveloppe.

Si l'outil Enveloppe est sélectionné, vous ne pouvez ni déplacer ni modifier les événements.

Ajustement d'une enveloppe

Par défaut, une nouvelle enveloppe contient un seul point d'enveloppe. Si vous désirez ajuster le niveau général d'une enveloppe, déplacez l'enveloppe vers le haut ou vers le bas. Une info-bulle flottante affiche le paramètre actuel de l'enveloppe :



Si une enveloppe possède plusieurs points, vous pouvez déplacer chaque point ou des segments d'enveloppe vers le haut ou vers le bas.

Conseils :

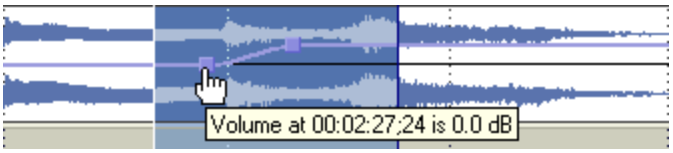
- Si l'alignement est activé, les points d'enveloppe s'aligneront sur les points d'alignement. Maintenez la touche Maj enfoncée pour désactiver temporairement l'alignement. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Activer l'alignement," page 149.

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant un point d'enveloppe ou un segment pour ajuster la valeur par petits incréments sans modifier la position du point d'enveloppe sur la barre temporelle.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées tout en déplaçant un point d'enveloppe ou un segment pour ajuster la valeur par incréments normaux sans modifier la position des points d'enveloppe sur la barre temporelle.
- Maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser de points d'enveloppe afin de modifier la position de ces points sur la barre temporelle sans changer sa valeur.
- Avec l'outil Enveloppe , vous pouvez effectuer un glissement le long de la barre temporelle pour sélectionner plusieurs points d'enveloppe dans la piste sélectionnée.

Ajustement des points d'enveloppe inclus dans une sélection de durée

Lorsque vous faites glisser des points d'enveloppe inclus dans une sélection de durée, tous les points de l'enveloppe inclus dans cette sélection sont ajustés, et un fondu peut être appliqué au début et à la fin de la sélection pour lisser la transition.

1. Créez une sélection de durée. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Sélection de la durée et des événements," page 144.
2. Faites glisser un point d'enveloppe ou un segment dans la sélection. Les points d'enveloppe inclus dans la sélection sont tous ajustés à mesure que vous glissez et des fondus sont appliqués au début et à la fin de cette sélection (des points d'enveloppe supplémentaires sont créés si nécessaire) :



Vous pouvez utiliser la page Modification de la boîte de dialogue Préférences afin de définir l'alignement et la longueur par défaut pour ces fondus.

Si vous voulez modifier individuellement les points d'enveloppe, désactivez la case à cocher **Fondus d'enveloppes dans un temps donné** dans la page Modification de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Ajout de points d'enveloppe

Pour créer des enveloppes plus complexes, vous devez ajouter des points. Pour ajouter un point d'enveloppe, cliquez deux fois sur l'enveloppe. Un nouveau point d'enveloppe est ajouté. Faites-le glisser pour le positionner à l'endroit voulu.

Pour supprimer un point, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

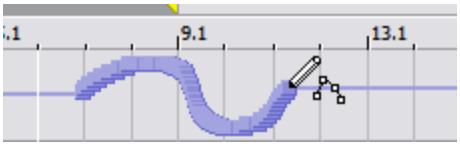
Dessin des points d'enveloppe (pinceau d'enveloppe)

Pour créer rapidement une enveloppe, il est possible de dessiner des courbes d'enveloppe à main levée dans la barre temporelle.

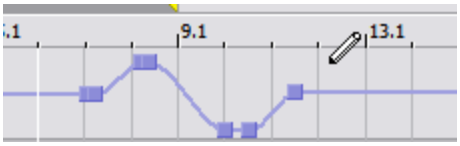
1. Lorsque l'outil de modification en mode Normal ou Enveloppe est actif, placez le curseur sur une enveloppe.
2. Maintenez la touche Maj enfoncée puis cliquez et glissez le curseur sur l'enveloppe. Le curseur s'affiche sous la forme .

   Pendant le déplacement, des points d'enveloppe sont créés.
3. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé le dessin.

   Si la case **Lisser et alléger les données d'automatisation après l'enreg. ou le dessin** est cochée dans l'onglet Contrôle ext. & Automatisation de la boîte de dialogue Préférences, le nombre de points d'enveloppe sera réduit à la fin de l'appui sur le bouton de la souris. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649.



Enveloppe brute



Enveloppe affinée

Affinement des points d'enveloppe

L'affinement des points d'enveloppe diminue le nombre de points dans une enveloppe tout en conservant ses paramètres globaux.

Cliquez avec le bouton droit sur une enveloppe et choisissez **Affiner tous les points** dans le menu contextuel pour affiner tous les points de l'enveloppe.

Pour affiner uniquement une section de l'enveloppe, créez une sélection de durée, cliquez avec le bouton droit sur l'enveloppe, puis sélectionnez **Affiner les points sélectionnés** dans le menu contextuel.

L'affinement permet de réduire le nombre de points d'enveloppe créés lors de l'enregistrement de l'automatisation ; cette opération n'aura que peu d'impact, voire aucun, si vous créez les enveloppes en ajoutant et modifiant manuellement les points.

Retournement d'une enveloppe

Vous pouvez retourner une enveloppe afin de l'inverser autour de son centre. Vous pouvez ainsi retourner les enveloppes de volume, de panoramique, de bus et d'effets affectables.

Retournement de tous les points

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une enveloppe ou un point. Un menu contextuel s'affiche.
2. Sélectionnez **Retourner tous les points** dans le menu contextuel.

Retournement des points sélectionnés

1. Créez une sélection de temps à l'aide de l'outil de modification en mode Normal ou Enveloppe .
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une enveloppe dans la sélection de durée. Un menu contextuel s'affiche.
3. Sélectionnez **Retourner les points sélectionnés** dans le menu contextuel.

Réglage des propriétés du fondu

Vous pouvez ajuster la courbe de fondu de chaque segment d'enveloppe individuellement. Pour modifier la courbe de fondu, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un segment d'enveloppe et choisissez une commande dans le menu contextuel

Type de fondu	Enveloppe d'ouverture/fermeture du fondu
Fondu linéaire	
Fondu rapide	
Fondu lent	
Fondu lisse	
Fondu pointu	
Conserver	

Coupe, copie et collage des points d'enveloppe

1. Sélectionnez l'outil Enveloppe .
2. Sélectionnez les points d'enveloppe à copier :

a. et créez une sélection de durée incluant les points d'enveloppe à copier.

b. Cliquez sur l'enveloppe à copier.

Si l'enveloppe ne s'affiche pas, cliquez avec le bouton droit sur la piste, sélectionnez **Afficher les enveloppes** dans le menu contextuel, puis sélectionnez une enveloppe dans le sous-menu.

3. Dans le menu Édition, choisissez **Copier**.
4. Sélectionnez l'enveloppe sur laquelle vous souhaitez coller les points d'enveloppe :

   a. Cliquez dans une piste pour la sélectionner.

   b. Insérez une enveloppe audio ou vidéo si nécessaire. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des pistes audio," page 273 ou "Automatisation des pistes vidéo," page 278.

   c. Cliquez pour sélectionner l'enveloppe sur laquelle vous souhaitez coller les points sélectionnés.

   d. Cliquez pour positionner le curseur à l'endroit où vous souhaitez que l'enveloppe commence.
5. Dans le menu Édition, choisissez **Coller**.

Copie d'une enveloppe vers une autre piste

1. Sélectionnez l'outil Enveloppe .
2. Sélectionnez l'enveloppe à copier :

   a. Cliquez deux fois sur la barre temporelle pour créer une sélection de durée correspondant à la longueur de votre projet.

   b. Cliquez sur l'enveloppe à copier.

Si l'enveloppe ne s'affiche pas, cliquez avec le bouton droit sur la piste, sélectionnez **Afficher les enveloppes** dans le menu contextuel, puis sélectionnez une enveloppe dans le sous-menu.

3. Dans le menu Édition, choisissez **Copier**.
4. Sélectionnez l'enveloppe sur laquelle vous souhaitez coller les points d'enveloppe :

   a. Cliquez dans une piste pour la sélectionner.

   b. Insérez une enveloppe audio ou vidéo si nécessaire. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des pistes audio," page 273 ou "Automatisation des pistes vidéo," page 278.

   c. Cliquez pour sélectionner l'enveloppe sur laquelle vous souhaitez coller les points sélectionnés.

   d. Cliquez sur **Atteindre le début** si vous voulez que l'enveloppe s'affiche exactement comme dans la piste d'origine ou cliquez à l'endroit où vous voulez que l'enveloppe débute.
5. Dans le menu Édition, choisissez **Coller**.

Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste

L'enregistrement de l'automatisation vous permet de modifier la définition des images clés et des enveloppes de piste en utilisant les contrôles de l'Vegas Prointerface. À l'aide d'une surface de contrôle, vous pouvez créer des fondus et régler les paramètres de contrôles avec un niveau de précision que l'on retrouve uniquement avec un contrôle concret. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

L'enregistrement de l'automatisation est disponible pour les paramètres suivants :

- Enveloppes des pistes audio (à l'aide des contrôles dans la zone d'infos de la piste)
- Paramètres d'effets de piste audio pour les effets automatisables (à l'aide des contrôles dans la fenêtre Effets de la piste)
- Niveaux de panoramique et de sortie d'effets affectables et de bus (à l'aide des contrôles de la fenêtre Console de mixage ou de la zone d'infos de la piste du bus)
- du panoramique Surround. Images clés
- Enveloppes des pistes vidéo (à l'aide des contrôles dans la zone d'infos de la piste)
- Paramètre des effets de piste vidéo (à l'aide des contrôles de la fenêtre Effets dans la piste vidéo)
- Paramètres personnalisés du modèle externe en mode composite (à l'aide des contrôles de la fenêtre Mode composite de piste parente ou Mode de composition de piste si l'option **Curseur de synchronisation** est sélectionnée)
- Paramètres du module externe pour le Générateur de masques utilisé dans les pistes (à l'aide des contrôles de la fenêtre Effets dans la piste vidéo si l'option **Curseur de synchronisation** est sélectionnée)

Pour affiner des points d'enveloppe après l'enregistrement de l'automatisation, cochez la case **Lisser et alléger les données d'automatisation après l'enregistrement** dans l'onglet Contrôle externe & automatisation de la boîte de dialogue Préférences, ou cliquez avec le bouton droit sur l'enveloppe et sélectionnez **Affiner tous les points** ou **Points fins sélectionnés** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649.

Enregistrer les paramètres d'automatisation

1. Ajoutez une enveloppe ou un effet automatisable/d'image clé à une piste.

   Pour les effets de piste audio automatisables, vous devez ajouter une enveloppe d'automatisation des effets à chaque paramètre que vous souhaitez automatiser. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

2. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .

   Pour activer/désactiver les contrôles d'automatisation de toutes les pistes, appuyez sur Ctrl + A, puis sélectionnez l'option **Paramètres d'automatisation**.

3. Cliquez sur le bouton à côté du bouton **Paramètres d'automatisation** et sélectionnez **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)** dans le menu.

Mode d'enregistrement de l'automatisation	Icône de la piste	Description
Écriture de l'automatisation (Pression)		Les points d'enveloppe ou les images clés sont créés uniquement lors du réglage d'un contrôle. Une fois le réglage terminé, l'enregistrement de l'automatisation s'interrompt et les points d'enveloppe et images clés existants ne sont pas affectés.
Écriture de l'automatisation (Verrou)		Les points d'enveloppe ou images clés sont créés lors de la modification d'un paramètre de contrôle ; l'enregistrement continue jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture. Une fois le contrôle réglé, le paramètre actuel du contrôle écrase les points d'enveloppe et images clés existants.

4. Cliquez afin de positionner le curseur sur la barre temporelle, puis cliquez sur le bouton **Lecture** pour commencer la lecture.
5. Réglez le contrôle correspondant au point d'enveloppe ou à l'image clé voulus.

   Pendant la lecture, le réglage d'un contrôle entraîne la création de points d'enveloppe ou d'images clés à l'emplacement du curseur. Pendant le réglage du contrôle, de nouveaux points d'enveloppe et nouvelles images clés sont créés à chaque changement de position du curseur de lecture.
6. Cliquez sur **Arrêter** pour interrompre la lecture et arrêter l'enregistrement de l'automatisation.

Modifie des sections des paramètres enregistrés en mode Retouche.

En mode d'enregistrement Retouche, les points d'enveloppe ou images clés sont créés uniquement lors du réglage d'un contrôle. Une fois le réglage terminé, l'enregistrement de l'automatisation s'interrompt et les points d'enveloppe et images clés existants ne sont pas affectés.

Utilisez le mode Retouche pour retoucher des sections des paramètres d'automatisation enregistrés.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** .

   Pour activer/désactiver les contrôles d'automatisation de toutes les pistes, appuyez sur Ctrl + A, puis sélectionnez l'option **Paramètres d'automatisation**.

2. Cliquez sur le bouton à côté du bouton **Paramètres d'automatisation** et sélectionnez **Écriture de l'automatisation (Pression)** dans le menu. L'icône de la zone d'infos de piste se change en .

3. Cliquez afin de positionner le curseur sur la barre temporelle, puis cliquez sur le bouton **Lecture** pour commencer la lecture.
4. Lorsque vous êtes prêt à commencer les modifications, réglez le contrôle qui correspond au point d'enveloppe ou à l'image clé à ajuster.

   Les points d'enveloppe et images clés sont mis à jour à l'emplacement du curseur ; lorsque vous arrêtez le réglage du contrôle, les paramètres d'origine sont conservés.
5. Cliquez sur **Arrêter** pour interrompre la lecture et arrêter l'enregistrement de l'automatisation.

Écraser les paramètres enregistrés en mode Verrou

En mode Verrou, les points d'enveloppe ou images clés sont créés lors de la modification d'un paramètre de contrôle ; l'enregistrement continue jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture. Une fois le contrôle réglé, le paramètre actuel du contrôle écrase les points d'enveloppe et images clés existants.

Utilisez le mode Verrou pour remplacer les paramètres d'automatisation par les nouvelles valeurs.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**.

   Pour activer/désactiver les contrôles d'automatisation de toutes les pistes, appuyez sur Ctrl + A, puis sélectionnez l'option **Contrôles d'automatisation**.
2. Cliquez sur le bouton à côté du bouton **Paramètres d'automatisation** et sélectionnez **Écriture de l'automatisation (Verrou)** dans le menu. L'icône de la zone d'infos de piste se change en .
3. Cliquez afin de positionner le curseur sur la barre temporelle, puis cliquez sur le bouton **Lecture** pour commencer la lecture.
4. Lorsque vous êtes prêt à commencer les modifications, réglez le contrôle qui correspond au point d'enveloppe ou à l'image clé à ajuster.

   Les points d'enveloppe et images clés sont mis à jour à l'emplacement du curseur jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture.
5. Cliquez sur **Arrêter** pour interrompre la lecture et arrêter l'enregistrement de l'automatisation.

Modifier individuellement les points d'enveloppe ou les images clés

En modifiant les points d'enveloppe ou les images clés individuellement, vous pouvez régler les paramètres enregistrés avec précision.

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus à modifier.
2. Cliquez sur le bouton à côté de **Paramètres d'automatisation** et sélectionnez **Automatisation de piste : Écriture (Retouche)**ou **Automatisation de piste : Écriture (Verrou)** dans le menu.
3. Sélectionnez le paramètre à modifier :

   - Pour une enveloppe de piste, sélectionnez l'outil Enveloppe et cliquez sur le point d'enveloppe à modifier. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur un point et choisir **Propriétés** dans le menu contextuel pour afficher la page des propriétés d'un effet.

- Pour une image clé, cliquez sur le bouton **Développer/Réduire les images clés de la piste** pour développer les lignes des images clés de la piste, puis cliquez deux fois sur une image clé pour ouvrir sa page des propriétés. Pour plus d'informations sur l'application d'effets vidéo, consultez la rubrique "Application d'effets vidéo," page 337.

4. Réglez le contrôle correspondant au point d'enveloppe ou à l'image clé voulus. Seul le point d'enveloppe ou l'image clé sélectionné est modifié.

   Pour les enveloppes de piste, vous pouvez également modifier l'enveloppe directement sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Ajustement des enveloppes," page 285.

Paramétrer le mode d'enregistrement de l'automatisation pour une piste

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation**.
2. Cliquez sur le bouton à côté de **Paramètres d'automatisation**, puis sélectionnez dans le menu la commande correspondant au mode d'automatisation souhaité.

Pour appliquer le mode d'automatisation à toutes les pistes, appuyez sur Ctrl + A, puis choisissez le mode dans l'une des pistes.

Mode	Icône de la piste	Description
Désactivé		Les paramètres automatisés sont ignorés pendant la lecture. Lorsque vous passez en mode Désactivé, le paramètre du contrôle situé à l'emplacement du curseur est utilisé comme paramètre statique et l'enveloppe ou image clé est estompée afin d'indiquer qu'elle n'est pas disponible.
Lire		La valeur de l'enveloppe ou image clé est appliquée pendant la lecture et le contrôle reflète les paramètres de l'enveloppe ou image clé qui se trouvent à l'emplacement du curseur. Les modifications apportées au contrôle ne sont pas enregistrées.
Écriture (Retouche)		La valeur de l'enveloppe ou image clé est appliquée pendant la lecture et le contrôle utilise les paramètres de l'enveloppe ou image clé pendant la lecture et lors du positionnement du curseur. Les points d'enveloppe ou les images clés sont créés uniquement lors du réglage d'un contrôle. Une fois le réglage terminé, l'enregistrement de l'automatisation s'interrompt et les points d'enveloppe et images clés existants ne sont pas affectés.

Mode	Icône de la piste	Description
Écriture (Verrou)		La valeur de l'enveloppe ou image clé est appliquée pendant la lecture et le contrôle utilise les paramètres de l'enveloppe ou image clé pendant la lecture et lors du positionnement du curseur. Les points d'enveloppe ou images clés sont créés lors de la modification d'un paramètre de contrôle ; l'enregistrement continue jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture. Une fois le contrôle réglé, le paramètre précédent du contrôle écrase les points d'enveloppe et images clés existants.

Chapitre 12

Animation d'événements et de pistes vidéo

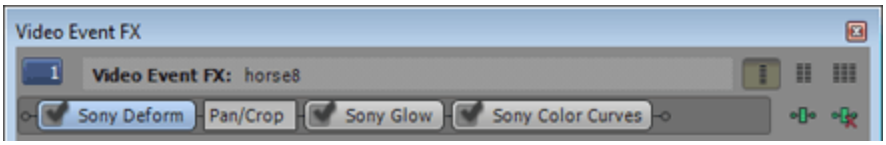
Vous pouvez utiliser les animations pour effectuer un panoramique d'une vidéo ou la recadrer, ajouter un mouvement à des images fixes afin de créer un effet Ken Burns ou animer une piste vidéo en tant que superposition.

Panoramique et recadrage d'événements vidéo

Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo**, puis **Voir en panoramique/Recadrer l'événement vidéo** dans le sous-menu pour recadrer, zoomer, appliquer une rotation ou un panoramique à l'événement vidéo sélectionné. Vous pouvez également employer le panoramique et le recadrage pour ajouter des mouvements dans des événements vidéo créés à partir d'images fixes.

Le module externe Panoramique/recadrage vous permet aussi de créer des masques grâce aux courbes de Bézier.

Pour empêcher l'apparition de flous non désirés, vous pouvez sélectionner les effets à appliquer à l'événement avant ou après un recadrage et panoramique de l'événement en plaçant le bouton **Panoramique/Recadrage** de la chaîne de modules externes sur la partie supérieure de la fenêtre Effets événement vidéo.

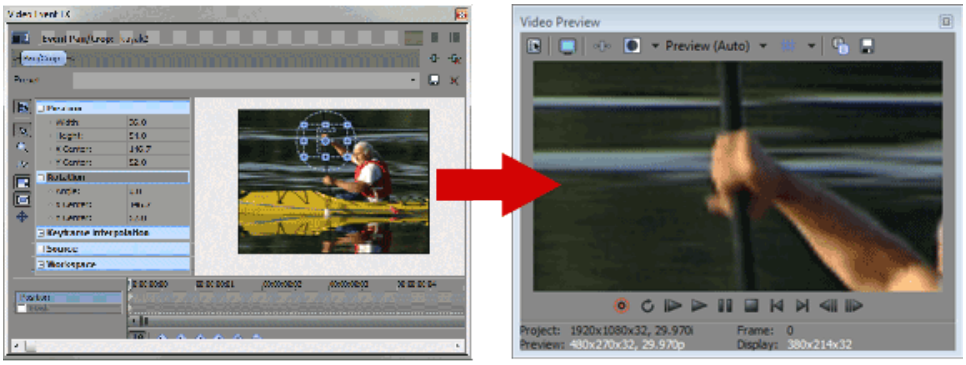


Ici, le module externe Déformation est appliqué avant l'opération de panoramique/recadrage. Les modules externes Lueur et Courbes de couleur sont appliqués après cette opération.

Recadrage ou zoom d'un événement vidéo

Le recadrage est le processus visant à supprimer les bords extérieurs d'une image ou d'une vidéo sans en changer les dimensions.

Lorsque vous employez un paramètre unique pour la durée d'un événement, vous recadrez le contenu de cet événement. Lorsque vous ajoutez des images clés pour changer l'étendue du recadrage sur toute la durée de l'événement, vous pouvez créer un effet de zoom animé.



1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo**, puis **Voir en panoramique/Recadrer l'événement vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Panoramique/Recadrage** de l'événement vidéo). Le module externe Panoramique/recadrage s'affiche dans la fenêtre Effets événement vidéo.
2. Réglez la zone de sélection pour modifier la portion affichable de l'événement.
   - Pour redimensionner la zone de sélection, faites glisser les poignées situées sur son périmètre. Pour indiquer des dimensions spécifiques pour la sélection, développez la rubrique **Position**, située à gauche de la fenêtre, et tapez de nouvelles valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

     Cliquez sur le bouton **Verrouiller le format d'image** si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son format d'image pendant les opérations de redimensionnement. Lorsque ce bouton n'est pas sélectionné, vous pouvez redimensionner la hauteur et la largeur individuellement.

     Cliquez sur le bouton **Taille aux environs du centre** si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son point central lorsque vous la redimensionnez en faisant glisser ses bords. Si vous ne sélectionnez pas ce bouton, le côté opposé de la zone de sélection reste ancré lorsque vous redimensionnez cette dernière en faisant glisser ses bords.
   - Pour repositionner la zone de sélection, cliquez dans le milieu de cette dernière et faites-la glisser vers un nouvel emplacement. Pour indiquer un emplacement spécifique, développez la rubrique **Position**, située à gauche de la fenêtre, et tapez de nouvelles valeurs dans les zones **Centre X** et **Centre Y**.

     Lorsque l'option **Déplacer librement** est sélectionnée, vous pouvez faire glisser la zone de sélection le long des axes X ou Y. Lorsque l'option **Déplacer dans X uniquement** est sélectionnée, vous ne pouvez déplacer la zone de sélection qu'à l'horizontale. Lorsque **Déplacer dans Y uniquement** est sélectionnée, vous ne pouvez déplacer la zone de sélection qu'à la verticale.
   - Pour zoomer dans la sélection afin qu'elle remplisse l'image de destination, développez la rubrique **Source** de la gauche de la fenêtre et sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante **Étirer pour remplir cadre**. Lorsque **Non** est sélectionné, les médias conservent leur taille d'origine, et la zone située hors de la sélection est coupée.

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail pour afficher le menu contextuel contenant les commandes de restauration, de centrage ou de retournement de la zone de sélection. Vous pouvez également forcer la correspondance de la zone avec le format d'image du média source ou de la sortie de votre projet. La correspondance du format d'image de la sortie peut éviter l'apparition de barres noires lorsque vous utilisez un média source (comme des photos) qui ne correspond pas au format d'image de votre projet.

3. Le recadrage ou le zoom est instantané, et les résultats sont mis à jour dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.
4. Si vous souhaitez créer un recadrage ou un zoom animé, utilisez le contrôleur d'image clé, en bas de la fenêtre Effets événement vidéo pour créer des paramètres de zoom distincts sur toute la durée de l'événement.

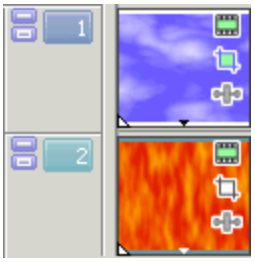
   Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Utilisez le contrôle **Lissage de panoramique/recadrage par défaut** de l'onglet Contrôle ext. & automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour régler la valeur de lissage par défaut des nouvelles images clés.

Création d'un masque de type Bézier

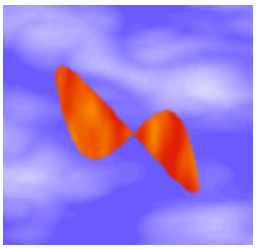
Si vous souhaitez créer des masques à l'aide de courbes Bézier, cochez la case **Masque** située dans le contrôleur d'images clés, au bas de la fenêtre Effets de l'événement vidéo, dans la rubrique **Chemin d'accès**, qui se trouvent du côté gauche du module externe Panoramique/recadrage.

Chaque événement peut contenir plusieurs masques de type Bézier.



Pistes vidéo

Masque de Bézier



Sortie vidéo

Cliquez deux fois sur le contour du masque dans l'espace de travail pour modifier ses propriétés. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'un masque," page 299.

Création d'un masque rectangulaire ou ovale

Utilisez l'Outil de création de masque carré ou rectangulaire ou l'**Outil de création de masque rond ou ovale**, situé du côté gauche de la fenêtre Effets de l'événement vidéo afin de créer rapidement de nouveaux masques. Chaque événement peut contenir plusieurs masques.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo**, puis **Voir en panoramique/Recadrer l'événement vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Panoramique/Recadrage** de l'événement vidéo). Le module externe Panoramique/recadrage s'affiche dans la fenêtre Effets événement vidéo.
2. Cochez la case **Masque** dans le contrôleur d'images clés au bas de la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo .
3. Cliquez sur l'**Outil de création de masque carré ou rectangulaire** ou l'**Outil de création de masque rond ou ovale**, situé à gauche de la fenêtre Effets de l'événement vidéo.
4. Cliquez, puis faites glisser l'élément dans l'espace de travail pour créer un masque.
    - Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser pour maintenir le masque dans une forme carrée ou circulaire.
    - Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser pour mettre le masque à l'échelle à partir de son centre.
    - Lors de la création d'un masque ovale ou circulaire, maintenez la touche Alt gauche ou droite enfoncée afin de créer un masque de forme semi-ovale (ou semi-circulaire).
    - Lors de la création d'un masque rectangulaire ou carré, maintenez la touche Alt enfoncée pour créer un masque à angles arrondis.
5. Cliquez deux fois sur le contour du masque dans l'espace de travail pour modifier ses propriétés. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'un masque," page 299.

Masquage des effets d'un événement

Vous pouvez utiliser le contrôle **Appliquer à l'effet** située du côté gauche de la fenêtre Effets de l'événement vidéo pour masquer les effets de l'événement vidéo.

1. Appliquez un effet à votre événement vidéo. Par exemple, vous pouvez utiliser le module externe Pixelisation si vous souhaitez flouter le visage d'un sujet.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337.

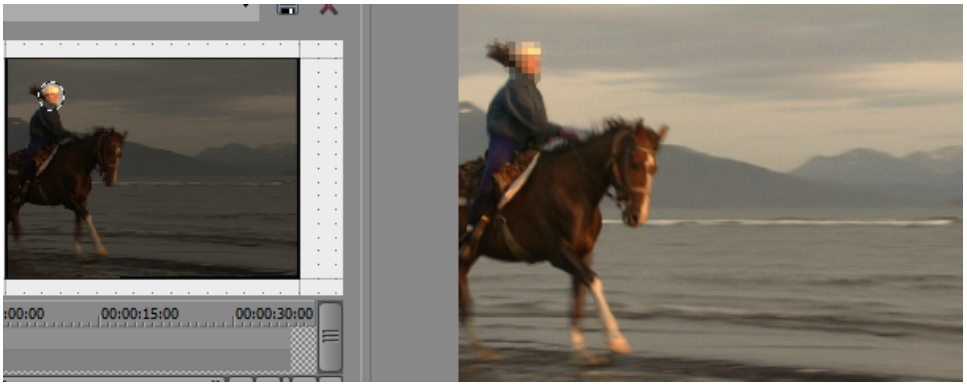
2. Créez un masque autour de la portion de l'événement sur laquelle vous souhaitez que l'effet soit appliqué.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un masque de type Bézier," page 297 or "Création d'un masque rectangulaire ou ovale," page 298.

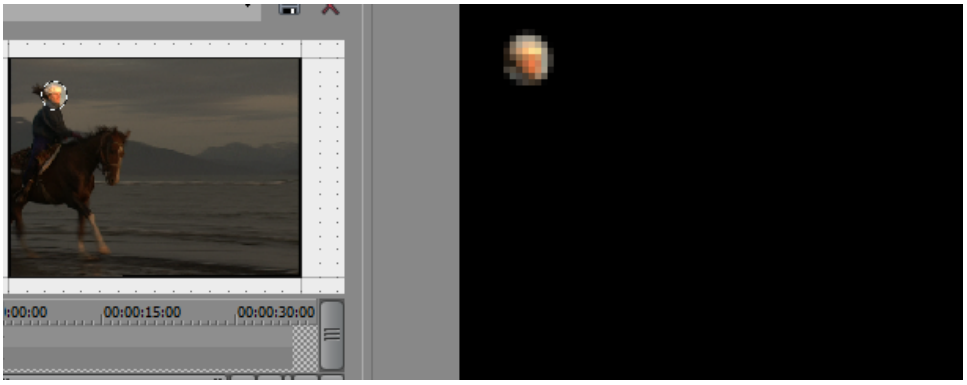
3. Cochez la case **Masque** située dans le contrôleur d'images clés, au bas de la fenêtre Effets de l'événement vidéo, puis développez le titre **Masque** situé à gauche de la fenêtre.

4. Sélectionnez **Oui** dans le menu **Appliquer à l'effet**.

   Lorsque vous sélectionnez **Oui**, les effets de l'événement vidéo sont appliqués uniquement à la zone du masque :



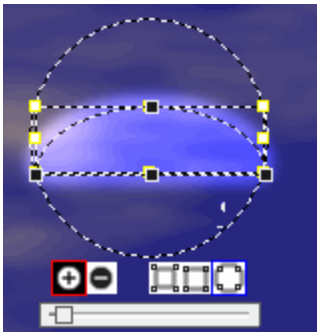
   Lorsque vous sélectionnez **Non**, le masque est appliqué à l'image :



Modification d'un masque

Une fois que vous avez créé un masque de Bézier rectangulaire ou circulaire, vous pouvez utiliser les outils de l'espace de travail pour le modifier.

1. Cliquez deux fois sur le contour du masque dans l'espace de travail pour modifier ses propriétés :



2. Cliquez sur le bouton **Masque positif** ou **Masque négatif** pour choisir si vous souhaitez masquer la zone située à l'intérieur ou à l'extérieur du contour du masque.

   Vous pouvez également choisir **Positif** ou **Négatif** dans la liste déroulante **Mode** du titre **Chemin d'accès** situé à gauche du module externe Panoramique/recadrage.

3. Si vous souhaitez appliquer un halo au bord du contour du masque, sélectionnez le bouton **Halo intérieur**, **Halo intérieur et extérieur** ou **Halo extérieur**, puis faites glisser le curseur situé sous le contour du masque afin d'ajuster la valeur de halo.

   Vous pouvez également utiliser les contrôles **Type de halo** et **Halo (%)** situés dans la rubrique **Chemin d'accès**, située à gauche du module externe Panoramique/recadrage.

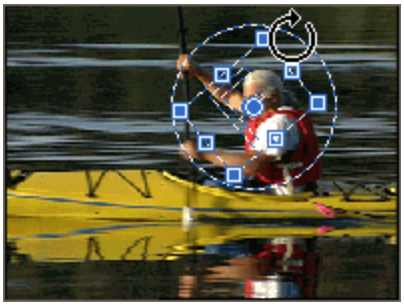
4. Pour déplacer un masque, cliquez deux fois sur le chemin pour le sélectionner, puis faites-le glisser dans l'espace de travail.

   - Vous pouvez également maintenir les touches Alt + Shift enfoncées tout en cliquant sur un masque pour le sélectionner ou le désélectionner.
   - Vous pouvez également utiliser les contrôles **Position**, situés à gauche du module externe Panoramique/recadrage pour déplacer les masques sélectionnés.
   - Pour mettre à l'échelle ou faire pivoter un masque sélectionné, utilisez les poignées situées autour du contour. Maintenez la touche Ctrl ou Maj enfoncée pour limiter le mouvement.
   - Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant pivoter le masque pour limiter la rotation à des paliers de 15 degrés.
   - Pour retourner les masques sélectionnés, cliquez avec le bouton droit, puis choisissez **Retourner à l'horizontale** ou **Retourner à la verticale** dans le menu contextuel.
   - Pour dupliquer un masque, cliquez sur le masque avec le bouton droit, puis sélectionnez **Dupliquer** dans le menu contextuel (ou maintenez la touché Ctrl enfoncée tout en faisant glisser un masque sélectionné dans une nouvelle position).

Rotation d'un événement vidéo

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo**, puis **Voir en panoramique/Recadrer l'événement vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Panoramique/Recadrage** de l'événement vidéo). Le module externe Panoramique/recadrage s'affiche dans la fenêtre Effets événement vidéo.
2. Ajustez la zone de sélection pour recadrer l'événement. (Si vous pivotez la totalité de l'image, vous verrez le fond placé derrière l'événement vidéo en transparence.)
3. Glissez le coin de la zone de sélection pour basculer l'événement. Votre curseur prend cette forme : .

   Pour indiquer un angle de rotation spécifique, développez la rubrique **Rotation** de la partie gauche de la fenêtre et tapez une nouvelle valeur dans la zone **Angle**.

4. Si vous souhaitez basculer votre vidéo autour d'un point central autre que celui de la zone de sélection, glissez le point central de la sélection à la position désirée.

   Pour indiquer un point central spécifique, développez la rubrique **Rotation** et tapez de nouvelles valeurs dans les zones **Centre X** et **Centre Y**.

   La vidéo pivotera autour de cet axe dès que vous inclinerez l'événement.

   La rotation se produit immédiatement et les résultats sont mis à jour dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.
5. Si vous souhaitez employer plusieurs paramètres de rotation, utilisez le contrôleur d'images clés, en bas de la fenêtre Effets de l'événement vidéo pour créer des réglages distincts sur toute la durée de l'événement.

   Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

   Utilisez le contrôle **Lissage de panoramique/recadrage par défaut** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour régler la valeur de lissage par défaut des nouvelles images clés.

Appliquer un panoramique à un événement vidéo

Vous pouvez employer un panoramique sur un événement pour mettre l'accent sur une action d'un événement vidéo ; de même, vous pouvez simuler un mouvement en employant des images fixes.

L'un des autres emplois du panoramique est le Pan-and-Scan, qui est une technique couramment employée lorsqu'un film est converti pour la télévision. Les écrans de cinéma sont habituellement plus larges (~2.35:1) que ceux des téléviseurs (~1.33:1). Lorsque vous transférez le film en vidéo, vous pouvez employer le panoramique pour recadrer vos images vidéo et déplacer le nouveau cadrage pour qu'il suive l'action ou le sujet.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo**, puis **Voir en panoramique/Recadrer l'événement vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Panoramique/Recadrage** de l'événement vidéo). Le module externe Panoramique/recadrage s'affiche dans la fenêtre Effets événement vidéo.
2. Ajustez la zone de sélection pour recadrer l'événement. (Si vous appliquez un panoramique à la totalité de l'image, vous verrez le fond placé derrière l'événement vidéo en transparence.)
3. Pour redimensionner la zone de sélection, faites glisser les poignées situées sur son périmètre. Pour indiquer des dimensions spécifiques pour la sélection, développez la rubrique **Position**, située à gauche de la fenêtre, et tapez de nouvelles valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

   Cliquez sur le bouton **Verrouiller le format d'image** si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son format d'image pendant les opérations de redimensionnement. Lorsque ce bouton n'est pas sélectionné, vous pouvez redimensionner la hauteur et la largeur individuellement.

   Cliquez sur le bouton **Taille aux environs du centre** si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son point central lorsque vous la redimensionnez en faisant glisser ses bords. Si vous ne sélectionnez pas ce bouton, le côté opposé de la zone de sélection reste ancré lorsque vous redimensionnez cette dernière en faisant glisser ses bords.
4. Pour repositionner la zone de sélection, cliquez dans le milieu de cette dernière et faites-la glisser vers un nouvel emplacement. Pour indiquer un emplacement spécifique, développez la rubrique **Position**, située à gauche de la fenêtre, et tapez de nouvelles valeurs dans les zones **Centre X** et **Centre Y**.

   Lorsque l'option **Déplacer librement** est sélectionnée, vous pouvez faire glisser la zone de sélection le long des axes X ou Y. Lorsque l'option **Déplacer dans X uniquement** est sélectionnée, vous ne pouvez déplacer la zone de sélection qu'à l'horizontale. Lorsque **Déplacer dans Y uniquement** est sélectionnée, vous ne pouvez déplacer la zone de sélection qu'à la verticale.

5. Pour zoomer dans la sélection afin qu'elle remplisse l'image de destination, développez la rubrique **Source** de la gauche de la fenêtre et sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante **Étirer pour remplir cadre**. Lorsque **Non** est sélectionné, les médias conservent leur taille d'origine, et la zone située hors de la sélection est coupée.

   Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail pour afficher le menu contextuel contenant les commandes de restauration, de centrage ou de retournement de la zone de sélection. Vous pouvez également forcer la correspondance de la zone avec le format d'image du média source ou de la sortie de votre projet. La correspondance du format d'image de la sortie peut éviter l'apparition de barres noires lorsque vous utilisez un média source (comme des photos) qui ne correspond pas au format d'image de votre projet.

6. Développez la rubrique **Source** de la partie gauche de la fenêtre et sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante **Étirer pour remplir cadre**.

7. Glissez la zone de sélection pour définir la portion affichable de l'événement. Votre curseur prend cette forme : ✣.

8. Utilisez le contrôleur d'images clés, en bas de la fenêtre Effets de l'événement vidéo pour créer des paramètres distincts pour toute la durée de l'événement. Le chemin du panoramique est tracé dans la fenêtre Effets de l'événement vidéo.

   Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

   Utilisez le contrôle **Lissage de panoramique/recadrage par défaut** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour régler la valeur de lissage par défaut des nouvelles images clés.

Modifier une interpolation d'image clé

Si vous avez deux images clés ou plus, vous pouvez développer la rubrique **Interpolation d'image clé** et modifier le paramètre de **Lissage** pour régler le lissage du déplacement.

Le lissage règle l'interpolation spatiale : c'est-à-dire la manière dont le déplacement se produit dans l'image. Un paramètre **Lissage** égal à 0 produit un déplacement linéaire d'une image clé à la suivante. L'augmentation de la valeur produit un chemin courbé.

Si vous souhaitez régler l'interpolation temporelle, c'est-à-dire le mode de déplacement dans le temps, changez le type de l'image clé en cliquant sur cette dernière et en sélectionnant un nouveau type de courbe d'interpolation (linéaire, rapide, lente, lisse, précis et retenir).

Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Utilisez le contrôle **Lissage de panoramique/recadrage par défaut** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences pour régler la valeur de lissage par défaut des nouvelles images clés.

Modifier les proportions d'un média source et l'étirer

Utilisez les contrôles de la rubrique **Source** de la partie gauche du module externe Panoramique/recadrage pour indiquer si votre vidéo sera étirée ou recadrée.

Option	Description
Maintain aspect ratio	Sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante (ou cliquez sur le bouton) pour éviter la distorsion du fichier multimédia source. Lorsque vous sélectionnez **Non**, le rapport largeur/hauteur du média source n'est pas conservé et la vidéo est étirée dans le cadre de sortie.
Étirer pour remplir le cadre	Choisissez **Oui** dans la liste déroulante si vous souhaitez que le média de la zone de sélection remplisse l'image de sortie. Lorsque vous sélectionnez **Non**, le média conserve sa taille d'origine, et la zone située hors de la sélection est coupée.

Modification des paramètres d'affichage de l'espace de travail

Utilisez les contrôles de la rubrique **Espace de travail** de la partie gauche du module externe Panoramique/recadrage pour modifier l'affichage.

Option	Description
Zoom	Pour modifier l'agrandissement de la vidéo dans l'espace de travail, sélectionnez **Zoom** et tapez un nouveau paramètre, ou activez cette même case et cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de régler le niveau d'agrandissement.
Décalage X	Pour déplacer l'affichage à gauche ou à droite, sélectionnez **Décalage X** et tapez un nouveau paramètre, ou activez cette même case et cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de régler le décalage. Les valeurs négatives déplacent la vidéo vers la gauche, les valeurs positives la déplacent vers la droite, et 0 représente le centre horizontal de l'espace de travail.
Décalage Y	Pour déplacer l'affichage en haut ou en bas, sélectionnez **Décalage Y** et tapez un nouveau paramètre, ou activez cette même case et cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de régler le décalage. Les valeurs négatives déplacent la vidéo vers le haut, les valeurs positives la déplacent vers le bas, et 0 représente le centre vertical de l'espace de travail.
Espacement de la grille	Sélectionnez **Espacement de la grille** et tapez un nouveau paramètre, ou activez cette même case et cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de régler le nombre de divisions affichées dans l'espace de travail.

Vous pouvez également modifier les valeurs de **Décalage X** et de **Décalage Y** en plaçant le pointeur sur l'espace de travail jusqu'à ce qu'il se change en puis en faisant glisser l'espace de travail pour effectuer un panoramique dans une direction quelconque.

Modification de la zone de sélection

Utilisez les contrôles de la rubrique **Édition** de la partie gauche de la fenêtre Panoramique/recadrage pour modifier la zone de sélection de la fenêtre.

Option	Description
Aligner sur la grille	Sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante si vous souhaitez aligner les bords de la zone de sélection sur la grille de l'espace de travail lorsque vous la glissez pour la redimensionner ou la déplacer. Lorsque vous choisissez **Non**, vous pouvez déplacer et redimensionner librement la zone de sélection.
Verrouiller l'aspect	Sélectionnez **Oui** dans la liste déroulante si vous souhaitez que la zone sélectionnée conserve ses proportions d'origine pendant le changement de taille. Lorsque vous sélectionnez **Non**, vous pouvez redimensionner la hauteur et la largeur individuellement.
Mettre à l'échelle par rapport au centre	Choisissez **Oui** dans la liste déroulante si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son point central lorsque vous la redimensionnez en faisant glisser ses bords. Lorsque vous sélectionnez **Non**, le côté opposé de la zone de sélection reste ancré lorsque vous redimensionnez cette dernière en faisant glisser ses bords.
Autoriser le déplacement	**Sélection horizontale** : Vous ne pouvez déplacer la zone de sélection qu'horizontalement dans l'espace de travail. **Sélection verticale** : Vous ne pouvez déplacer la zone de sélection que verticalement dans l'espace de travail. **Non contraint** : Vous pouvez déplacer la zone de sélection horizontalement ou verticalement dans l'espace de travail.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris dans le module externe Panoramique/recadrage pour afficher un menu contextuel qui vous permettra de régler rapidement la zone de sélection :

Option	Description
Restaurer	Rétablit l'image complète de la zone recadrée.
Centre	Déplace la zone de recadrage au centre de l'image.
Retourner à l'horizontale	Inverse l'événement de gauche à droite et vers l'arrière.
Retourner à la verticale	Inverse l'événement de haut en bas et vers l'arrière.

Option	Description
Faire correspondre le format de sortie	Définit le rapport x,y pour qu'il corresponde aux propriétés du projet.
Faire correspondre le format source	Définit les valeurs de x,y pour qu'elles correspondent aux propriétés de votre média source.

Enregistrer ou rappeler une présélection d'image clé

Les présélections d'images clés conservent les paramètres de l'image clé sélectionnée à la position du curseur.

Les présélections des lignes d'images clés Position et Masque sont enregistrées séparément : les présélections définies dans la ligne Position ne seront pas disponibles dans la ligne Masque.

Enregistrement d'une présélection

1. Ajustez vos paramètres Position et Masque pour créer une image clé.
2. Saisissez un nom dans la zone **Présélection**.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la présélection** .

Rappel d'un préréglage

1. Cliquez sur les lignes d'images clés Position ou Masque pour sélectionner une ligne, et positionnez le curseur là où vous souhaitez appliquer la présélection.
2. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Présélection**.

   S'il n'existe aucune image clé à la position du curseur, une image clé est créée à l'aide des paramètres de la présélection. Si une image clé existe sur la position du curseur, ses paramètres sont remplacés par ceux de la présélection.

Suppression d'une présélection

Cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection** pour supprimer la présélection active.

Modification des mouvements de piste

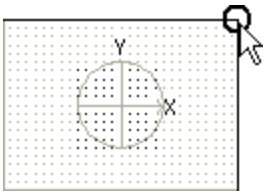
Dans le menu Outils, sélectionnez **Vidéo** et choisissez **Mouvement de piste** dans le sous-menu (ou cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** d'un en-tête de piste) pour afficher la fenêtre Mouvement de piste.

La fenêtre Mouvement de piste permet de déplacer une piste vidéo sur une autre piste. Dans l'exemple suivant, une fenêtre d'incrustation (Image dans image) a été créée par redimension et positionnement du clip vidéo superposé. Le mouvement a été employé pour déplacer graduellement le texte du haut vers le bas de la fenêtre.

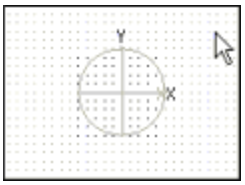
Zoom ou vue panoramique d'une piste vidéo

Lorsque vous utilisez un réglage unique sur la piste, vous déplacez toute la vidéo qu'elle contient. Lorsque vous ajoutez des images clés pour changer les paramètres de mouvement tout au long de la piste, vous pouvez créer une animation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

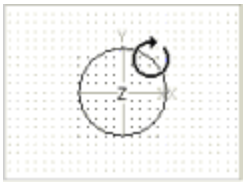
1. Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** de la piste qui contient la superposition à animer. La fenêtre Mouvement de piste apparaît.
2. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode composite** pour indiquer la méthode de composition de votre piste par rapport aux autres. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.
3. Ajustez la zone de sélection pour modifier la zone affichable de la piste et sa position. Vous pouvez utiliser les contrôles **Position**, **Orientation** et **Rotation** situés dans la partie gauche de la fenêtre ou faire glisser la zone de sélection dans l'espace de travail. Lorsque vous faites glisser la zone, les guides apparaissent en gras et indiquent le déplacement ou la rotation de la piste :



Rapprochement ou éloignement du visualiseur. Opérez un glissement par-dessus les coins pour inverser la piste.



Glissement de la piste pour modifier sa position.



Rotation sur l'axe Z

4. Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue vous permettent d'autoriser ou d'empêcher le mouvement ou la mise à l'échelle. Pour plus d'informations, reportez-vous au titre *Modifier les options de modification* de cette rubrique.

   Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail pour afficher le menu contextuel contenant les commandes de restauration, de centrage ou de retournement de la zone de sélection. Vous pouvez également forcer la correspondance de la zone avec le format d'image du média source ou de la sortie de votre projet, ou avec un format carré. La correspondance du format d'image de la sortie peut éviter l'apparition de barres noires lorsque vous utilisez un média source (comme des photos) qui ne correspond pas au format d'image de votre projet.

   Le mouvement de piste se produit immédiatement et les résultats sont mis à jour dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo.

5. Utilisez le contrôleur d'images clés situé au bas de la fenêtre Mouvement de piste pour définir des paramètres de mouvement de piste distincts pendant la durée de la piste.

   Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse.

   Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**.

Utilisez le contrôle **Lissage du mouvement de piste par défaut** de l'onglet Contrôle ext. & automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour régler la valeur de lissage par défaut des nouvelles images clés.

Création d'un effet d'ombre

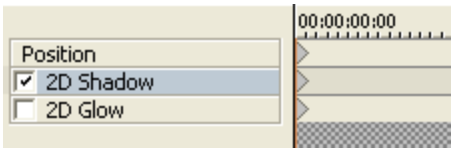
L'effet d'ombre crée une ombre portée sous un objet, une fenêtre ou un titre. Une ombre est particulièrement efficace sous une fenêtre d'incrustation.

Cette procédure suppose que vous avez déjà créé un événement sur la piste par-dessus laquelle le fond vidéo sera employé comme superposition.

1. Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** de la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter un effet d'ombre. La fenêtre Mouvement de piste apparaît.

2. Sélectionnez la ligne **Ombre 2D** du contrôleur d'images clés. Lorsque la ligne **Ombre 2D** est sélectionnée, les contrôles d'ombrage sont affichés dans la boîte de dialogue Mouvement de piste.

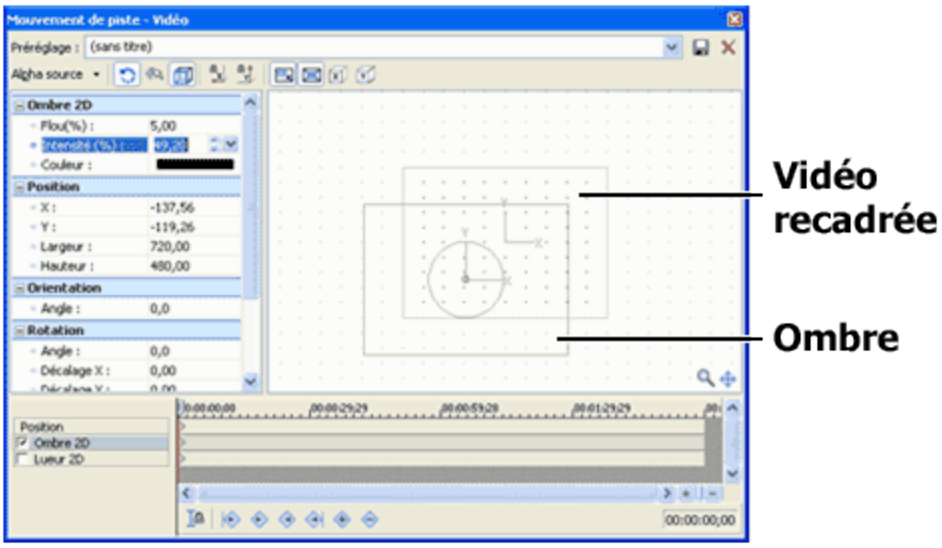
   Cochez la case **Ombre 2D** pour appliquer l'ombre de telle sorte que vous puissiez voir le résultat de votre ombrage dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo, ou désactivez-la pour ignorer l'ombre.



3. Utilisez le contrôle Ombre 2D, à gauche de la fenêtre, pour définir la couleur et l'aspect de l'ombre :

Option	Description
Flou %	Tapez un nombre dans la boîte ou cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra d'adoucir le bord de l'ombre. Choisissez 0 pour obtenir un bord franc, ou augmentez la valeur du paramètre pour adoucir le bord de l'ombre.
Intensité	Tapez un nombre dans la boîte ou cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de définir la transparence du bord flou de l'ombre. Diminuez le chiffre pour obtenir une ombre transparente, ou augmentez-le pour la rendre plus opaque.
Couleur	Cliquez sur la flèche vers le bas en regard de la palette de couleurs pour afficher un sélecteur de couleurs. Utilisez les curseurs ou les zones d'édition du sélecteur de couleurs pour définir la couleur de l'ombre ou utilisez le compte-gouttes pour sélectionner une couleur sur votre écran.

4. Réglez la position de l'ombre en glissant la boîte dans l'espace de travail, ou en utilisant les contrôles **Position**, **Orientation** et **Rotation** situés à gauche de la fenêtre. Pour plus d'informations concernant la manipulation de la boîte de sélection, reportez-vous à la section *Recadrer, zoomer ou panoramique d'un événement vidéo* de cette section.



5. Pour animer l'ombre, cliquez sur la ligne **Ombre 2D** du Contrôleur d'images clés pour régler le curseur sur une heure ultérieure, puis réglez les paramètres d'ombrage.

   Vous pouvez vous servir de l'animation des images clés pour modifier la couleur ou la transparence de l'ombre ; vous pouvez aussi déplacer l'ombre indépendamment de la superposition vidéo.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Création d'un effet de lueur

Une lueur est similaire à une ombre, mais il s'agit, dans les cas typiques, d'une couleur brillante aux bords estompés.

Cette procédure suppose que vous avez déjà créé un événement sur la piste par-dessus laquelle le fond vidéo sera employé comme superposition.

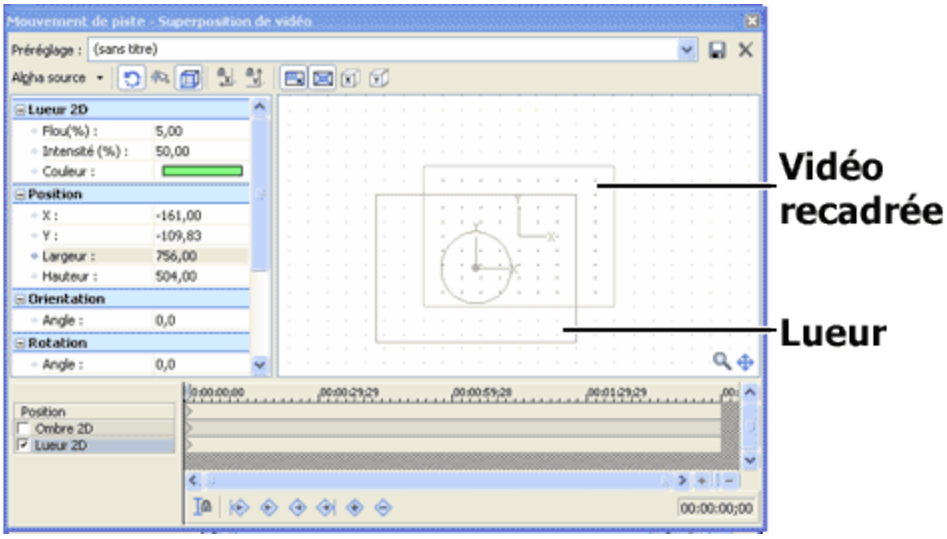
1. Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** de la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter un effet d'ombre. La fenêtre Mouvement de piste apparaît.
2. Sélectionnez la ligne **Lueur 2D** du contrôleur d'images clés. Lorsque la ligne **Lueur 2D** est sélectionnée, les contrôles de lueurs sont affichés dans la boîte de dialogue Mouvement de piste.

   Activez la case à cocher **Lueur 2D** pour appliquer la lueur de telle sorte que vous puissiez voir le résultat dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo ou désactivez-la pour ignorer la lueur.

3. Utilisez le contrôle Lueur 2D, à gauche de la fenêtre, pour définir la couleur et l'aspect de la lueur :

Option	Description
Flou %	Tapez un nombre dans la boîte ou cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra d'adoucir le bord de l'effet de lueur. Choisissez 0 pour obtenir un bord franc, ou augmentez la valeur du paramètre pour adoucir le bord de la lueur.
Intensité	Tapez un nombre dans la boîte ou cliquez sur le bouton pour afficher un curseur qui vous permettra de définir la transparence du bord flou de la lueur. Diminuez le chiffre pour obtenir une lueur transparente, ou augmentez-le pour la rendre plus opaque.
Couleur	Cliquez sur la flèche vers le bas en regard de la palette de couleurs pour afficher un sélecteur de couleurs. Utilisez les curseurs ou les zones d'édition du sélecteur de couleurs pour définir la couleur de la lueur ou utilisez le compte-gouttes pour sélectionner une couleur sur votre écran.

4. Réglez la position de la lueur en glissant la boîte dans l'espace de travail, ou en utilisant les contrôles Position, Orientation et Rotation situés à gauche de la fenêtre. Pour plus d'informations concernant la manipulation de la boîte de sélection, reportez-vous à la section *Recadrer, zoomer ou panoramique d'un événement vidéo* de cette section.



5. Pour animer la lueur, cliquez sur la ligne **Lueur 2D** du Contrôleur d'images clés pour régler le curseur sur une heure ultérieure, puis réglez les paramètres de la lueur.

   Vous pouvez vous servir de l'animation des images clés pour modifier la couleur ou la transparence de la lueur, ou vous pouvez déplacer la lueur indépendamment de la superposition vidéo.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

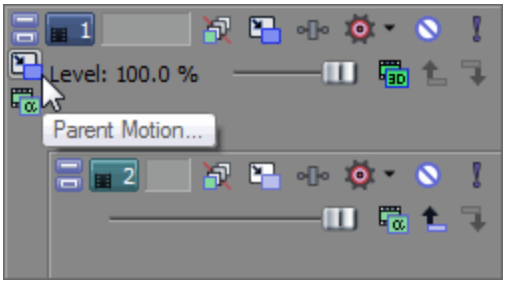
Déplacer un groupe de pistes composées (appliquer un mouvement parent)

1. Cliquez sur le bouton **Créer un enfant de composition** des pistes que vous souhaitez réunir dans un groupe de composition.

   Si vous souhaitez déplacer le groupe de composition dans l'espace 3D, cliquez sur le bouton **Mode composite parent** de la piste parente et sélectionnez **Alpha source 3D**.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411 et "3D Décomposition," page 417.

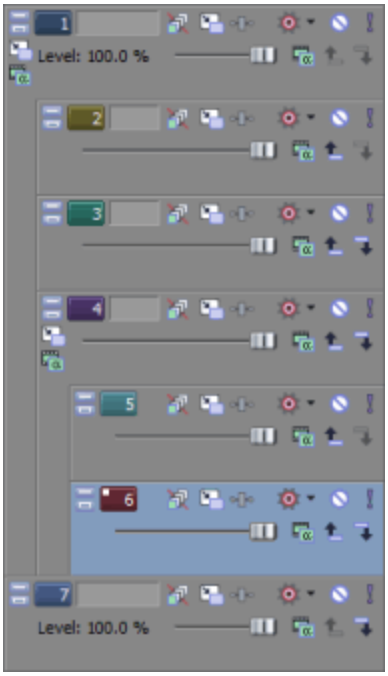
2. Cliquez sur le bouton **Mouvement parent** de la piste parente. La fenêtre Mouvement de piste apparaît.



Le mouvement de piste parente affecte la piste parente et toutes les pistes enfants.

Dans la liste des pistes d'exemple, le mouvement de la piste parente 1 affectera les pistes 1 à 6.

Le mouvement de piste parente appliqué à la piste 4 aura un impact sur les pistes 4 à 6.



3. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode composite** pour indiquer la méthode de composition de vos pistes par rapport aux autres pistes.
4. Accomplissez les procédures décrites plus haut dans cette rubrique pour découper ou zoomer les pistes composites, changer leur position sur l'écran, ou ajouter des effets d'ombre ou de lueur.
5. Si vous souhaitez créer des mouvements de pistes animés, utilisez le contrôleur d'image clé au bas de la fenêtre Mouvement de piste pour créer des paramètres de zoom distincts sur toute la durée de la piste.

   Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Changer les options de modification

Utilisez la barre d'outils en haut de la fenêtre Mouvement de piste pour changer les options de modification :

	Option	Description
	Activer la rotation	Ce bouton vous permet de faire pivoter la vidéo. Lorsque le bouton est désélectionné, la vidéo est bloquée et ne peut être déplacée qu'horizontalement ou verticalement, mais la piste ne peut pas subir de rotation.
	Activer l'alignement à la grille	Ce bouton vous permet d'aligner vos modifications sur la grille.
	Modifier dans l'espace objet	Ce bouton vous permet d'effectuer des modifications dans l'espace de l'objet plutôt que dans celui de l'appareil photo. Par exemple, si vous appliquez une rotation à une piste, son axe X risque de ne pas correspondre à l'axe X de la fenêtre de prévisualisation vidéo. La sélection du bouton **Modifier dans l'espace objet** en même temps que le bouton **Empêcher le mouvement** vous permet de déplacer l'objet sur ses axes X et Y.
	Empêcher le mouvement (X)	Ce bouton vous permet d'empêcher les mouvements horizontaux de la piste.
	Empêcher le mouvement (Y)	Ce bouton vous permet d'empêcher les mouvements verticaux de la piste.
	Verrouiller le format d'image	Sélectionnez ce bouton si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son format d'image pendant les opérations de redimensionnement. Lorsque ce bouton n'est pas sélectionné, vous pouvez redimensionner la hauteur et la largeur individuellement.
	Mettre à l'échelle par rapport au centre	Sélectionnez ce bouton si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son point central lorsque vous redimensionnez la zone en faisant glisser ses bords. Si vous ne sélectionnez pas ce bouton, le côté opposé de la zone de sélection reste ancré lorsque vous redimensionnez cette dernière en faisant glisser ses bords.
	Empêcher la mise à l'échelle (X)	Ce bouton vous permet de verrouiller la dimension horizontale de la zone de sélection.
	Empêcher la mise à l'échelle (Y)	Ce bouton vous permet de verrouiller la dimension verticale de la zone de sélection.

Enregistrer ou rappeler une présélection d'image clé

Les présélections d'images clés conservent les paramètres de l'image clé sélectionnée à la position du curseur.

Remarques :

- Les préréglages des lignes d'images clés de la Position, de l'Ombre 2D et de la Lueur 2D sont enregistrés séparément.
- Les préréglages des mouvements de piste 2D et 3D sont enregistrés séparément : les présélections créées dans cette fenêtre ne seront pas disponibles dans la fenêtre Mouvement de piste 3D Pour plus d'informations, reportez-vous à "3D Décomposition," page 417.

Enregistrement d'une présélection

1. Réglez votre Position, l'Ombre 2D ou la Lueur 2D comme vous le désirez pour créer une image clé.
2. Saisissez un nom dans la zone **Présélection**.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la présélection**.

Rappel d'un préréglage

1. Cliquez sur les lignes d'images clés Position, Ombre 2D et Lueur 2D pour sélectionner une ligne, et positionnez le curseur là où vous souhaitez appliquer le préréglage.
2. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Présélection**.

   S'il n'existe aucune image clé à la position du curseur, une image clé est créée à l'aide des paramètres de la présélection. Si une image clé existe sur la position du curseur, ses paramètres sont remplacés par ceux de la présélection.

Suppression d'une présélection

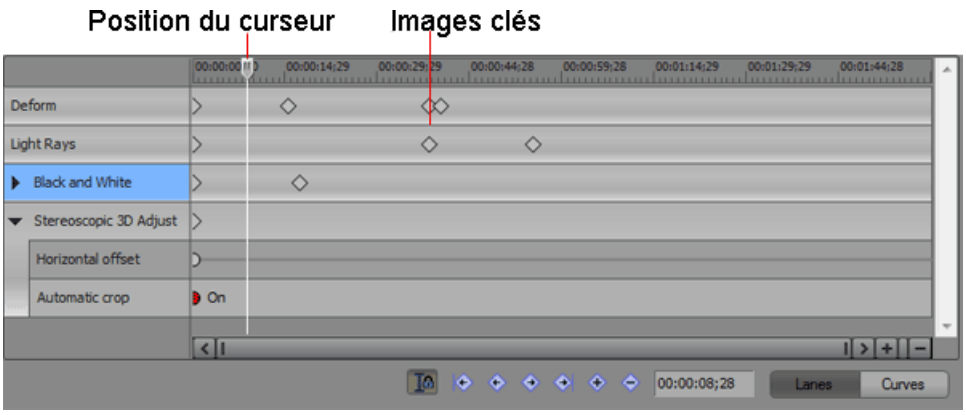
Cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection** pour supprimer la présélection active.

Animation des images clés

Les images clés définissent l'état des paramètres d'un effet à un moment précis.

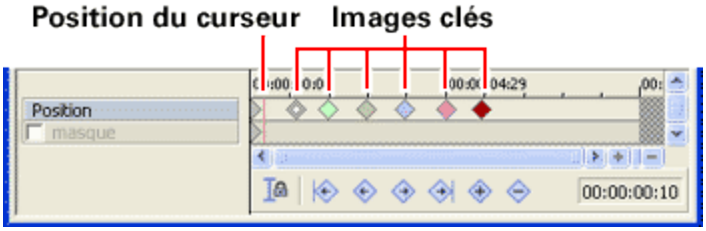
Chaque image clé contient un ensemble de paramètres pour un point spécifique sur la barre temporelle. Les paramètres des images intermédiaires sont interpolés. Vous pouvez ajouter des images clés supplémentaires pour créer des effets plus complexes.

Le contrôleur d'images clés est affiché en bas des boîtes de dialogue Effets vidéo, Générateurs de médias vidéo, Mouvement de piste et Transition ; il permet d'ajouter et de supprimer des images clés, ainsi que de contrôler les paramètres d'effet de chaque image clé.



Chaque effet dans une chaîne d'effets vidéo peut posséder ses propres images clés.

Certains effets vidéo, tels que le Réglage stéréo 3D Sony, ont des paramètres qui possèdent leurs propres images clés.



Ajout d'une image clé

1. Dans le contrôleur d'images clés, cliquez pour positionner le curseur là où vous souhaitez ajouter une image clé.
2. Cliquez sur le bouton **Insérer une image clé** . Une image clé est ajoutée dans la barre temporelle du contrôleur d'images clés.

   Les nouveaux attributs d'image clé sont copiés à partir de l'image clé précédente, ce qui vous permet d'effectuer des changements subtils sans recréer vos paramètres.

   Pour ajouter rapidement une image clé, cliquez deux fois sur la barre temporelle du contrôleur d'images clés ou positionnez le curseur sur la barre temporelle, puis modifiez les paramètres de l'effet.

Suppression d'une image clé

1. Pour sélectionner une image clé, cliquez dessus.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer l'image clé** .

Navigation entre les images clés

Pour accéder directement à l'image clé précédente ou suivante, cliquez sur les boutons **Image clé précédente** et **Image clé suivante** (ou appuyez sur les touches Ctrl + Flèche gauche ou Ctrl + Flèche droite).

Pour accéder directement à la première ou à la dernière image clé, cliquez sur le bouton **Première image clé** ou **Dernière image clé**.

Copie d'une image clé

Cliquez avec le bouton droit sur l'image clé et sélectionnez **Copier** dans le menu contextuel. L'image clé et ses paramètres sont copiés dans le Presse-papiers.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser l'image clé pour la copier.

Utilisation de l'animation d'images clés pour modifier un effet

Vous pouvez utiliser l'animation d'images clés pour modifier progressivement un effet. Par exemple, pour effectuer un fondu progressif d'un événement du noir vers le blanc, vous pouvez utiliser l'effet Noir et blanc pour créer deux images clés. La première image clé utilise la présélection **Réinitialiser sur aucun** et la seconde la présélection **Noir et blanc 100 %**. Pendant la lecture, l'événement commence en couleurs puis évolue progressivement vers le noir et blanc.

1. Ajoutez un effet à un événement ou une piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337.

   La fenêtre Effets vidéo apparaît.

2. Cliquez sur le bouton **Animer** pour afficher le contrôleur d'images clés au bas de la fenêtre.
3. Dans le contrôleur d'images clés, cliquez pour positionner le curseur là où vous souhaitez que l'effet commence.

   Cliquez sur le bouton **Curseur de synchronisation** pour synchroniser les positions du curseur sur la barre temporelle principale et la barre temporelle du contrôleur d'images clés.

4. Cliquez sur le bouton **Insérer une image clé**.
5. Réglez les attributs de l'effet comme vous le souhaitez.
6. Répétez les étapes 3 à 5 afin d'ajouter une image clé pour chaque modification de paramètre d'effet.

   Pendant la lecture, l'effet effectue une transition progressive dans les attributs établis pour chaque image clé.

Modifier la courbe d'interpolation entre les images clés

La courbe d'interpolation détermine le taux d'animation entre les paramètres de deux images clés.

Pour les images clés de panoramique/recadrage d'événement et de mouvement de piste, la couleur de l'image clé indique quelle courbe d'interpolation est utilisée.

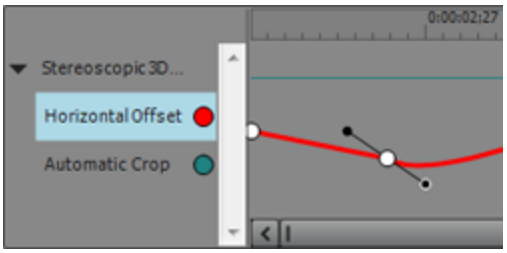
Commande	Description	Apparence
Linéaire	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est linéaire.	
Rapide	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est un logarithmique rapide.	
Lent	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est un logarithmique lent.	
Lissage	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est naturelle et lisse.	
Précis	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est précise.	
Conserver	Aucune animation ne se produit. Les paramètres de l'image clé sont conservés jusqu'à l'image suivante.	

Dans la vue Files de la boîte de dialogue Effets vidéo, ou dans les boîtes de dialogue Panoramique/Recadrage ou Mouvement de piste, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur une image clé sélectionnée et choisir une commande dans le menu contextuel pour modifier la courbe d'interpolation. Le type de courbe est mis à jour dans toutes les images clés sélectionnées.

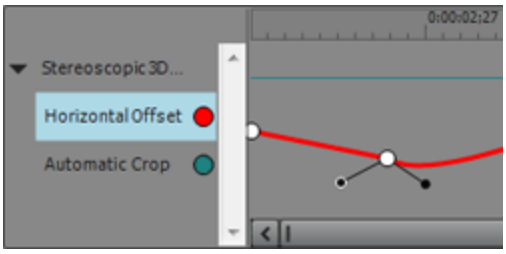
Pour les effets vidéo, la ligne entre les images clés indique quelle courbe d'interpolation est utilisée.

Dans la vue Courbes de la boîte de dialogue Effets vidéo, vous pouvez ajuster manuellement les courbes splines d'une image clé. Cliquez sur le bouton **Files/Courbes** pour alterner entre les vues Files et Courbes.

Cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Manuel** dans le menu contextuel pour afficher les poignées de la courbe spline. Déplacez les poignées pour ajuster la courbe.



Cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Fractionner manuel** dans le menu contextuel pour ajuster la courbe indépendamment de chaque côté de l'image clé.



Déplacer une image clé

Une fois les images clés définies, leur position sur la barre temporelle peut nécessiter un ajustement. Pour modifier la position d'une image clé, faites-la glisser vers la nouvelle position sur la barre temporelle du contrôleur d'images clés.

Maintenez la touche Ctrl ou Maj enfoncée tout en cliquant pour sélectionner plusieurs images clés. Une image clé sélectionnée s'affiche sous la forme ◈ et une image clé non sélectionnée sous la forme ◈.

Maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser la première ou dernière image clé dans un groupe d'images clés sélectionnées pour régler leur espacement de manière égale.

Ajustement des images clés au niveau de la piste

Si vous utilisez les effets de piste vidéo ou le mouvement de piste, les images clés s'affichent dans la barre temporelle sous la piste vidéo. Vous pouvez faire glisser les images clés pour régler leur position, ajouter et supprimer des images clés, et modifier la courbe d'interpolation entre les images clés.

Sélectionnez le bouton **Verrouiller les enveloppes aux événements** pour verrouiller les images clés de la piste aux événements de cette même piste. Si les images clés sont verrouillées et que vous déplacez les événements le long de la barre temporelle, les images clés associées se déplacent en même temps qu'eux.

Cliquez sur le bouton **Développer/réduire les images clés de la piste** dans la zone d'infos de la piste pour afficher ou masquer la hauteur des images clés de la piste. Lorsqu'elles sont développées, une ligne distincte apparaît pour chaque élément contenant une image clé.

Les images clés définies au niveau de l'événement ne sont pas visibles dans la barre temporelle.

Ajout d'images clés de la piste

1. Cliquez sur le bouton **Développer/réduire les images clés de la piste**.
2. Cliquez deux fois pour ajouter une image clé dans l'affichage des pistes. L'image clé utilise les mêmes paramètres et la même courbe d'interpolation que l'image clé précédente.

Déplacement d'images clés de la piste

Faites glisser l'image clé vers le nouvel emplacement sur la barre temporelle. Si les lignes de l'image clé de piste sont réduites, les images clés superposées sont déplacées ensemble.

Pour déplacer plusieurs images clés, sélectionnez l'outil Enveloppe et créez une sélection de temps incluant les images clés à déplacer. Lorsque vous effectuez le déplacement, toutes les images clés de la sélection de temps sont déplacées ensemble.

Modifier la courbe d'interpolation entre les images clés

La courbe d'interpolation détermine la fréquence d'interpolation temporelle : la fréquence de mouvement entre deux images clés. Pour modifier la courbe d'interpolation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé et choisissez une commande dans le menu contextuel :

Pour régler l'interpolation spatiale, c'est-à-dire la manière dont le déplacement se produit dans une image vidéo, modifiez le paramètre **Lissage** dans la boîte de dialogue Panoramique/recadrage d'événement ou Mouvement de piste. Un paramètre **Lissage** égal à 0 produit un déplacement linéaire d'une image clé à la suivante. L'augmentation de la valeur produit un chemin courbé. Pour plus d'informations, reportez-vous à Voir "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295 et "Modification des mouvements de piste," page 306.

Commande	Description	Apparence
Conserver	Aucune animation ne se produit. Les paramètres de l'image clé sont conservés jusqu'à l'image suivante.	
Linéaire	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est linéaire.	
Rapide	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est un logarithmique rapide.	
Lent	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est un logarithmique lent.	
Lissage	La courbe d'interpolation des paramètres d'effet est naturelle et lisse.	

Modification d'images clés de la piste

Vous ne pouvez pas régler les paramètres d'images clés individuels dans l'affichage des pistes. Pour modifier une image clé, ouvrez la page des propriétés de l'effet.

1. Cliquez sur le bouton **Développer/réduire les images clés de la piste** pour développer les lignes des images clés de la piste.
2. Cliquez deux fois sur une image clé pour ouvrir sa page des propriétés. Pour plus d'informations sur l'application d'effets vidéo, consultez la rubrique "Application d'effets vidéo," page 337.

Chapitre 13

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 de votre projet ou créer des sons uniques. Vegas Pro prend en charge des effets DirectX et VST supplémentaires proposés par de nombreux fournisseurs. Vous pouvez appliquer les effets audio à tous les événements d'une piste, aux bus ou aux effets affectables.

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.

Conseils :

- Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre du Gestionnaire de module externe vers des événements, des pistes, des bus et les fenêtres Modules externes audio, Effets vidéo ou Prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Fenêtre Gestionnaire de module externe, " page 50.
- Utilisez l'onglet Effets VST de la boîte de dialogue Préférences pour indiquer où l'application doit rechercher les modules externes VST et pour sélectionner les modules externes à utiliser. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Effets VST," page 637.

Ajout et modification d'effets de pistes audio

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

Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre Gestionnaire de modules externes vers un en-tête de piste audio. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Création et emploi de packages d'effets," page 332 et "Fenêtre Gestionnaire de module externe," page 50.

Sachez qu'utiliser des (tels que Time Stretch ou Pitch-Shift sans préservation de la durée et certains paramètres de Vibrato) peut entraîner une lecture de l'audio non synchronisée 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.

Lorsque le contrôle en entrée est activé en cours d'enregistrement audio, les chaînes de modules externes qui ne peuvent pas être employées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge (). Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Enregistrement audio," page 122.

Création d'une chaîne d'effets de piste

1. Cliquez sur le bouton **Effets de piste** de la piste à laquelle vous voulez ajouter des effets. La fenêtre Effets de pistes audio apparaît. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Éditer des modules audio externes," page 332.

   Si aucun effet n'a affecté à la piste, le bouton **Effets de piste** apparaît en gris. Si la piste ne comporte aucun effet et que vous cliquez sur le bouton **Effets de piste**, le sélectionneur de module externe apparaît.

2. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe** pour afficher le sélectionneur de module externe.

3. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou ouvrez un package d'effets. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Création et emploi de packages d'effets," page 332. 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, faites glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou cliquez sur le bouton**Déplacer le module externe vers la gauche** ou **Déplacer le module externe vers la droite**.

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

Si vous travaillez dans un projet Surround 5.1, vous pouvez utiliser des paramètres de module externe distincts pour chaque canal (vous pouvez séparer les paramètres EQ pour les haut-parleurs avant et surround, par exemple) via l'automatisation des effets. Ajoutez plusieurs instances du module externe à la chaîne d'effets de piste, puis activez les cases à cocher **Activer** dans le sélectionneur d'automatisation d'effet des canaux qui seront affectés par chaque instance du module externe. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

Modification d'une chaîne d'effets de piste

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Effets de piste** d'une piste, la apparaît ; elle vous permet d'activer ou ignorer des effets, de modifier les paramètres des effets et d'ajouter des effets dans une chaîne ou d'en supprimer. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Éditer des modules audio externes," page 332.

Automatisation des paramètres des effets

Si un module externe prend en charge cette option, vous pouvez utiliser les enveloppes pour ajuster automatiquement les paramètres des effets. Des enveloppes d'automatisation peuvent être ajoutées aux pistes ainsi qu'aux pistes de bus pour contrôler les paramètres des effets de piste, des effets de bus et des effets affectables.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des enveloppes d'automatisation dans les pistes, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

Lorsque vous ajoutez un module externe prenant l'automatisation en charge (les effets pouvant être automatisés sont indiqués par l'icône dans la fenêtre Sélectionneur de module externe), le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** s'affiche dans la fenêtre Effets de piste audio :

- Une fois les enveloppes d'automatisation d'effet ajoutées, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** est désélectionné ; les paramètres d'effets sont ensuite automatisés à l'aide des paramètres de l'enveloppe.
- Si le bouton est sélectionné, les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées et l'état initial de l'effet est appliqué pendant toute la durée de la piste.
- Si vous supprimez toutes les enveloppes d'automatisation d'un module externe, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** ne sera plus disponible.

En savoir plus sur un module externe particulier

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

Ajouter/Éditer des effets d'événement audio

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

Notez que l'utilisation de modules externes (tels que Time Stretch ou Pitch-Shift sans préservation de la durée et certains paramètres de Vibrato) peut entraîner une lecture de l'audio non synchronisée 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.

Lorsque le contrôle en entrée est activé en cours d'enregistrement audio, les chaînes de modules externes qui ne peuvent pas être employées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge ( ).

Création d'une chaîne d'effets d'événement

1. Cliquez sur le bouton **Effet d'événement** de l'événement auquel vous souhaitez ajouter des effets (ou sélectionnez l'événement et cliquez sur **Outils > Audio > Effets de l'événement audio**). La fenêtre Effets de l'événement audio apparaît.

   Lorsqu'aucun effet n'est affecté à un événement, le bouton **Effet d'événement** est affiché en gris. Lorsqu'aucun effet n'est affecté à un événement et que vous cliquez sur le bouton **Effet d'événement**, le sélectionneur de module externe s'affiche.

2. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe** pour afficher le sélectionneur de module externe.

3. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou ouvrez un package d'effets. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Création et emploi de packages d'effets," page 332. 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, faites glisser le bouton du module voulu vers le nouvel emplacement ou cliquez sur le bouton**Déplacer le module externe vers la gauche** ou **Déplacer le module externe vers la droite**.

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

Modification d'une chaîne d'effets d'événement

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Effet d'événement** d'un événement, la fenêtre Effets de l'événement audio apparaît ; elle vous permet d'activer ou ignorer des effets, de modifier des paramètres des effets et d'ajouter des effets dans une chaîne, ou d'en supprimer. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Éditer des modules audio externes," page 332.

En savoir plus sur un module externe particulier

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

Utilisation des effets de bus

Outre l'application d'effets aux pistes individuelles, vous pouvez également appliquer des effets DirectX et VST aux bus.

Les effets d'un bus sont appliqués à toutes les pistes affectées à ce bus. Si une piste contient des effets de piste et de bus, les effets de piste sont traités avant les effets de bus. Pour plus d'informations sur la séquence du signal audio, consultez la rubrique "Diagramme de flux de signal," page 361.

Pour indiquer si le niveau du bus doit être appliqué avant ou après la chaîne d'effets de bus, suivez l'une des méthodes ci-dessous :

- Cliquez sur le bouton **Effet d'insert de pré/post-fondu** / dans la zone de contrôle Fondus de la bande de canaux du bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388..
- Pour appliquer la chaîne d'effets après le volume de bus, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton dans la piste de bus ou le contrôle de bus et sélectionnez **Post-volume** dans le menu contextuel. Le résultat de cette opération est identique à celui qu'on obtient en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le fondu de sortie du bus et en choisissant **Pré-effet** dans le menu contextuel.

Lorsque vous travaillez dans des projets Surround 5.1, le bus principal prend en charge les effets audio du canal 5.1.

Conseils :

- Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre Gestionnaire de modules externes vers les bus dans la fenêtre Console de mixage ou la zone d'infos de la piste de bus. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Gestionnaire de module externe," page 50.
- Pour ajouter des effets à toutes les séquences audio de votre projet, vous pouvez les ajouter au bus principal.

Lorsque le contrôle en entrée est activé pendant un enregistrement audio, les chaînes d'effets audio contenant des modules non placés s'affichent en jaune () pour indiquer que la compensation automatique du retard du module externe est utilisée. Les chaînes qui ne peuvent pas être utilisées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge ().

Ajout d'effets à un bus

1. Cliquez sur le bouton **Effet de bus** situé sur la piste de bus audio du bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Pistes de bus audio," page 262.. La fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.

   Vous pouvez également utiliser la zone de contrôle Effet d'insert de la réglette de canal du bus pour ajouter ou modifier des effets de bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388..

2. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou ouvrez un package d'effets.

   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 cliquez sur le bouton **Déplacer le module externe vers la gauche** ou **Déplacer le module externe vers la droite** .

3. Lorsque vous avez terminé l'ajout des modules externes, cliquez sur le bouton **OK**.

Modification des effets d'un bus

1. Cliquez sur le bouton **Effet de bus** situé sur la piste de bus audio. Si le bus ne comporte aucune chaîne d'effets, la fenêtre Effets de bus apparaît.
2. Utilisez la fenêtre Effets de bus pour activer/ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter des effets dans une chaîne ou en supprimer. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Éditer des modules audio externes," page 332.

Vous pouvez également utiliser la zone de contrôle Effet d'insert de la réglette de canal du bus pour ajouter ou modifier des effets de bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388.

Automatisation des paramètres des effets

Si un module externe prend en charge cette option, vous pouvez utiliser les enveloppes pour ajuster automatiquement les paramètres des effets. Des enveloppes d'automatisation peuvent être ajoutées aux pistes ainsi qu'aux pistes de bus pour contrôler les paramètres des effets de piste, des effets de bus et des effets affectables.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des enveloppes d'automatisation dans les pistes, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

Lorsque vous ajoutez un module externe prenant l'automatisation en charge (les effets pouvant être automatisés sont indiqués par l'icône dans la fenêtre Sélectionneur de module externe), le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** s'affiche dans la fenêtre Effets de bus :

- Une fois les enveloppes d'automatisation d'effet ajoutées, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** est désélectionné ; les paramètres d'effets sont ensuite automatisés à l'aide des paramètres de l'enveloppe.
- Si le bouton est sélectionné, les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées et l'état initial de l'effet est appliqué pendant toute la durée de la piste.
- Si vous supprimez toutes les enveloppes d'automatisation d'un module externe, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** ne sera plus disponible.

En savoir plus sur un module externe particulier

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

Application d'effets d'événement en différé

Les traitements de Vegas Pro ne sont pas, pour la plupart, destructeurs : l'édition d'événements et l'ajout d'effets ne modifient pas votre média source.

Les effets en différé permettent d'ajouter des effets à un événement et de générer un nouveau fichier multimédia intégrant les données audio traitées. Les effets appliqués en différé sont utiles pour les grands projets ou pour les modules externes utilisant intensivement le processeur.

Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre du Gestionnaire de modules externes vers un événement de la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Gestionnaire de module externe," page 50.

1. Sélectionnez l'événement contenant la prise que vous souhaitez traiter.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Audio**, puis **Appliquer un effet d'événement en temps non réel**. La fenêtre du sélecteur de modules externes s'affiche.
3. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter**.

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

4. Cliquez sur le bouton **OK**. La boîte de dialogue Prise s'affiche et montre les réglages du premier module de la chaîne.
5. Réglez les paramètres de chaque effet. Cliquez sur le bouton Aide de la fenêtre des effets pour afficher des informations relatives aux paramètres de chaque module. Vous pouvez prévisualiser les données audio traitées en cliquant sur le bouton **Prévisualisation**.
6. Lorsque vous avez terminé le paramétrage de l'effet, cliquez sur le bouton **OK**. La boîte de dialogue Appliquer un effet d'événement en temps non réel s'affiche.
7. Indiquez un nom et un format pour le nouveau fichier multimédia.
8. Cliquez sur le bouton **Rendre**. Après le traitement, un nouveau fichier est ajouté à la fenêtre Média de projet, et une nouvelle prise est ajoutée à l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser les Prises comme des Versions Alternatives des Évènements," page 184.

Utilisation des effets affectables

Vous pouvez utiliser des chaînes d'effets affectables lorsque vous souhaitez acheminer plusieurs pistes vers une chaîne de plug-ins DirectX ou VST, tout en paramétrant le niveau de chaque piste indépendamment.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 32 chaînes d'effets affectables à la fenêtre Console de mixage. Chaque chaîne peut contenir jusqu'à 32 modules externes.

Lorsque le contrôle en entrée est activé pendant un enregistrement audio, les chaînes d'effets audio contenant des modules non placés s'affichent en jaune () pour indiquer que la compensation automatique du retard du module externe est utilisée. Les chaînes qui ne peuvent pas être utilisées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge ().

Insertion d'une chaîne d'effets affectables

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Effet audio affectable** (ou cliquez sur le bouton **Insérer un effet affectable** de la barre d'outils Console de mixage) afin de créer une chaîne d'effets vers laquelle acheminer les pistes de votre projet.

Vous pouvez créer jusqu'à 32 chaînes d'effets affectables dans un projet. Chacune peut contenir un maximum de 32 effets.

Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes et des packages de modules externes depuis la fenêtre du Gestionnaire de modules externes vers la fenêtre Console de mixage. Déposez-les sur un contrôle d'effets affectables existant pour ajouter des modules externes à la chaîne. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Gestionnaire de module externe," page 50.

Lorsque le contrôle en entrée est activé pendant un enregistrement audio, les chaînes d'effets audio contenant des modules non placés s'affichent en jaune ( ) pour indiquer que la compensation automatique du retard du module externe est utilisée. Les chaînes qui ne peuvent pas être utilisées pour le contrôle en direct sont automatiquement ignorées et affichées en rouge ( ).

Création d'une chaîne d'effets affectables

1. Dans le menu Insérer, choisissez **Effet audio affectable**. La fenêtre Sélectionneur de module externe s'affiche.
2. Cliquez sur chaque module externe à ajouter, puis sur le bouton **Ajouter** ou accédez à un package d'effets. Les modules externes apparaissent au bas de la fenêtre dans l'ordre dans lequel vous les avez 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 cliquez sur le bouton **Déplacer le module externe vers la gauche** ou **Déplacer le module externe vers la droite** .
3. Après avoir ajouté tous les modules externes et spécifié l'ordre de la chaîne, cliquez sur le bouton **OK**. La nouvelle chaîne est ajoutée à la fenêtre Console de mixage et la fenêtre Effet affectable s'affiche.
4. Réglez les paramètres des effets. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe particulier, cliquez sur le bouton **Aide du module externe** ?.

Lorsque vous créez une chaîne d'effets affectables pour un projet, la commande **Supprimer l'effet affectable** est activée dans le sous-menu Outil > Audio, ce qui vous permet de supprimer une chaîne du projet.

Si la fenêtre Console de mixage est visible, cliquez sur le bouton **Insérer un effet affectable** dans la barre d'outils. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Console de mixage," page 54.

Modification d'une chaîne d'effets affectables

1. Cliquez sur le bouton **Effet affectable** situé sur la piste de bus audio de la chaîne d'effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Pistes de bus audio," page 262.

   La fenêtre Effet affectable s'affiche.

2. Utilisez la fenêtre Effet affectable pour activer/ignorer les effets, modifier les paramètres d'effet et ajouter des effets dans une chaîne ou en supprimer. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Éditer des modules audio externes," page 332.

Si la fenêtre Console de mixage apparaît, vous pouvez utiliser la zone de contrôle Effets d'insert de la réglette des canaux des effets affectables pour modifier la chaîne d'effets affectables. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)," page 401.

Suppression d'une chaîne d'effets affectables

Lorsque vous retirez une chaîne d'effets affectables, elle est supprimée du projet. Si vous souhaitez la réutiliser, vous devrez la recréer. Si vous voulez conserver la chaîne indépendamment du projet en cours, vous pouvez l'enregistrer en tant que présélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création et emploi de packages d'effets," page 332.

Pour ignorer une chaîne d'effets affectables sans la supprimer du projet, sélectionnez le bouton **Rendre muet** dans la zone de contrôle Fondus de la réglette des canaux des effets affectables. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)," page 401.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une réglette de canal d'effets affectables dans la fenêtre Console de mixage et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel ou sélectionnez une réglette de canal d'effets affectables et appuyez sur la touche Suppr.

Automatisation des paramètres des effets

Si un module externe prend en charge cette option, vous pouvez utiliser les enveloppes pour ajuster automatiquement les paramètres des effets. Pour automatiser les effets affectables, ajoutez des enveloppes d'automatisation à la piste de bus audio de l'effet affectable. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Pistes de bus audio," page 262.

Pour plus d'informations sur les paramètres d'automatisation d'effets, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

En savoir plus sur un module externe particulier

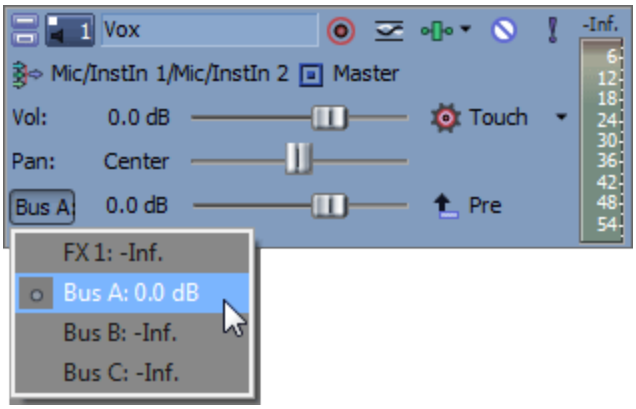
Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe particulier, cliquez sur le bouton **Aide du module externe** dans la fenêtre Effet affectable pour afficher le fichier d'aide.

Acheminement de pistes vers une chaîne d'effets affectables

L'acheminement de pistes vers une chaîne d'effets affectables vous permet d'affecter plusieurs pistes à une chaîne de modules externes.

Pour acheminer des pistes vers une chaîne d'effets affectables, vous devez d'abord ajouter une chaîne d'effets affectables à votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion d'une chaîne d'effets affectables," page 327.

1. Cliquez sur l'étiquette du contrôle à usages multiples et sélectionnez la chaîne d'effets affectables désirée dans le menu. Le nom du bouton change pour refléter le nom de la chaîne sélectionnée.



Si vous ne voyez pas le contrôle à usages multiples, glissez le bord inférieur de la zone d'infos piste pour augmenter sa hauteur.

2. Faites glisser le contrôle pour ajuster le niveau de la piste envoyée à la chaîne d'effets affectables.

   Si vous réglez les contrôles **Sortie sèche** de votre chaîne d'effets sur -inf, vous pouvez ajuster la balance traité/non traité à l'aide de la zone de contrôle Fondus du paramètre **Volume** de la réglette des canaux des effets affectables. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)," page 401.

Conseils :

- Si la fenêtre Console de mixage est visible, vous pouvez utiliser la zone de contrôle d'envoi de la réglette des canaux des pistes audio pour envoyer une piste à une chaîne d'effets affectables. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux des pistes audio," page 379.
- Par défaut, les envois d'effets sont paramétrés sur Post-volume. Pour choisir Prévolume, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle Effet et choisissez **Prévolume** dans le menu contextuel.
- Si vous voulez appliquer un panoramique de piste (comprenant la position du panoramique et le mode panoramique) aux envois d'effets, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle Effet et choisissez **Lier vers le panoramique de piste principal** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modes panoramiques audio," page 463.

  Lorsque l'option **Lier vers le panoramique de piste principal** n'est pas sélectionnée, la piste envoie un signal de panoramique stéréo centré en utilisant le mode de panoramique actuel de la piste.
- Cochez la case **Utiliser le gain de départ de piste existant** sur la page Audio de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez configurer les envois de piste audio pour qu'ils se comportent comme ils le faisaient dans Vegas Pro 7.0 et versions précédentes. Lorsque vous activez cette case, vous pouvez ouvrir les projets créés avec les versions précédentes de Vegas Pro et leur son sera identique à celui des versions précédentes de Vegas Pro.

Utilisation d'enveloppes d'effets affectables

Les enveloppes d'effets affectables vous permettent de modifier le niveau d'une piste envoyée à une chaîne d'effets affectables dans la durée.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des effets affectables," page 327 et "Automatisation des pistes audio," page 273.

Suppression d'une chaîne d'effets affectables

Lorsque vous retirez une chaîne d'effets affectables, elle est supprimée du projet. Si vous souhaitez la réutiliser, vous devrez la recréer. Si vous voulez conserver la chaîne indépendamment du projet en cours, vous pouvez l'enregistrer en tant que présélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création et emploi de packages d'effets," page 332.

Pour ignorer une chaîne d'effets affectables sans la supprimer du projet, sélectionnez le bouton **Rendre muet** dans le contrôle des effets affectables.

1. Dans la fenêtre Console de mixage, sélectionnez la chaîne d'effets affectables à supprimer (maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant la sélection pour supprimer plusieurs chaînes).
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la chaîne sélectionnée et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel (ou appuyez sur la touche Suppr). La chaîne d'effets est supprimée du projet.

Création et emploi de packages d'effets

Un package d'effets vous permet de rappeler rapidement les chaînes d'effets que vous utilisez régulièrement. Les packages d'effets conservent l'ordre des chaînes et les paramètres de chaque module externe.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout et modification d'effets de pistes audio," page 321, "Utilisation des effets de bus," page 324, et "Utilisation des effets affectables," page 327.

Enregistrement d'une chaîne d'effets en tant que préréglage

1. Cliquez sur le bouton **Chaîne d'effets** dans la boîte de dialogue Effets de piste, Effets de bus ou Effets affectables pour afficher le sélectionneur de module externe.
2. Utilisez le sélectionneur de module externe pour ajouter, supprimer ou réorganiser les modules externes.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous**.
4. Entrez un nom dans la boîte de dialogue Enregistrement des modules externes, puis cliquez sur **OK**.

Utilisation d'un préréglage de chaîne d'effets

1. Cliquez sur le bouton **Chaîne d'effets** dans la boîte de dialogue Effets de piste, Effets de bus ou Effets affectables pour afficher le sélectionneur de module externe.
2. Dans le sélectionneur de module externe, accédez au package de préréglages que vous souhaitez rappeler.
3. Cliquez sur **OK** pour charger les effets et les paramètres de ce package.

Ignorer tous les effets audio

Dans le menu Options, choisissez **Ignorer tous les effets audio** pour ignorer tous les effets audio (effets de piste, de bus et effets affectables) pendant la lecture.

Grâce à cette option, vous pouvez rapidement comparer le résultat de votre projet avec et sans les effets, et maintenir une capacité de traitement afin d'éviter les problèmes de lecture.

Lorsque les effets sont ignorés, vous pouvez déterminer si les effets ignorés restent ouverts ou non. Lorsque la case à cocher **Préserver le fonctionnement des effets ignorés** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences est activée, les effets restent disponibles ; vous pouvez alors les ignorer/activer sans interruption du test A/B. Lorsque la case n'est pas activée, les effets sont complètement ignorés, conservant la puissance de traitement.

Éditer des modules audio externes

Les réglages du module externe audio apparaissent lorsque vous cliquez sur le bouton d'une piste, d'un bus ou d'un contrôle d'effets affectables.

La fenêtre d'effets vous permet d'activer/ignorer les effets, de modifier des paramètres des effets, d'ajouter ou de supprimer des effets DirectX et VST dans les pistes, les bus et les chaînes d'effets affectables et de configurer l'automatisation des effets.

Si aucun effet n'a été ajouté à une piste ou un bus, le bouton apparaît en gris : . Cliquez sur le bouton pour afficher le sélectionneur de module externe dans lequel vous pouvez choisir les modules externes à utiliser.

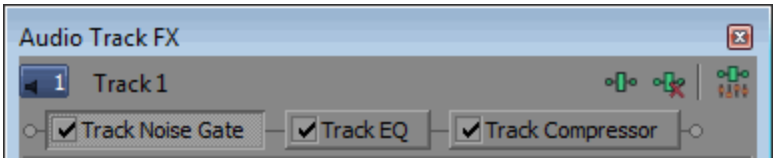
Conseils :

- Pour déplacer les fondus et les curseurs par petites quantités, maintenez la touche Ctrl enfoncée en glissant le contrôle.
- Double-cliquez sur la barre de titre de la fenêtre Effets audio pour adapter sa taille au module en cours.

Activation ou ignorance des effets

Cochez les cases des modules externes à appliquer ou désactivez-les pour ignorer un effet sans le supprimer de la chaîne.

L'effet des modules externes d'une chaîne est cumulé. Cela signifie que vous devrez peut-être les réorganiser afin d'éviter que le traitement d'un module externe n'affecte les autres modules externes de la chaîne. Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton de module externe vers le nouvel emplacement.



Pour ignorer ou activer tous les modules externes, cliquez avec le bouton droit sur le bouton dans la liste des pistes et sélectionnez **Activer tout** ou**Ignorer tout** dans le menu contextuel.

Modification des paramètres d'effets

Cliquez sur le bouton d'un module externe afin de le sélectionner et utilisez la partie inférieure de la fenêtre pour ajuster les paramètres de l'effet. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe particulier, cliquez sur le bouton **Aide du module externe** ?.

Ajout ou suppression d'effets

1. Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe** pour afficher le sélectionneur de module externe.

2. Sélectionnez le bouton d'un module externe, puis cliquez sur le bouton **Ajouter** ou **Supprimer**. La chaîne modifiée s'affiche en haut de la fenêtre.
    - Les effets automatisables sont signalisés par l'icône dans le sélectionneur de module externe.
    - Les modules externes VST sont signalés par l'icône du sélectionneur de module externe.
    - Si vous sélectionnez un package de modules externes, cette chaîne remplacera la chaîne active.
3. Cliquez sur le bouton **OK**.

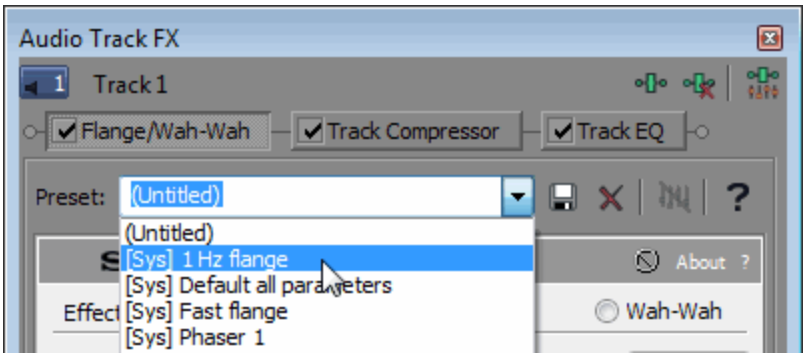
Conseils :

- Pour ignorer, activer ou supprimer tous les modules externes dans la chaîne, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton de la liste de pistes.
- Vous pouvez supprimer un module externe de la chaîne en sélectionnant le module en question, puis en cliquant sur le bouton **Retirer le module externe sélectionné**.

Chargement des présélections d'un module externe

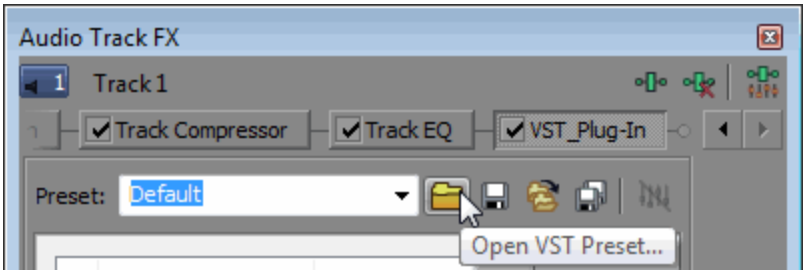
Chargement d'une présélection pour un module externe DirectX particulier

Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Présélection**. Les paramètres des modules externes stockés dans la présélection sont chargés.



Chargement d'une présélection pour un module externe VST particulier

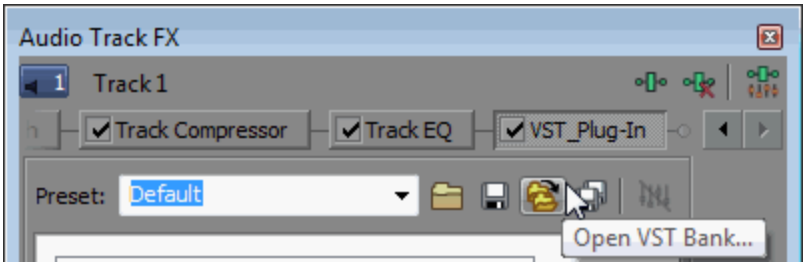
1. Cliquez sur le bouton **Ouvrir la présélection VST**.



2. La boîte de dialogue Ouvrir la présélection VST apparaît.
3. Naviguez jusqu'au fichier .fxp à utiliser.
4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
5. La présélection VST actuelle est remplacée par les paramètres stockés dans le fichier .fxp.

Chargement d'une banque de présélections de modules externes VST

1. Cliquez sur le bouton **Ouvrir la Banque VST** .



2. La boîte de dialogue Ouvrir la banque de présélections VST apparaît.
3. Accédez au fichier .fxb à utiliser.
4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
5. Toutes les présélections du module externe VST actuel sont remplacées par les paramètres stockés dans le fichier .fxb. La première présélection de la banque est chargée par défaut.

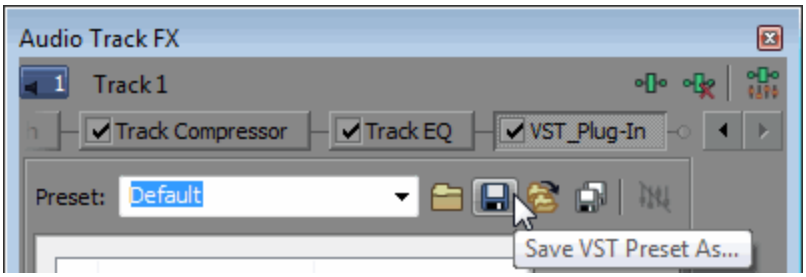
Création ou suppression d'une présélection

Enregistrement d'une présélection pour un module externe DirectX particulier

1. Ajustez les paramètres du module externe.
2. Saisissez un nom dans la zone **Présélection**.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la présélection** . Les paramètres du module externe sélectionné sont enregistrés.

Enregistrement d'une présélection pour un module externe VST particulier

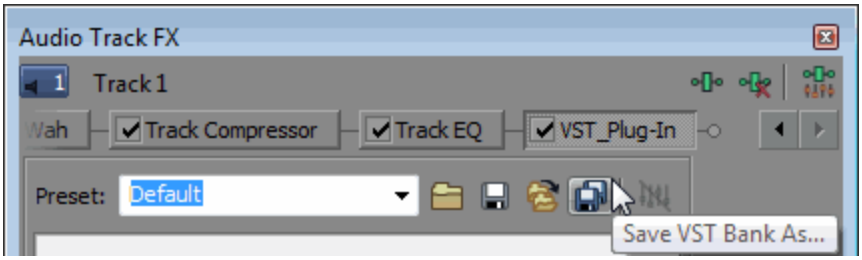
1. Saisissez un nom dans la zone **Présélection**.
2. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la présélection VST sous**.



3. La boîte de dialogue Enregistrer la présélection VST apparaît.
4. Accédez au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier .fxp et entrez un nom dans le champ **Nom fichier**.
5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Les paramètres actuels du module externe sont enregistrés dans le fichier .fxp.

Enregistrement d'une banque de présélections de modules externes VST

1. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la banque VST sous**.



La boîte de dialogue Enregistrer la banque de préréglages VST s'affiche.

2. Accédez au dossier où vous souhaitez enregistrer le fichier .fxb et saisissez un nom dans la zone **Nom du fichier**.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Toutes les présélections du module externe actuel sont stockées dans la banque.

Supprimer une présélection

Sélectionnez une présélection dans la liste déroulante **Présélection**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Remarques :

- Vous ne pouvez pas supprimer les présélections intégrées.
- Les paramètres du module externe VST sont chargés ou enregistrés à l'aide des fichiers .fxp et .fxb, comme l'indique la procédure précédente. Vous ne pouvez pas supprimer les banques et les présélections individuelles dans cette fenêtre.

Automatisation des paramètres des effets

Si un module externe prend en charge cette option, vous pouvez utiliser les enveloppes pour ajuster automatiquement les paramètres des effets. Des enveloppes d'automatisation peuvent être ajoutées aux pistes ainsi qu'aux pistes de bus pour contrôler les paramètres des effets de piste, des effets de bus et des effets affectables.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des enveloppes d'automatisation dans les pistes, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282.

Lorsque vous ajoutez un module externe prenant l'automatisation en charge (les effets pouvant être automatisés sont indiqués par l'icône dans la fenêtre Sélectionneur de module externe), le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** s'affiche dans la fenêtre Module externe audio :

- Une fois les enveloppes d'automatisation d'effet ajoutées, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** est désélectionné ; les paramètres d'effets sont ensuite automatisés à l'aide des paramètres de l'enveloppe.
- Si le bouton est sélectionné, les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées et l'état initial de l'effet est appliqué pendant toute la durée de la piste.
- Si vous supprimez toutes les enveloppes d'automatisation d'un module externe, le bouton **Ignorer l'automatisation d'effet** ne sera plus disponible.

En savoir plus sur un module externe particulier

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

Application d'effets vidéo

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

Conseils :

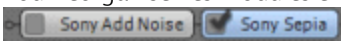
- Pour appliquer un préréglage sans afficher la boîte de dialogue Effets vidéo, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser le préréglage à partir de la fenêtre Effets vidéo vers une zone d'infos de piste, un événement ou la fenêtre de prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Fenêtre d'effets vidéo," page 47.
- Pour ajouter des effets rapidement, vous pouvez glisser des modules externes de la fenêtre Gestionnaire de module externe vers les événements, les pistes, les fenêtres Effets vidéo ou Prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Gestionnaire de module externe," page 50.
- Pour régler les contrôles d'effets par petits incréments, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le contrôle.
- Cliquez deux fois sur la barre de titre de la fenêtre Effets vidéo pour adapter sa taille au module en cours.

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

1. Cliquez sur le bouton **Effets** à l'endroit où vous souhaitez ajouter les effets vidéo. La boîte de dialogue Effets vidéo apparaît.
   - Cliquez sur le bouton **Effet d'événement** dans un événement vidéo pour appliquer un effet à un seul événement.
   - Cliquez sur le bouton **Effets de piste** dans la zone d'infos de piste pour appliquer un effet à tous les événements d'une piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôles de piste vidéo," page 255.
   - Cliquez sur le bouton **Effets média** dans la fenêtre Média de projet ou maintenez la touche Alt enfoncée tout en cliquant sur le bouton dans un événement pour appliquer un effet à chaque occurrence d'un fichier multimédia du projet (l'effet n'est pas appliqué au fichier multimédia source). Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.
   - Cliquez sur le bouton **Effets de sortie vidéo** dans la fenêtre Prévisualisation vidéo pour appliquer un effet à tous les événements vidéo du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.
2. Ajoutez les effets à utiliser dans la boîte de dialogue Effets vidéo :
   - Dans le menu Affichage, sélectionnez **Effets vidéo** pour afficher la fenêtre Effets vidéo. Sélectionnez un effet dans le volet de gauche. Dans le volet droit, les images miniatures représentent tous les préréglages existants pour l'effet sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur un préréglage pour afficher un exemple animé, puis faites glisser le préréglage voulu vers la boîte de dialogue Effets vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre d'effets vidéo," page 47.

     —ou—

- Cliquez sur le bouton **Chaîne de module externe** dans la boîte de dialogue Effets vidéo pour afficher le Sélectionneur de module externe. Sélectionnez chaque module externe à ajouter, puis cliquez sur le bouton **Ajouter**. Cliquez sur **OK** pour fermer le Sélectionneur de module externe.

  Pour réorganiser les modules externes au sein d'une chaîne, faites glisser le bouton 

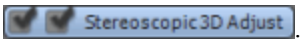
du module voulu vers le nouvel emplacement.

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

Modifier des effets vidéo existants

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

en haut de la boîte de dialogue.

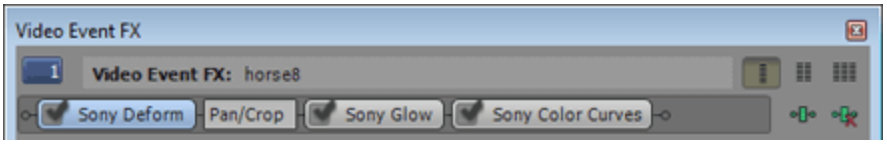
   Désactivez la case à cocher pour ignorer un effet sans le supprimer de la chaîne. Lorsque vous travaillez sur un projet stéréo 3D une case à cocher distincte s'affiche pour les vidéos œil gauche et œil droit : 

. En limitant un effet à l'œil gauche ou droit uniquement, vous pouvez utiliser plusieurs instances d'un module externe avec des paramètres différents pour chaque œil. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215.

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

Appliquer des effets d'événement vidéo avant ou après les opérations de recadrage et de panoramique appliquées à l'événement

Pour empêcher l'apparition de flous non désirés, vous pouvez sélectionner les effets à appliquer à l'événement avant ou après un recadrage et panoramique de l'événement en plaçant le bouton **Panoramique/Recadrage** de la chaîne de modules externes sur la partie supérieure de la fenêtre Effets événement vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295.



Ici, le module externe Déformation est appliqué avant l'opération de panoramique/recadrage. Les modules externes Lueur et Courbes de couleur sont appliqués après cette opération.

Appliquer des effets de piste vidéo avant ou après la composition de pistes

Lors de l'ajout d'effets à une piste vidéo, vous pouvez choisir d'appliquer les effets avant ou après la composition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

Vous pouvez choisir d'appliquer un effet avant ou avant la composition en plaçant le bouton **Composite** dans la chaîne de modules externes en haut de la fenêtre Effets vidéo.

Ignorer tous les effets audio

Le bouton **Fractionner la vue à l'écran** dans la fenêtre Prévisualisation vidéo permet de créer un aperçu de l'écran fractionné qui ignore tous les effets vidéo (effets de piste, d'événement, de média et de sortie vidéo) sans les supprimer du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prévisualisations sur écran fractionné," page 492.

Animation d'un effet vidéo

Pour créer un effet animé, utilisez le contrôleur d'images clés situé au bas de la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo pour appliquer des paramètres distincts pendant la durée de l'effet.

Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Automatisation des paramètres d'effets de sortie vidéo avec une piste de bus

Vous pouvez imaginer que Vegas Pro est composé d'un seul bus vidéo : s'il existe plusieurs pistes, elles sont toutes composées dans une sortie vidéo unique. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition d'une vidéo," page 411.

Si vous sélectionnez **Piste de bus vidéo** dans le menu Affichage, une piste de bus est affichée pour la sortie vidéo. Vous pouvez ajouter des images clés ultérieurement pour régler les paramètres des effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des pistes de bus vidéo, consultez la rubrique "Piste du bus vidéo," page 264.

En savoir plus sur un module externe particulier

Les modules externes vidéo installés sur le système varient selon la version du logiciel utilisé. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un module externe particulier, cliquez sur le bouton Aide du module externe dans la fenêtre Effets vidéo pour afficher le fichier d'aide du module externe.

Ajout de transitions

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

Le volet gauche dresse la liste des transitions disponibles, organisées dans des dossiers. Cliquez sur les boutons **Développer** ⊞ et **Réduire** ⊟ pour ouvrir et fermer les dossiers, puis sélectionnez un nom de module externe. Dans le volet droit, les images miniatures représentent tous les préréglages existants pour la transition sélectionnée. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.

Conseils :

- Vous pouvez saisir le nom du module recherché dans le champ **Rechercher les modules**. Pour rechercher un module de correction de couleur spécifique, par exemple, vous pouvez taper « couleur » dans le champ pour afficher uniquement les modules qui contiennent le terme « couleur » dans le nom, la description ou le nom de groupe du module.
- Pour appliquer une présélection sans afficher la boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo, maintenez la touche Maj tout en faisant glisser une présélection de la fenêtre Transitions vers la barre temporelle.
- Pour déplacer les contrôles de transition par petits incréments, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le contrôle.
- Sélectionnez **Longueurs du fondu d'événement** dans le menu Affichage pour afficher les longueurs de fondu entre les événements sélectionnés et ceux non sélectionnés dans la barre temporelle. Cette vue vous offre une indication rapide de la longueur d'une transition.
- Cliquez deux fois sur la barre de titre de la fenêtre des effets vidéo pour adapter sa taille au module en cours.

Ajout de transitions aux événements

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

   Vous pouvez déposer la transition sur l'une des deux extrémités d'un événement, entre deux événements superposés ou entre deux événements contigus.
4. La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo apparaît ; elle vous permet de modifier les paramètres de la transition. L'icône ⤫ apparaît sur la barre temporelle pour indiquer l'emplacement de la transition. Vous pouvez également modifier les paramètres de la transition en cliquant sur cette icône.

Ajout d'une transition à tous les événements sélectionnés

Vous n'aimez pas perdre votre temps ? Si vous utilisez fréquemment une même transition, vous pouvez gagner du temps en l'ajoutant à tous les événements sélectionnés en une seule opération.

1. Sélectionnez les événements auxquels ajouter la transition.
2. Dans le menu Affichage, choisissez **Transitions** pour afficher la fenêtre correspondante.
3. Sélectionnez une transition dans la liste située dans la partie gauche de la fenêtre. Dans le volet droit, les vignettes représentent toutes les présélections existantes pour la transition sélectionnée. Placez votre curseur sur un préréglage pour voir un exemple animé.
4. Une fois que vous avez trouvé le paramètre à utiliser, faites-le glisser vers la transition dans l'un des événements sélectionnés. La nouvelle transition remplace toutes les autres transitions dans les événements sélectionnés.
5. La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo apparaît ; elle vous permet de modifier les paramètres de la transition. L'icône de transition apparaît sur la barre temporelle pour indiquer l'emplacement de la transition. Vous pouvez également modifier les paramètres de la transition en cliquant sur cette icône.

Déposer sur des coupures, fondus enchaînés ou transitions existants :

- Si vous déposez la présélection sur une transition existante, seules les transitions incluses dans la sélection seront modifiées. Les coupures et fondus enchaînés sont conservés.
- Si vous déposez la présélection sur un fondu enchaîné existant, seuls les fondus enchaînés et transitions inclus dans la sélection seront modifiés. Les coupures sont conservées.
- Si vous déposez la présélection sur une coupure existante, tous les fondus enchaînés, coupures et transitions inclus dans la sélection seront modifiés.

Déposer sur les bords d'événement :

- Si vous déposez la présélection sur une transition qui se trouve au début ou à la fin d'un événement (mais qui ne s'étend pas sur deux événements), seules les transitions composées d'un événement qui se trouvent sur la même extrémité de l'événement dans la sélection seront modifiées.
- Si vous déposez la présélection sur l'ouverture/la fermeture en fondu d'un événement, les ouvertures/fermetures en fondu de l'événement et les transitions composées d'un événement qui se trouvent sur la même extrémité de l'événement dans la sélection seront modifiées.
- Si vous déposez la présélection sur un bord d'événement ne contenant pas de fondu, tous les autres bords de l'événement, les ouvertures/fermetures en fondu de l'événement et les transitions composées d'un événement qui se trouvent sur la même extrémité de l'événement dans la sélection seront modifiés.

Pour modifier la durée d'une transition pour les coupures converties en transitions, utilisez le paramètre **Conversion montage/recouvrement** dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

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 afin qu'il prenne la forme suivante : .
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 :

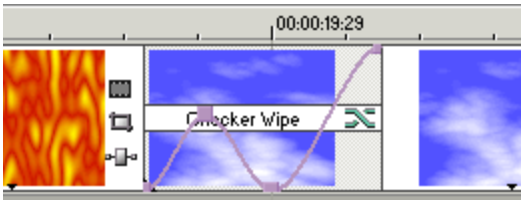
Cliquez avec le bouton droit sur un en-tête de piste et choisissez **Étendre les couches de piste** dans le menu contextuel pour révéler le rouleau A, le rouleau B et le rouleau de transition. Dans cette vue, les clips séquentiels alternent entre les rouleaux A et B, et la zone de superposition entre les événements est représentée par le rouleau des transitions.

Ajout d'une enveloppe de transition de la progression

En général, la transition progresse de 0 à 100 % de manière linéaire sur la longueur de la transition. L'enveloppe de progression de la transition vous permet de contrôler entièrement la transition : vous pouvez conserver, inverser et répéter chaque transition.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une transition.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Insérer/Supprimer une enveloppe**, puis **Progression de la transition** dans le sous-menu. Une enveloppe est ajoutée à la transition.
3. Ajoutez des points et réglez les courbes de fondu, si nécessaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement des enveloppes," page 285.

   Dans l'exemple suivant, la transition démarre, progresse à 50 %, change de direction, puis se termine.



Modification d'une transition

Cliquez sur l'icône de transition dans une transition pour modifier ses paramètres.

Remplacement de la transition actuelle par une nouvelle transition

1. Cliquez sur l'icône de transition dans un événement pour afficher la boîte de dialogue Transition.
2. Faites glisser une autre transition depuis la fenêtre Transitions vers la boîte de dialogue Transition.

Suppression d'une transition

1. Cliquez sur l'icône de transition dans un événement pour afficher la boîte de dialogue Transition.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer** pour supprimer la transition en cours.

Conversion d'un montage en transition

Lorsque deux événements vidéo sont insérés bord à bord sans transition (c'est ce que l'on appelle une *coupure*), vous pouvez convertir la coupure en transition en glissant cette dernière depuis la fenêtre Transitions et en l'insérant entre les événements.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris entre deux événements, sélectionner **Transition** dans le menu contextuel, puis choisir un type de fondu enchaîné ou de transition dans le sous-menu.

L'un des événements ou les deux événements sont étendus de manière à se chevaucher, créant ainsi un espace pour la transition. Utilisez la liste déroulante **Alignement** — sous le titre **Conversion montage/recouvrement** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences — pour déterminer l'emplacement de la transition. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

Une quantité suffisante de média doit être disponible à chaque extrémité de la coupure pour contenir la durée de superposition spécifiée dans l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.

Conversion d'un fondu enchaîné ou une transition en montage

1. Cliquez dans la transition pour positionner le curseur.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur la touche / du pavé numérique.

   La transition est convertie en coupure ; les paramètres **Conversion montage/recouvrement** sous l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences permettent de déterminer l'emplacement de la coupure. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Modification," page 638.

En savoir plus sur une transition particulière

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

Pour plus d'informations à propos de chaque transition, cliquez sur le bouton **Aide du module externe** situé dans la fenêtre Effets de l'événement vidéo pour accéder à l'aide en ligne.

Ajout de média généré à votre projet

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Média généré** pour créer un événement au moyen d'un module externe de générateurs de médias. Les générateurs de médias peuvent être utilisés pour créer des fonds, du texte et des textures dans votre projet.

Double-cliquez sur la barre de titre de la fenêtre Générateurs de médias vidéo pour adapter sa taille au module en cours.

Ajout d'un événement de média généré

1. Placez le curseur là où vous souhaitez créer l'événement.
2. Sélectionnez le générateur de médias à utiliser :

   - Dans le menu Affichage, sélectionnez **Générateurs de médias** pour afficher la fenêtre Générateurs de médias. Sélectionnez un générateur dans le volet de gauche. Dans le volet droit, les vignettes représentent tous les préréglages existants pour le générateur sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur un préréglage pour afficher un exemple animé, puis faites glisser le préréglage à utiliser vers la barre temporelle.
   - Dans le menu Insérer, sélectionnez **Média généré.** Le sélectionneur de module externe s'affiche. Sélectionnez le module voulu et cliquez sur **OK**.

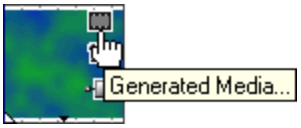
   La boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo s'affiche.
3. Dans la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo, saisissez des valeurs dans les zones **Taille image** et **Longueur** pour spécifier la taille et la durée des médias générés.

4. Utilisez les commandes de la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo pour régler les paramètres du module externe. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Fenêtre Générateurs de médias," page 48.

Pour créer rapidement un événement de média généré, faites glisser la vignette d'une présélection depuis l'onglet Générateurs de médias vers la barre temporelle. Un événement est créé à l'endroit où vous déposez la vignette ; les paramètres du préréglage sont appliqués.

Modification d'un événement de média généré

1. Cliquez sur le bouton **Média généré** d'un événement. La boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo s'affiche.



2. Utilisez les commandes de la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo pour régler les paramètres du module externe.

   - Cliquez sur le bouton **Faire correspondre la longueur de l'événement** afin de définir pour le média généré une longueur correspondant à celle de l'événement.
   - Cliquez sur le bouton **Propriétés du média** pour modifier les informations concernant le média généré (taille d'image, fréquence d'image, ordre des champs, forme du pixel et rotation, notamment). Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.
   - Cliquez sur le bouton **Remplacer le module externe** afin de modifier le générateur de médias pour l'événement actuel.
   - Utilisez la partie inférieure de la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo pour choisir une nouvelle présélection ou régler les paramètres du module externe.

Copie d'un événement de média généré

Vous pouvez dupliquer les événements de média généré à l'aide des commandes de copie et de collage ; maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser un événement vers une nouvelle position sur la barre temporelle ou faites glisser le média généré depuis la fenêtre Média de projet vers la barre temporelle.

Lorsque vous dupliquez un événement de média généré, une boîte de dialogue contenant deux options apparaît :

- **Créer une copie des médias sources** : l'événement est créé avec les paramètres de l'événement d'origine. Vous pouvez modifier chaque événement de manière individuelle.
- **Créer une référence vers les médias d'origine** : le nouvel événement utilise le même média source que l'événement de média généré d'origine. Toute modification apportée à l'un des deux événements est répercutée sur l'autre.

Suppression d'un média généré

Pour supprimer un média généré dans le projet, sélectionnez l'événement en question et appuyez sur la touche Suppr.

Animation d'un événement de média généré avec des images clés

Pour créer un effet animé, utilisez le contrôleur d'images clés situé au bas de la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo pour appliquer des paramètres distincts pendant la durée de l'effet.

Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'images clés, reportez-vous à la rubrique "Animation des images clés," page 314.

En savoir plus sur un module externe particulier

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

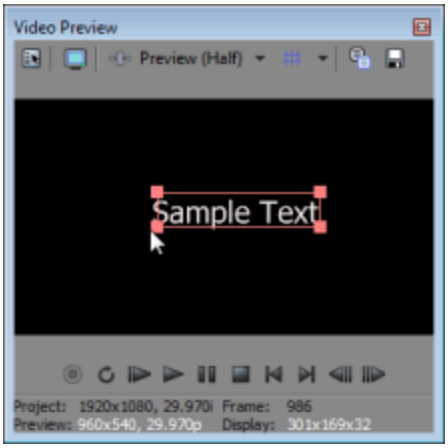
Utilisation des titres & Module externe de texte

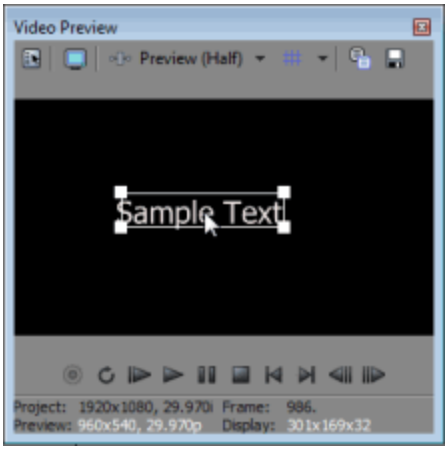
Lorsque vous ajoutez le module externe Titres & texte à votre projet, la boîte de dialogue Générateurs de médias vidéo s'affiche. Les commandes disponibles dans cette boîte de dialogue vous permettent de contrôler l'aspect de votre texte.

Vous pouvez utiliser l'animation d'images clés pour animer les commandes du module externe à l'aide d'images clés. Cliquez sur le bouton **Animer** d'une commande pour créer des images clés dans la partie inférieure de la fenêtre Générateurs de médias vidéo.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Animation des images clés," page 314.

Option	Description
Texte	Entrez-y votre texte. Les commandes au-dessus de la zone de texte vous permettent de définir la police, la taille de police, des attributs gras et italiques et une justification pour le texte sélectionné.
Couleur du texte	Cliquez sur la flèche pour afficher ou masquer les commandes de couleur du texte. Vous pouvez utiliser le sélecteur de couleurs, saisir des valeurs de couleurs (ou des noms) ou utiliser l'outil pipette pour échantillonner une couleur à l'écran.
Animation	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour appliquer des effets d'animation à votre texte.

Option	Description
Échelle	Déplacez le curseur pour régler la taille de votre texte. La valeur 1 n'applique aucune mise à l'échelle ; faites glisser vers la droite pour agrandir le texte ou vers la gauche pour le réduire. Lorsque l'événement de texte est sélectionné dans la barre temporelle, vous pouvez faire glisser les angles de la zone de texte dans la fenêtre Prévisualisation vidéo pour le mettre à l'échelle : 

Option	Description
Emplacement	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes d'emplacement du texte. Effectuez l'une des actions suivantes pour positionner le texte dans l'image vidéo de votre projet : ▪ Faites glisser le point dans la zone de positionnement : ▪ Saisissez les coordonnées dans la zone de positionnement. 0,00, 0,00 représente le coin inférieur gauche de l'image, 0,50, 0,50 le centre et 1,00, 1,00 le coin supérieur droit. ▪ Lorsque l'événement de texte est sélectionné dans la barre temporelle, vous pouvez faire glisser la zone de texte dans la fenêtre Prévisualisation vidéo pour la positionner : 
Avancé	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes avancées pour la couleur d'arrière-plan, l'espacement et l'espacement des lignes.
Arrière-plan	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes de couleur d'arrière-plan. Vous pouvez utiliser le sélecteur de couleurs, saisir des valeurs de couleurs (ou des noms) ou utiliser l'outil pipette pour échantillonner une couleur à l'écran.
Espacement	Déplacez ce curseur pour ajuster l'espacement entre les caractères.
Espacement entre les lignes	Déplacez ce curseur pour ajuster l'espacement entre les lignes de texte.
Contours	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes de contour du texte.
Largeur du contour	Déplacez ce curseur pour ajuster la largeur du contour.

Option	Description
Couleur de contour	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes de couleur de contour. Vous pouvez utiliser le sélecteur de couleurs, saisir des valeurs de couleurs ou utiliser l'outil pipette pour échantillonner une couleur à l'écran.
Ombre	Cliquez sur la flèche pour afficher ou masquer les commandes d'ajout d'une ombre derrière le texte.
Activer l'ombre	Cochez cette case pour afficher une ombre derrière le texte.
Couleur de l'ombre	Cliquez sur la flèche ▶ pour afficher ou masquer les commandes de couleur de l'ombre. Vous pouvez utiliser le sélecteur de couleurs, saisir des valeurs de couleurs (ou des noms) ou utiliser l'outil pipette pour échantillonner une couleur à l'écran.
Décalage de l'ombre X	Déplacez ce curseur si vous souhaitez décaler l'ombre par rapport au centre horizontal du texte.
Décalage de l'ombre Y	Déplacez ce curseur si vous souhaitez décaler l'ombre par rapport au centre vertical du texte.
Ombre fondue	Déplacez ce curseur pour déterminer le fondu de l'ombre du texte dans l'arrière-plan.

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 Titres & texte

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

   Si vous voulez que le texte s'affiche en superposition, ajoutez-le sur une piste située au-dessus de la vidéo et appliquez un fond transparent. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Composition et masques," page 411.

4. Utilisez les contrôles du module externe Titres & texte pour modifier l'aspect de votre texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des titres & Module externe de texte," page 347.

Ajouter du texte et des titres avec ProType Titler

Avec ProType Titler, vous pouvez créer du texte statique, des effets textuels animés grâce à des trajets spline, des animations sur chaque caractère et des courbes avancées. Ajoutez des effets d'ombre, de lueur, de flou ainsi que des dégradés de couleur pour des traitements de texte uniques.

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

   Si vous voulez que le texte s'affiche en superposition, ajoutez-le sur une piste située au-dessus de la vidéo et appliquez un fond transparent. Pour plus d'informations sur la composition de pistes vidéo, consultez "Composition et masques," page 411.
4. Utilisez les contrôles du module externe ProType Titler pour modifier l'aspect de votre texte.

   Vous pouvez utiliser l'animation dans ProType Titler pour créer des génériques déroulants et défilants.

Insertion de texte avec le module Texte

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

   Si vous voulez que le texte s'affiche en superposition, ajoutez-le sur une piste située au-dessus de la vidéo et appliquez un fond transparent. Pour plus d'informations sur la composition de pistes vidéo, consultez "Composition et masques," page 411.
4. Utilisez les contrôles du module externe Texte pour modifier l'aspect de votre texte.

Création d'un titre à partir d'un graphique

Les images-titres peuvent être créées dans la plupart des programmes de retouche. La procédure générique suivante explique comment créer des titres avec un fond transparent.

L'option Mouvement de piste vous permet d'animer les titres créés à partir d'images fixes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des mouvements de piste," page 306.

1. Démarrez votre application de retouche d'images.
2. Créez une nouvelle image et définissez ses dimensions afin qu'elles soient identiques à celles des images du projet.
3. Attribuez une couleur transparente à l'arrière-plan par défaut.
4. Sélectionnez l'outil Texte et tapez le texte de votre titre.

   La taille et la position de vos titres doivent être calculées avec soin afin qu'ils s'adaptent à la zone sécurisée pour les titres, sinon, ils pourraient se perdre dans les bords de votre téléviseur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.

5. Enregistrez le fichier au format PNG, PSD ou TGA (le format PNG est recommandé). N'oubliez pas d'enregistrer les informations de canal Alpha, car elles serviront pour la transparence.
6. Ajoutez l'image, sous forme d'événement, à la piste située au-dessus de celle qui contient le fond.
7. Cliquez sur le bouton **Mode de composition** pour définir le titre de la piste sur **source Alpha** (par défaut).

   Remarques :

   - Si votre titre est enregistré sous forme d'image TGA, le canal alpha ne sera peut-être pas détecté automatiquement. Utilisez la boîte de dialogue Propriétés du média et sélectionnez un nouveau réglage dans la liste déroulante **Canal alpha**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Visualisation ou changement des propriétés de fichiers média," page 117.
   - Si votre image n'a pas de canal alpha, vous pouvez employer le filtre Incrustation en chrominance sur l'image et éliminer le fond.

Chapitre 14

Mixage audio

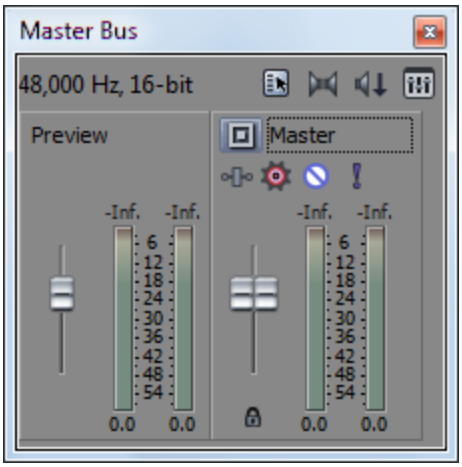
Vous pouvez mixer vos pistes audio de deux manières :

- Les commandes de piste audio de la liste des pistes vous permettent de régler les volumes de pistes relatifs, le panoramique, les niveaux d'envoi des effets affectables et les niveaux d'envoi des bus des pistes individuelles.
- La fenêtre Console de mixage permet les mixages multicanaux avancés à l'aide de plusieurs bus et effets affectables avec un affichage sous la forme d'un mixeur traditionnel basé sur du matériel.

Utilisation de la fenêtre Bus principal

La fenêtre Bus principal fournit une représentation simplifiée de la sortie principale de votre projet.

Dans le menu Affichage, choisissez **Bus principal** afin d'afficher ou de masquer la fenêtre.



Barre d'outils Bus principal

Option	Description
Propriétés audio	Ouvre l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Option		Description
	Sortie de downmixage	Rétrograde votre audio Surround 5.1 en audio stéréo ou votre audio stéréo en audio mono afin de garantir que votre mixage passera bien comme prévu, même lorsque le matériel des auditeurs est équipé de moins de canaux que le mixage d'origine. Le bouton indique le mode de lecture actif : ▪ Sortie Surround 5.1 ▪ Sortie stéréo ▪ Sortie mono
	Estomper la sortie	Atténue le volume de tous les bus acheminés vers des sorties matérielles d'environ 20 dB afin de vous permettre de contrôler votre mixage à un niveau plus faible (ou de répondre au téléphone, ou de pouvoir entendre le livreur de pizza). Cliquez à nouveau pour rétablir le volume et ne plus entendre votre assistant ennuyeux.
	Ouvrir la console de mixage	Cliquez pour ouvrir la console de mixage qui fournit une vue intégrée de toutes les pistes et de tous les bus de votre projet sous l'apparence d'un mixeur traditionnel basé sur du matériel. Vous pouvez utiliser la console de mixage pour ajouter et contrôler des pistes audio, des chaînes d'effets affectables, des bus et des bus d'entrée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Console de mixage," page 54.

Contrôle Prévisualisation

Contrôle la puissance du média lu dans les fenêtres Média de projet, Découpage, Explorateur ou Media Manager.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur Bus principal et choisissez **Afficher le fondu de prévisualisation** pour activer ou non l'affichage du contrôle de prévisulisation.

Contrôle du bus principal

Utilisez le contrôle de bus pour régler les niveaux et le panoramique, ajouter des effets et mettre le bus en solo ou le rendre muet.

Option		Description
	Effet maître	Affiche le sélectionneur de module externe si aucun module externe n'est affecté ou la fenêtre Effet de bus si le bus comporte une chaîne d'effets. Pour appliquer la chaîne d'effets après le volume de bus, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton et choisissez **Post-Volume** dans le menu contextuel. Le résultat de cette opération est identique à celui qu'on obtient en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le fondu de sortie du bus et en choisissant Pré-effet dans le menu contextuel.
	Paramètres d'automatisation	Les contrôles disponibles dans la liste du contrôle de bus peuvent être utilisés comme contrôles de découpage ou d'automatisation le volume, le panoramique et le mode muet du bus. Pour que le contrôle de bus fonctionne comme un contrôle de découpage, cliquez sur ce bouton et assurez-vous que l'option **Afficher les contrôles d'automatisation** n'est pas sélectionnée. Le réglage du contrôle de découpage affecte la totalité de la piste. Cliquez sur ce bouton et sélectionnez l'option **Afficher les contrôles d'automatisation** pour régler les paramètres d'automatisation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Emploi de l'automatisation," page 273.
	Rendre muet	Exclut le bus de la lecture. Si l'option **Afficher les contrôles d'automatisation** est sélectionnée, le bouton s'affiche sous la forme ; vous pouvez alors l'utiliser pour modifier l'automatisation du mode muet dans la piste de bus du bus.
	Solo	Lit uniquement le bus pendant la lecture.
	Fondu de sortie	Déplacez le curseur pour ajuster le volume du bus. Pour réinitialiser le curseur sur 0,0 dB, cliquez deux fois sur le centre de la vignette. Si les canaux droit et gauche du bus principal ne sont pas paramétrés de la même manière, vous pouvez cliquer deux fois sur la vignette de l'un des canaux pour forcer l'autre canal à utiliser son paramétrage. Lorsque l'option **Afficher les contrôles d'automatisation** est sélectionnée, la vignette s'affiche sous la forme , et vous pouvez utiliser le fondu pour modifier l'automatisation du volume sur la piste de bus du bus. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette et choisissez **Pré-effet** ou **Post-effet** dans le menu contextuel pour indiquer si le niveau du bus doit être appliqué avant ou après la chaîne d'effets de bus.

Option	Description
Indicateur	Affiche le niveau de lecture à la sortie du bus. Il s'agit du niveau qui sera envoyé au périphérique audio sélectionné. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'indicateur et choisissez un paramètre dans le menu contextuel pour modifier la résolution.
Verrouiller/Déverrouiller les canaux de fondu	Cliquez pour verrouiller les fondus de manière à ce que les canaux droit et gauche soient toujours déplacés ensemble. Cliquez de nouveau pour déverrouiller les canaux. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser un fondu pour annuler temporairement l'état actuel du bouton : si le bouton est désactivé et que vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous pouvez déplacer les fondus en mode de verrouillage ; si le bouton est activé et que vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous pouvez déplacer les fondus individuellement.

Bus - Présentation

Vous pouvez utiliser des bus pour regrouper et mixer des pistes. Les bus servent généralement à acheminer des sorties de pistes et d'effets vers des sorties matériel spécifiques ou simplement à contrôler un ensemble de pistes à partir d'un seul bus.

Par exemple, si vous voulez contrôler le niveau principal de l'ensemble des pistes de batterie sur une valeur relative, vous pouvez créer un bus et affecter l'ensemble de pistes à ce bus. Une fois le mixage des batteries effectué, vous pouvez définir le volume global des pistes de batterie en ajustant le volume du bus.

Vous pouvez également utiliser les bus pour créer des correspondances de canaux afin de procéder au rendu de fichiers audio multicanaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu de fichier audio multicanal," page 544.

Pour visualiser la séquence du signal audio, consultez la rubrique "Diagramme de flux de signal," page 361.

Ajout de bus audio

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Bus audio** (ou cliquez sur le bouton **Insérer un bus** dans la barre d'outils Console de mixage) pour ajouter un bus à votre projet.

Le nombre de bus de votre projet sera déterminé par plusieurs facteurs, tels que le nombre de sorties prises en charge par votre matériel, les méthodes d'emploi et d'application des effets tout au long de votre projet, ou le nombre de canaux audio à inclure dans un mappage de canaux pour un rendu des données audio multicanal.

Par défaut, tous les bus sont affectés au bus principal. Dans une telle configuration, vous pouvez les utiliser pour créer des sous-groupes de pistes. Vous pouvez par exemple acheminer toutes vos pistes de batterie vers un même bus, de façon à ajuster leurs niveaux simultanément sans modifier leurs niveaux relatifs. Cependant, vous pouvez également acheminer les bus vers des sorties matérielles afin d'utiliser ces bus pour

envoyer les pistes vers des processeurs d'effets externes ou pour les mixer dans un mixeur externe. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Acheminement des bus," page 359.

Pour plus d'informations sur le sous-mixage, consultez la rubrique "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.

Ajouter un bus

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Bus audio** pour ajouter un bus à votre projet. Une réglette de canal du bus est ajoutée à la fenêtre Console de mixage.

Vous pouvez affecter jusqu'à 26 bus (plus le bus principal) et modifier le nombre de bus à tout moment.

Si la fenêtre Console de mixage est visible, cliquez sur le bouton **Insérer un bus** dans la barre d'outils Console de mixage.

Renommer un bus

Pour renommer un bus, cliquez deux fois sur le libellé en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer le bus sélectionné). La réglette de canal est mise à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.

Effacez toutes les lettres du nom d'un bus personnalisé pour rétablir son nom d'origine.

Suppression d'un bus

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la réglette de canal de bus dans la fenêtre Console de mixage et sélectionnez l'option**Supprimer** dans le menu contextuel, ou sélectionnez une réglette de canal et appuyez sur la touche Suppr.

Lorsque vous supprimez un bus de votre projet, les pistes affectées à ce bus sont réaffectées au bus précédent. Par exemple, si vous avez affecté 4 bus à votre projet (bus A à D), puis enlevé un bus un peu plus tard, les pistes affectées au bus D seront réaffectées au bus C.

Attribution de pistes à des bus

L'affectation de pistes à des bus vous permet d'appliquer des paramètres à plusieurs pistes ou d'acheminer des pistes vers une sortie matérielle.

Par exemple, si vous souhaitez appliquer les trois mêmes effets à plusieurs pistes, vous pouvez appliquer les effets à un bus et affecter les pistes à ce bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Utilisation des effets de bus," page 324. Si vous souhaitez envoyer plusieurs pistes vers une même sortie matérielle, vous pouvez affecter les pistes à un bus puis acheminer le bus vers une sortie matérielle. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Acheminement des bus," page 359.

Affectation d'une piste à un bus

1. Cliquez sur le bouton Bus dans la zone d'infos de la piste.

   Le bouton apparaît sous la forme ⊡ si la piste est acheminée vers le bus principal, et la lettre du bus apparaît (A, B, etc.) si la piste est acheminée vers un autre bus.

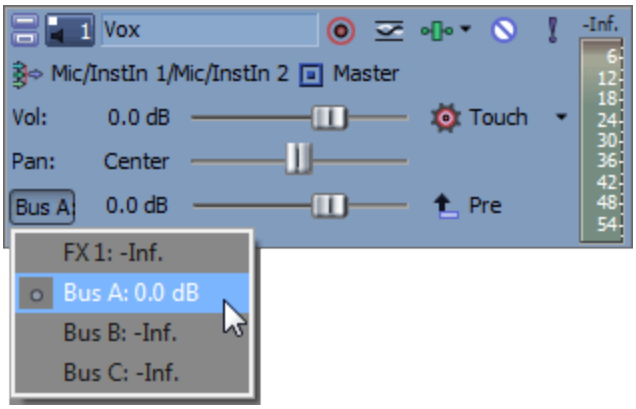
   Vous pouvez également utiliser la région de contrôle E/S de la réglette de canal de bus pour définir un périphérique de sortie pour une piste. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388.

2. Sélectionnez le bus souhaité dans le menu. Le bouton **Bus** change et affiche le bus sélectionné.

   Si le bouton **Bus** n'apparaît pas sur la piste, cela signifie que vous n'avez pas spécifié plus d'un bus dans les paramètres de votre projet. Pour plus d'informations sur la spécification du nombre de bus pour votre projet, consultez la rubrique "Ajout de bus audio," page 356.

Ajustement du niveau d'envoi d'un bus

1. Cliquez sur l'intitulé du curseur multifonction, puis choisissez le bus désiré dans le menu. L'intitulé change pour laisser apparaître le nom du bus.



   Si vous ne voyez pas le curseur multifonction, faites glisser le bord inférieur de la zone d'infos piste pour en augmenter la hauteur.

2. Faites glisser le fondu pour régler le niveau de la piste envoyée au bus.

   Conseils :

   - Vous pouvez également utiliser la zone de contrôle d'envoi sur la réglette de canal du bus pour ajuster des niveaux d'envoi. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388.

- Par défaut, les départs de bus sont paramétrés sur Prévolume. Lorsque les départs de bus sont paramétrés sur Prévolume, vous pouvez créer un mixage alternatif indépendant du mixage principal. Pour passer en mode Post-volume, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le curseur du bus et choisissez **Post-volume** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.
- Si vous voulez appliquer un panoramique de piste vers les envois de bus (comprenant la position du panoramique et le mode panoramique), cliquez avec le bouton droit sur le fondu de bus et choisissez **Lier vers le panoramique de piste principal** dans le menu contextuel.

  Lorsque l'option **Lier vers le panoramique de piste principal** n'est pas sélectionnée, la piste envoie un signal de panoramique stéréo centré en utilisant le mode de panoramique actuel de la piste. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Modes panoramiques audio," page 463.
- Cochez la case **Utiliser le gain de départ de piste existant** sur la page Audio de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez configurer les envois de piste audio pour qu'ils se comportent comme ils le faisaient dans Vegas Pro 7.0 et versions précédentes. Lorsque vous cochez cette case, vous pouvez ouvrir les projets créés avec les versions précédentes de Vegas Pro et leur son sera identique à celui des versions précédentes de Vegas Pro. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Audio," page 630.

Utilisation des Enveloppes de bus

Les enveloppes de bus vous permettent de modifier le niveau d'une piste envoyée à un bus dans la durée.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Bus - Présentation," page 356 et "Automatisation des pistes audio," page 273.

Acheminement des bus

La fenêtre Console de mixage vous permet de créer jusqu'à 26 bus virtuels (outre le bus principal) que vous pouvez acheminer vers un matériel connecté à l'ordinateur ou vers d'autres bus.

Par défaut, tous les bus sont affectés au bus principal. Dans une telle configuration, vous pouvez les utiliser pour créer des sous-groupes de pistes. Vous pouvez par exemple acheminer toutes vos pistes de batterie vers un même bus, de façon à ajuster leurs niveaux simultanément sans modifier leurs niveaux relatifs. Lorsque vous affectez des bus à des sorties matériel, vous pouvez utiliser ces bus pour envoyer des pistes vers des processeurs d'effets externes ou pour mixer des pistes sur un mixeur externe.

⚠ Lorsque vous acheminez des bus vers les sorties matériel, les sorties correspondant à ces bus ne sont pas incluses dans le mixage lorsque vous procédez au rendu de votre projet.

Acheminement d'un bus vers un autre bus

1. Ajoutez des bus à votre projet. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Ajout de bus audio," page 356.

2. Cliquez sur le bouton **Sélectionneur de périphérique de lecture** dans la piste de bus audio, puis choisissez un bus dans le menu. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Pistes de bus audio, " page 262.

    - Le bouton est affiché sous la forme lorsqu'un bus est acheminé vers le bus principal.
    - Lorsqu'un bus est acheminé vers un autre bus, la lettre du bus est affichée (A, B, etc.).
    - Lorsque le bus est acheminé vers une sortie matériel, le bouton apparaît sous la forme .

Pour éviter les réactions parasites, vous ne pouvez pas effectuer d'acheminement circulaire. Par exemple, si votre projet contient deux bus et si le bus A est acheminé vers le bus B, le bus B peut uniquement être acheminé vers le bus principal.

Vous pouvez également utiliser la zone de contrôle E/S de la réglette de canal du bus pour acheminer les bus. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388..

Acheminement d'un bus vers une sortie matériel

1. Vérifiez que vous utilisez des pilotes son Windows Classic Wave ou un pilote ASIO :

    a. Dans le menu Options, choisissez Préférences et cliquez sur l'onglet **Périphérique audio**.

    b. Dans la liste déroulante **Type de périphérique audio**, choisissez **Pilote son Windows Classic** ou un pilote ASIO.

    c. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

    Si vous avez sélectionné **Microsoft Sound Mapper** dans la liste déroulante **Type de périphérique audio** de l'onglet Audio dans la boîte de dialogue Préférences, vous ne pouvez pas affecter le bus à un autre périphérique. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Audio," page 630.

2. Cliquez sur le bouton **Sortie** dans la zone de contrôle E/S de la réglette de canal du bus et choisissez un bus dans le menu. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Réglettes des canaux des bus," page 388.

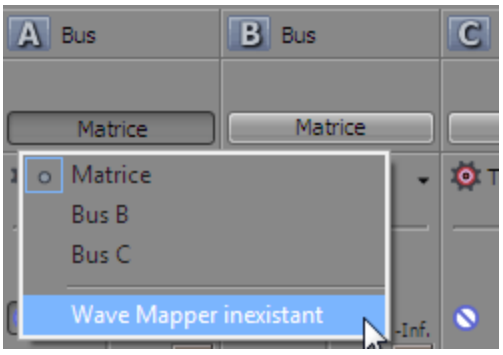
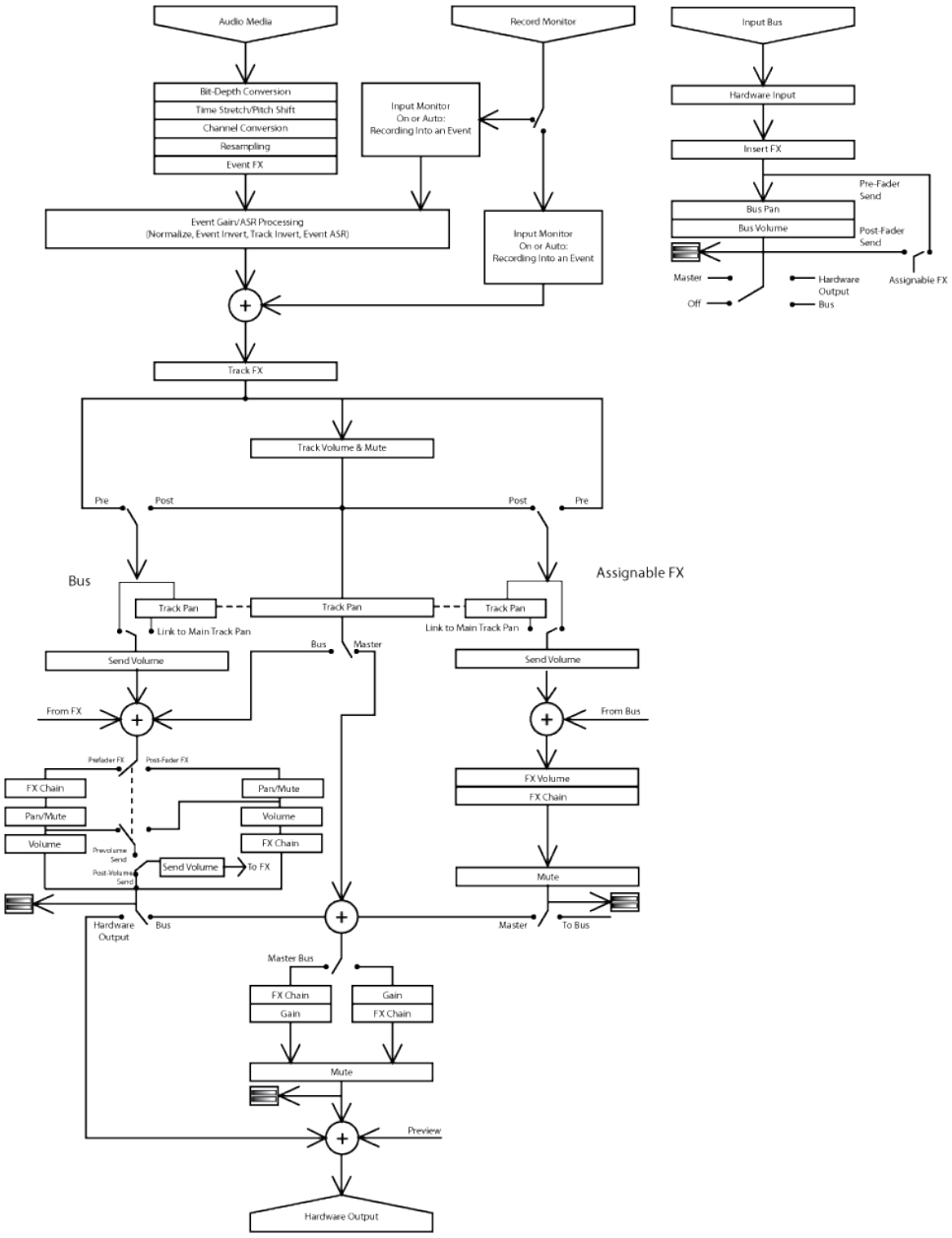


Diagramme de flux de signal



Utilisation des bus d'entrée

Les bus d'entrée vous permettent d'entrer, de traiter, d'enregistrer et de mixer des sources audio externes dans votre projet Vegas Pro. Voici quelques exemples de l'utilisation que vous pouvez faire des bus d'entrée dans vos projets :

- Utiliser un bus d'entrée comme entrée d'enregistrement qui permet d'appliquer des effets et d'enregistrer un signal modéré.
- Utiliser un bus d'entrée comme entrée de mixeur pour un périphérique externe, tel qu'un synthétiseur.
- Utilisation d'un bus d'entrée comme retour pour les effets basés sur le matériel.
- Utiliser un bus d'entrée pour surveiller une source telle qu'un microphone de réponse.

Ajout ou suppression de bus d'entrée

Dans le menu Insérer, sélectionnez **Bus d'entrée** (ou cliquez sur le bouton **Insérer un bus d'entrée** dans la barre Console de mixage) pour ajouter un bus d'entrée à votre projet.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 26 bus d'entrée et modifier leur nombre à tout moment.

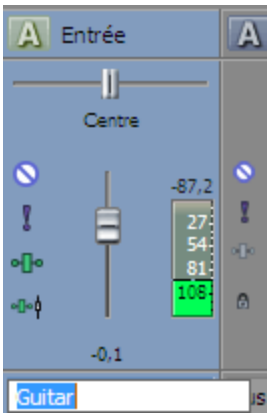
Ajouter un bus

Dans le menu Insérer, choisissez **Bus d'entrée**. Une réglette de canal de bus d'entrée est ajoutée à la fenêtre Console de mixage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux de bus d'entrée," page 395.

Si la fenêtre Console de mixage est visible, cliquez sur le bouton **Insérer un bus d'entrée** dans la barre d'outils. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fenêtre Console de mixage," page 54.

Renommer un bus

Pour renommer un bus, cliquez deux fois sur le libellé en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer le bus sélectionné). La réglette de canal est mise à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.



Effacez tous les caractères du nom d'un bus personnalisé pour rétablir son nom d'origine.

Suppression d'un bus

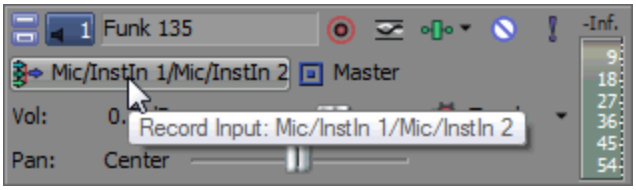
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre Console de mixage de la réglette de canal de bus d'entrée et sélectionnez l'option **Supprimer** dans le menu contextuel, ou sélectionnez une réglette de canal de bus d'entrée et appuyez sur la touche Supprimer.

Enregistrement à l'aide d'un bus d'entrée

Lorsque vous utilisez un bus d'entrée pour effectuer un enregistrement audio, vous pouvez inclure des effets de bus d'entrée au signal enregistré.

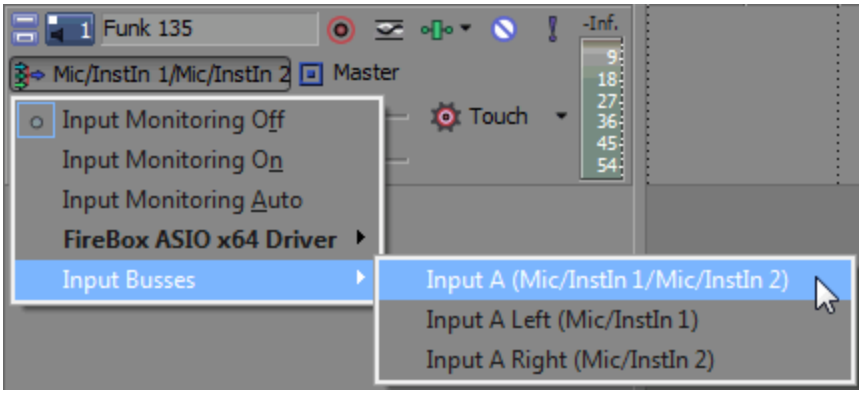
Vous pouvez par exemple avoir besoin d'enregistrer une guitare électrique avec un module externe de modélisation d'amplificateur.

Scénario n°1 : Branchez votre guitare dans l'entrée instrument de votre carte son et choisissez cette entrée comme entrée d'enregistrement :



Dans le cas présent, vous pourriez ajouter votre module externe de modélisation d'amplificateur en tant qu'effet de piste et enregistrer avec la surveillance d'entrée activée. Votre guitare serait directement enregistrée, sans le module externe, et ce dernier serait traité à chaque fois que vous jouez ou rendez votre projet. Cette méthode vous permet de régler les paramètres du module externe pendant que vous travaillez sur votre projet.

Scénario n°2 : Configurez les paramètres d'un bus d'entrée qui utilise votre module externe de modélisation d'amplificateur en tant qu'effet d'insert et définissez cette entrée comme votre entrée d'enregistrement.



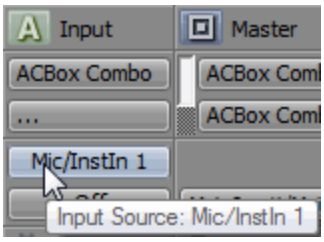
Dans ce cas, votre module externe de modélisation d'amplificateur est intégré au signal enregistré. Cette méthode vous permet d'enregistrer le signal traité mais ne permet pas de modifier les paramètres de l'amplificateur sans réenregistrer la guitare.

1. Ajoutez un bus d'entrée à votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout ou suppression de bus d'entrée," page 362.

2. Configurez votre bus d'entrée :

    a. Cliquez sur le bouton **Ajouter un nouvel effet d'insert** ... dans la zone de contrôle d'effet d'insert de la réglette de canal de bus d'entrée pour ajouter des modules externes à votre bus d'entrée.

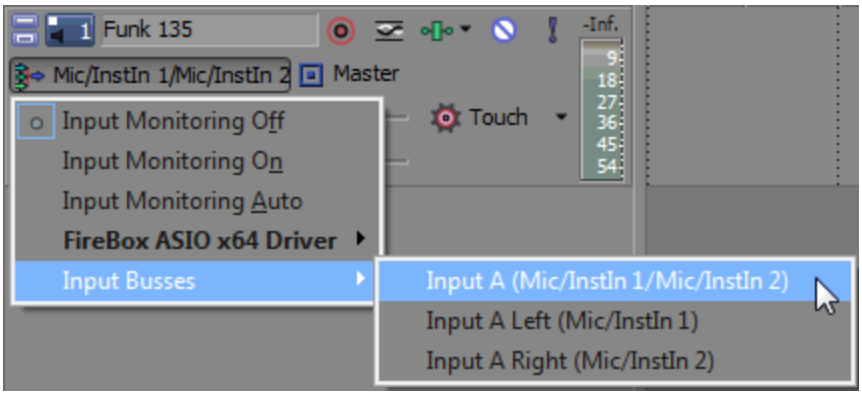
    b. Dans la zone de contrôle E/S de la réglette de canal du bus d'entrée, cliquez sur le bouton **Entrée source** et choisissez l'entrée de la carte son que vous souhaitez enregistrer :



    c. Cliquez sur le bouton **Sortie** dans la zone de contrôle E/S de la réglette de canal du bus d'entrée et choisissez **Désactivé**. La sortie de bus est coupée afin de pouvoir contrôler l'entrée dans la piste.

3. Configurez votre piste pour qu'elle enregistre à partir du bus d'entrée :

    a. Cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement**, choisissez **Bus d'entrée** dans le menu puis choisissez votre bus d'entrée.



    b. Cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement** et choisissez **Mode du moniteur d'entrée : Activé** ou **Mode du moniteur d'entrée : Automatique** de manière à pouvoir entendre le signal d'entrée pendant l'enregistrement.

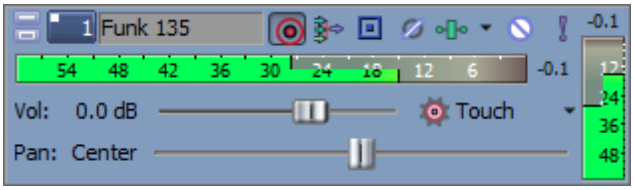
        - Lorsque l'option **Auto** est sélectionnée, vous entendez le signal de contrôle en entrée lorsque la lecture est stoppée et pendant l'enregistrement. Si vous effectuez un enregistrement dans les événements sélectionnés, le signal de contrôle en entrée n'est audible que lorsque le curseur passe sur ces événements.

- Lorsque l'option **Activé** est sélectionnée, le comportement est similaire à celui du mode **Automatique**, mais vous entendez toujours le signal de contrôle en entrée pendant l'enregistrement ; le contrôle n'est pas activé/désactivé lorsque vous enregistrez dans un événement sélectionné.

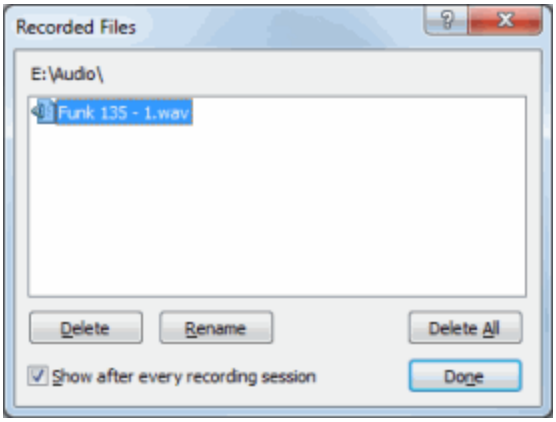
⚠ Votre capacité de contrôle des effets en temps réel dépend des performances de votre ordinateur. Les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées pendant le contrôle d'enregistrement.

4. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez commencer l'enregistrement.
5. Sélectionnez les boutons **Prêt à enregistrer** sur la piste où vous souhaitez enregistrer. Cette action permet l'enregistrement sur une piste.

   Lorsqu'une piste est prête, l'indicateur affiche son niveau. Si le contrôle en entrée est arrêté, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée. Si le contrôle en entrée est activé, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée ainsi que la chaîne d'effets de la piste.



6. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la barre de transport pour commencer l'enregistrement.
7. 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.
8. 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.



9. 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.

Utilisation de bus d'entrée avec des effets basés sur du matériel

Les modules externes sont adaptés mais il se peut que vous vouliez utiliser le son provenant d'un matériel précis pour vos pistes. Cette rubrique d'aide vous explique comment utiliser des bus auxiliaires et des bus d'entrée pour envoyer une piste vers un processeur externe.

1. Connectez votre processeur d'effets à votre interface audio :

    a. Connectez l'entrée de votre processeur d'effets à une sortie de votre carte son (pour cet exemple, nous utiliserons **LineOut 1**).

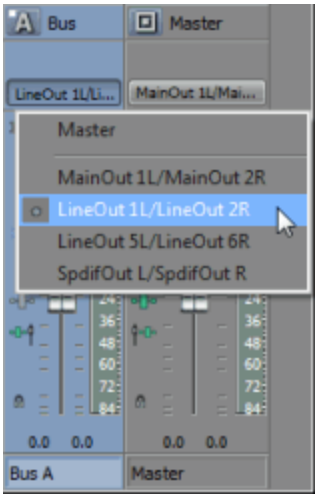
    b. Connectez la sortie de votre processeur d'effets à une sortie à votre carte son (pour cet exemple, **Inst 1**).

2. Ajoutez un bus à votre projet. Ce bus est utilisé en tant que destination pour envoyer une piste vers vos processeurs d'effets.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de bus audio," page 356.

3. Configurez votre bus pour envoyer ses sorties vers votre processeur d'effets :

    Dans la zone de contrôle E/S de la réglette de canal, cliquez sur le bouton **Sortie** et choisissez la sortie connectée à l'entrée de votre processeur d'effets (**LineOut 1/LineOut 2** dans cet exemple).

    Ce bus auxiliaire fournit un trajet de signal à l'entrée de votre processeur d'effets.

4. Ajoutez un bus d'entrée à votre projet. Cette entrée reçoit le signal de la part de votre processeur d'effets.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des bus d'entrée," page 362.

5. Configurez votre bus d'entrée pour prendre ses entrées à partir du processeur d'effets et envoyer ses sorties vers votre mixage principal :

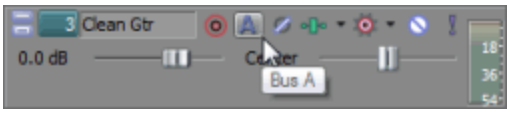
    a. Dans la zone de contrôle E/S de la réglette de canal du bus d'entrée, cliquez sur le bouton **Entrée source** et choisissez l'entrée de la carte son connectée à la sortie de votre processeur d'effets (**Inst 1** dans cet exemple).

b. Cliquez sur le bouton **Sortie** et choisissez la sortie vers laquelle vous voulez envoyer le signal traité. Nous enverrons ce signal au bus Master afin qu'il soit inclus dans votre mixage principal ; il sera inclus lors du rendu en temps réel.

Ce bus d'entrée fournit un trajet de signal à partir de la sortie de votre processeur d'effets vers votre projet.

6. Envoyez vos pistes vers le processeur d'effets :

   Cliquez sur le bouton de bus dans la zone d'infos de piste et choisissez le bus crée lors de l'étape 2.



   Le bouton Bus dans la zone d'infos de piste vous permet d'envoyer l'audio de la piste vers votre processeur d'effets.

7. Cliquez sur **Lecture** .

   Lors de la lecture de votre projet, la piste est envoyée au bus auxiliaire, vers le processeur d'effets, du processeur d'effets vers le bus d'entrée puis vers le bus Master.

8. Lorsque le projet est prêt à être rendu, vous pouvez utiliser le rendu en temps réel pour inclure la sortie de votre processeur d'effets avec votre projet.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu en temps réel," page 367.

Rendu en temps réel

Dans le menu Fichier, choisissez **Rendu en temps réel** pour effectuer le rendu du projet en temps réel.

Le rendu en temps réel est un mode de lecture permettant d'effectuer le rendu de votre projet en format .wav. Le rendu en temps réel vous permet d'inclure la sortie d'une source d'entrée externe, tel qu'un processeur d'effets, dans votre projet.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des bus d'entrée," page 362 et "Utilisation de bus d'entrée avec des effets basés sur du matériel," page 366.

Remarques :

- Lorsque vous commencez le rendu en temps réel, tout morceau préparé pour l'enregistrement sera dé-préparé. Vous ne pouvez pas préparer un morceau pour l'enregistrement ou commencer à enregistrer en mode de rendu en temps réel.
- Lors du rendu d'un projet qui n'utilise pas de matériel audio externe, le rendu en temps réel et le rendu normal produisent le même résultat. Le rendu en temps réel prend plus de temps à s'effectuer, ce qui vous permet de surveiller le fichier rendu au fur et à mesure qu'il est créé.
- Si le métronome est activé pour la lecture, il ne sera pas inclus dans le rendu.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendu en temps réel**.
2. Sélectionnez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante **Enregistrer dans**, ou utilisez la fenêtre de navigation pour localiser le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer votre fichier.

   Lors de l'utilisation du rendu en temps réel, rendez votre projet sur un disque dur local. Le rendu dans un dossier de réseau ou sur un support amovible peut entraîner des blancs audio.

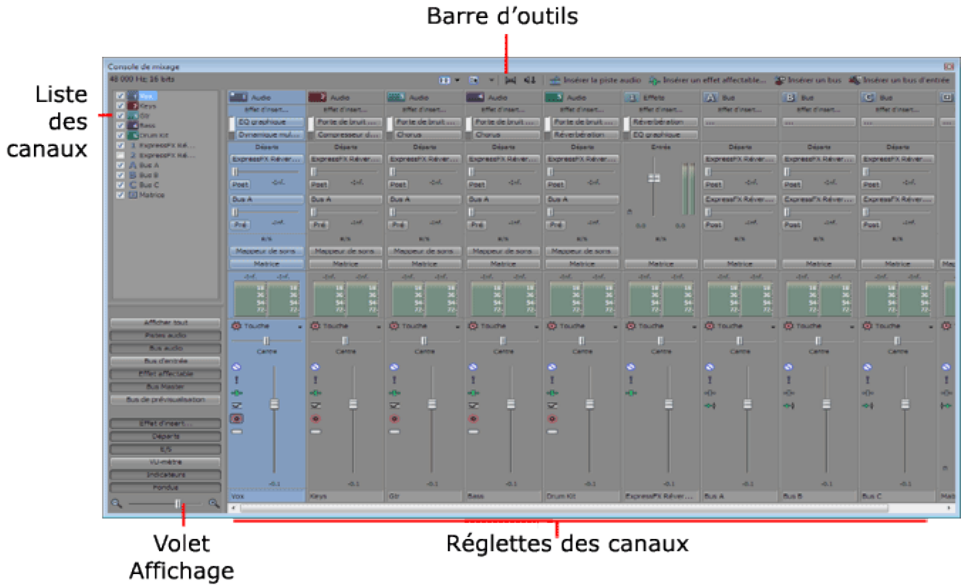
3. Tapez un nom dans la zone **Nom fichier**, ou sélectionnez un fichier existant dans la zone de navigation pour le remplacer.
4. Cliquez sur **Enregistrer** pour lancer le rendu de votre projet à partir du début de la barre temporelle.

Chapitre 15

Console de mixage

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Console de mixage** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

La fenêtre Console de mixage fournit une vue intégrée de toutes les pistes et de tous les bus de votre projet sous la forme d'un mixeur traditionnel basé sur du matériel.



Barre d'outil de la console de mixage

La barre d'outils de la console de mixage s'affiche dans la partie supérieure de la fenêtre Console de mixage et vous permet de configurer rapidement l'affichage de cette fenêtre ; d'appliquer un mixage démultiplicateur aux données audio ; d'estomper la sortie ; ou d'ajouter des pistes, des effets affectables ou des bus.

	Option	Description
	Vues	Cliquez sur la flèche vers le bas et sélectionnez une commande dans le menu. ▪ **Liste des canaux** – affiche ou masque la liste des canaux dans la partie gauche de la fenêtre Console de mixage. Activez la case à cocher d'une réglette de canal pour l'afficher dans la console de mixage ou désactivez une case à cocher pour masquer la réglette de canal sans la supprimer de votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Le volet de la liste des canaux," page 373. ▪ **Afficher les commandes** – affiche ou masque le volet qui permet d'afficher ou de masquer des composants dans la fenêtre de la console de mixage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Volet Afficher les commandes," page 373.

	Option	Description
	Propriétés et mise en page	Cliquez sur le bouton **Propriétés et mise en page** pour ouvrir l'onglet Audio dans la boîte de dialogue Propriétés du projet, ou cliquez sur la flèche vers le bas et sélectionnez une commande dans le menu : ■ **Propriétés audio** – Affiche l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. ■ **Afficher les canaux** – Sélectionnez une commande pour configurer les parties des réglettes de canaux à afficher dans la fenêtre Console de mixage. ○ **Afficher tous les canaux** – Affiche toutes les réglettes des canaux dans la console de mixage. ○ **Bus de prévisualisation** – Affiche ou masque la réglette de canal du bus de prévisualisation. ○ **Bus Principal** – Affiche ou masque la réglette de canal du bus principal. ○ **Effets affectables Bus** – affiche ou masque les réglettes des canaux des effets affectables. ○ **Bus d'entrée** – Affiche ou masque les réglettes des canaux de bus d'entrée. ○ **Bus Audio** – Affiche ou masque les réglettes des canaux des bus auxiliaires. ○ **Pistes audio** – Affiche ou masque les réglettes des canaux des pistes audio. ■ **Afficher les zones de contrôle** – Sélectionnez une commande pour configurer les parties des réglettes de canaux à afficher dans la fenêtre Console de mixage. ○ **Afficher toutes les zones de contrôle** – Affiche toutes les zones de contrôle. ○ **Zone de contrôle des fondus** – Affiche ou cache les contrôles des fondus. ○ **Zone de contrôle des Peak Meters** – Affiche ou cache les Peak Meters. ○ **Zone de contrôle des VU mètres** – Affiche ou cache la zone de contrôle VU/PPM. ○ **Zone de contrôle E/S** – Affiche ou cache la zone de contrôle E/S. ○ **Zone de contrôle des envois** – Affiche ou cache la zone de contrôle des envois. ○ **Zone de contrôle Insérer effet** – Affiche ou cache la zone de contrôle Insérer effet.

	Option	Description
		▪ **Afficher les libellés de la zone de contrôle** – Sélectionnez cette commande pour afficher ou masquer les libellés de la zone de contrôle dans les réglettes de canaux. ▪ **Afficher les tics de fondu** – Cette commande permet d'afficher ou de masquer les indicateurs d'échelle en regard des contrôles de fondu. ▪ **Largeur du canal** – Sélectionnez un paramètre pour indiquer si vous souhaitez afficher des réglettes de canaux étroites, moyennes (par défaut) ou larges dans la fenêtre Console de mixage. ▪ **Mise en page de canal** – Choisissez **Mise en page de canal**, puis choisissez une commande dans le sous-menu pour redéfinir les indicateurs d'écrêtage, définir la plage d'affichage ou les libellés d'affichage, les pics ou les dépressions dans les indicateurs de canaux.
	Sortie de downmixage	Rétrograde votre audio Surround 5.1 en audio stéréo ou votre audio stéréo en audio mono afin de garantir que votre mixage passera bien comme prévu – même lorsque le matériel des auditeurs est équipé de moins de canaux que le mixage d'origine. Le bouton indique le mode de lecture actif : ▪ Sortie Surround 5.1 ▪ Sortie stéréo ▪ Sortie mono
	Estomper la sortie	Atténue le volume de tous les bus acheminés vers des sorties matérielles d'environ 20 dB afin de permettre de contrôler le mixage à un niveau plus faible (ou de répondre au téléphone). Cliquez de nouveau pour restaurer le volume.
	Insérer une piste audio	Ajoute une piste audio à votre projet.
	Insérer un effet affectable	Crée une chaîne d'effets affectables que vous pouvez acheminer vers une ou plusieurs pistes de votre projet. Pour supprimer une chaîne d'effet affectable, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal de l'effet affectable et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel.
	Insérer un bus	Ajoute un bus à votre projet. L'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet est mis à jour pour refléter le nouveau nombre de bus. Pour supprimer un bus, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal du bus et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel.
	Insérer le bus d'entrée	Ajoute un bus d'entrée à votre projet. Pour supprimer un bus, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal du bus et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel.

Le volet de la liste des canaux

Le volet de la liste des canaux s'affiche dans la partie gauche de la fenêtre Console de mixage.

Pour afficher ou masquer le volet, cliquez sur la flèche vers le bas à côté du bouton **Vues** et sélectionnez **Liste des canaux** (ou appuyez sur Maj + C).

La partie supérieure du volet de la liste des canaux affiche une liste de tous les bus, pistes et chaînes d'effets affectables de votre projet. Activez la case à cocher d'un canal pour l'inclure dans l'affichage de la console de mixage ou désactivez une case à cocher pour masquer le canal sans le supprimer de votre projet.

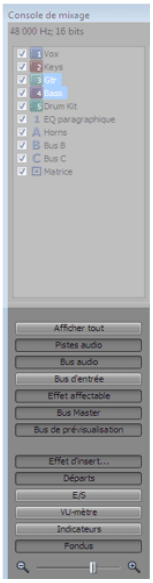
Cliquez sur une piste, un bus ou une chaîne d'effets affectables dans le volet de la liste des canaux pour sélectionner ce canal. Maintenez enfoncée la touche Ctrl ou Maj pour sélectionner plusieurs canaux afin de procéder à des modifications groupées.

Volet Afficher les commandes

Le volet Afficher les commandes s'affiche dans la partie gauche de la fenêtre Console de mixage. Si le volet Liste des canaux est affiché, le volet Afficher les commandes s'affiche en dessous du volet Liste des canaux.

Pour afficher ou masquer le volet, cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Vues** et sélectionnez **Afficher les commandes** (ou appuyez sur Maj + R).

Les boutons de ce volet permettent d'afficher ou de masquer des composants dans la console de mixage.



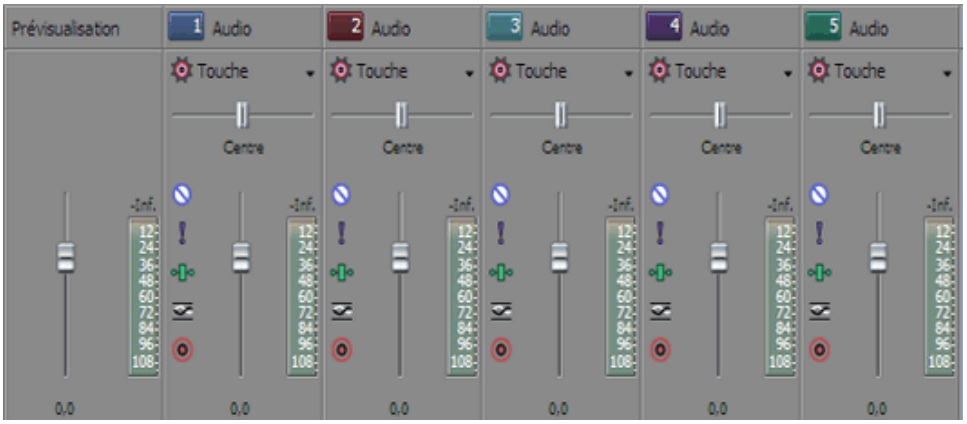
Option	Description
Afficher tout	Cliquez ici pour afficher les réglettes des canaux de toutes les pistes, de tous les bus et de toutes les chaînes d'effets affectables.
Pistes audio	Cliquez ici pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des pistes audio. Si un projet ne contient pas de pistes audio, ce bouton n'est pas disponible.
Bus audio	Cliquez ici pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des bus. Si un projet ne contient pas de bus, ce bouton n'est pas disponible.
Bus d'entrée	Cliquez ici pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des bus d'entrée. Si un projet ne contient pas de bus d'entrée, ce bouton n'est pas disponible.
Effet affectable	Cliquez ici pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des chaînes d'effets affectables. Si un projet ne contient pas de chaîne d'effets affectables, ce bouton n'est pas disponible.
Bus Master	Cliquez ici pour afficher ou masquer la réglette de canal du bus principal.
Bus de prévisualisation	Cliquez ici pour afficher ou masquer la réglette de canal du bus de prévisualisation.
Effets d'insert	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle Effet d'insert dans les réglettes des canaux.
Envois	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle d'envoi dans les réglettes des canaux.

Option	Description
E/S	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S dans les réglettes des canaux.
Indicateurs VU	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle des indicateurs VU/PPM dans les réglettes des canaux.
Indicateurs	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle Indicateurs dans les réglettes des canaux.
Fondus	Cliquez ici pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus dans les réglettes des canaux.
Largeur du canal	Déplacez le curseur vers pour réduire la largeur des réglettes de canal ou vers pour l'augmenter.

Réglettes de canaux

Les pistes audio, les bus, les bus d'entrée et les chaînes d'effets affectables sont affichés en tant que réglettes de canaux dans la console de mixage.

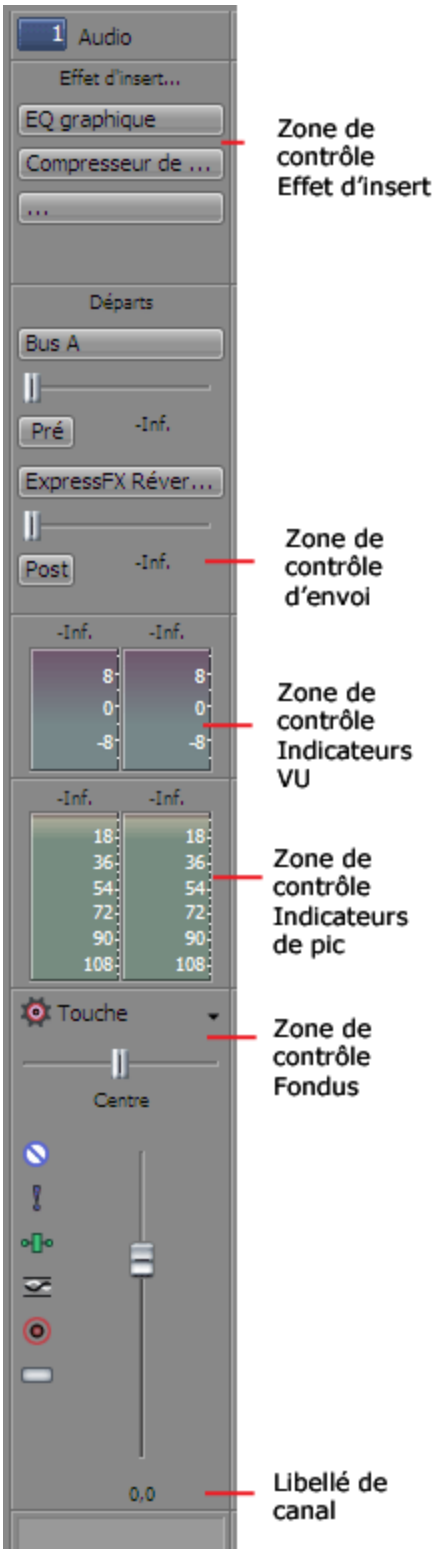
Lorsqu'une surface de contrôle est activée, un indicateur est affiché dans la console de mixage pour indiquer les canaux sous contrôle externe. Plusieurs barres sont affichées si un canal est sous le contrôle de plusieurs périphériques.



Les barres horizontales situées dans la partie supérieure des canaux 1 à 4 indiquent les canaux sous contrôle externe.

Conseils :

- Pour changer l'ordre dans lequel les réglettes de canaux sont affichées, cliquez sur le libellé du canal et faites glisser la réglette de canal vers un nouvel emplacement.
- Placez le curseur sur un fondu et faites tourner la roulette de la souris pour modifier son paramètre.
- Pour modifier rapidement une valeur de fondu, cliquez deux fois sur la valeur affichée et saisissez une nouvelle valeur.
- Maintenez enfoncée la touche Ctrl tout en faisant glisser un curseur de fondu de manière à le déplacer par petits incréments.



La zone de contrôle Effets d'insert affiche la chaîne d'insertion d'effets d'une piste ou d'un bus.

La zone de contrôle d'envoi affiche les commandes d'acheminement des pistes vers les bus ou les chaînes d'effets affectables. Pour les chaînes d'effets affectables, la zone Envois affiche également un fondu d'entrée et un indicateur.

La zone de contrôle E/S vous permet de sélectionner l'entrée d'enregistrement d'une piste ou d'acheminer un canal vers un bus ou une sortie matérielle.

La zone de contrôle des indicateurs VU (Volume Unit) affiche les indicateurs VU et les indicateurs PPM (Peak Program Meters) afin de vous aider à déterminer le niveau sonore perçu de votre signal audio (les indicateurs PPM réagissent plus rapidement aux augmentations de volume que les indicateurs VU).

Pour modifier la plage de tous les indicateurs VU de la console de mixage, cliquez avec le bouton droit sur un indicateur et sélectionnez une plage dans le menu contextuel.

La zone de contrôle Indicateurs affiche les indicateurs de pic que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux instantanés pendant la lecture et déterminer le niveau le plus fort de votre signal audio.

Pour modifier la plage de tous les indicateurs de la console de mixage, cliquez avec le bouton droit sur un indicateur et sélectionnez une plage dans le menu contextuel.

La zone de contrôle Fondus vous permet de contrôler le gain d'un canal.

- Les canaux des pistes audio affichent les commandes de mode d'automatisation de piste, de préparation à l'enregistrement, de mode du moniteur d'entrée, de mise en sourdine, de mise en solo, de panoramique, de gain de piste et de phase.
- Les canaux des bus affichent les commandes de mode d'automatisation du bus, de mise en sourdine, de mise en solo, de panoramique, de gain du bus et de traitement des effets pré/post-fondu.
- Les canaux des effets affectables affichent les commandes de mode d'automatisation du bus, de mise en sourdine, de mise en solo, de panoramique, de gain du bus et de traitement des effets pré/post-fondu.

Si la zone Indicateurs n'est pas visible, la zone de contrôle Fondus affiche également un indicateur de piste.

Le libellé du canal affiche le nom de la piste ou du bus. Cliquez deux fois pour modifier le nom.

Utilisation de la console de mixage

La console de mixage permet de mixer le projet pratiquement de la même manière qu'avec un mixeur basé sur du matériel.

Ajout d'une piste, d'un effet affectable et de canaux de bus

Dans sa configuration par défaut, la console de mixage affiche un canal pour chaque piste, bus et chaîne d'effets affectables dans votre projet.

Les boutons de la barre d'outils de la console de mixage permettent d'ajouter des pistes, des chaînes d'effets affectables ou des bus au projet :

Option		Description
	Insérer une piste audio	Ajoute une piste audio à votre projet.
	Insérer un effet affectable	Crée une chaîne d'effets affectables que vous pouvez acheminer vers une ou plusieurs pistes de votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)," page 401. Pour supprimer une chaîne d'effets affectables, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal de l'effet affectable et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel (ou sélectionnez-la et appuyez sur la touche Supprimer).
	Insérer un bus	Ajoute un bus à votre projet. L'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet est mis à jour pour refléter le nouveau nombre de bus. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux des bus," page 388. Pour supprimer un bus, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal du bus et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.
	Insérer le bus d'entrée	Ajoute un bus d'entrée à votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réglettes des canaux de bus d'entrée," page 395. Pour supprimer un bus d'entrée, cliquez avec le bouton droit sur la réglette de canal du bus et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

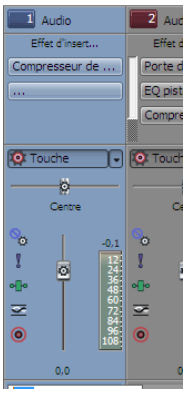
Réglettes des canaux des pistes audio

Une réglette de canal différente s'affiche pour chaque piste audio dans votre projet. Chaque réglette de canal reflète les commandes qui apparaissent dans l'en-tête de piste.

Pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des pistes audio, cliquez sur le bouton **Pistes** dans le volet Afficher les commandes.

Changement du nom d'une piste

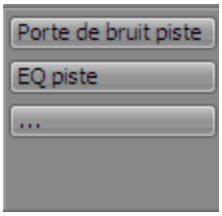
Pour renommer une piste, cliquez deux fois sur le libellé de la piste en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer la piste sélectionnée). La réglette de canal et l'en-tête de piste sont mis à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.



Ajout ou modification d'effets de piste (insérer)

Lorsque la zone de contrôle Effet d'insert est visible, la chaîne d'effets de chaque piste est affichée en haut de la réglette de canal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Effet d'insert, cliquez sur le bouton **Effet d'insert** dans le volet Afficher les commandes.



Chaque effet s'affiche sous la forme d'un bouton. Placez le curseur sur le bouton pour afficher une info-bulle indiquant le module externe et le nom de la présélection.

Lorsque la zone de contrôle Insérer un effet n'est pas visible, vous pouvez cliquer sur le bouton **Effets de piste** dans la zone de contrôle Fondus pour afficher la fenêtre Module externe audio de la chaîne d'effets de la piste.

Ajout d'un module externe

Cliquez sur le bouton ..., puis choisissez un nouveau module externe dans le menu pour ajouter un module externe à la chaîne d'effets.

Modification des paramètres des effets

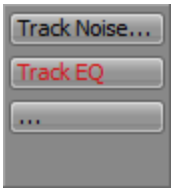
Cliquez sur un bouton d'effet pour afficher la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les paramètres du module externe.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un bouton d'effet, un menu contextuel apparaît :

- Choisissez **Afficher <nom du module externe>** pour ouvrir la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les commandes du module externe.

- Choisissez **Ignorer <Nom du module externe>** pour ignorer temporairement un module externe.

  Lorsqu'un effet est ignoré, son bouton s'affiche avec le texte en rouge.

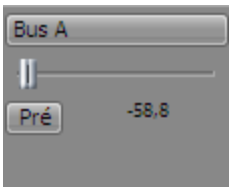
  

- Choisissez **Supprimer <Nom du module externe>** pour supprimer un module externe de la chaîne d'effets de la piste.
- Choisissez **Présélections**, puis sélectionnez un paramètre dans le sous-menu pour charger une nouvelle présélection. La présélection actuelle est indiquée par une puce (•).
- Pour remplacer le module externe en cours, cliquez avec le bouton droit sur le bouton d'effet, puis sélectionnez un nouveau module externe dans le menu. Les modules externes sont organisés en sous-menus par type (EQ, Dynamique, Inverser, etc.).

Réglage des niveaux d'envoi des effets affectables ou des bus

Lorsque la zone de contrôle d'envoi est visible, chaque piste affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour acheminer la piste vers des bus et des chaînes d'effets affectables.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Départs, cliquez sur le bouton **Départs** dans le volet Afficher les commandes.



Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus n'est pas sélectionné, cliquez sur le bouton **Départ de canal** et choisissez un bus ou une chaîne d'effets affectables dans le menu, puis faites glisser le curseur pour régler le niveau de départ.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus est sélectionné, la poignée de fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume de départ sur la piste.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Pour régler la taille de la zone de contrôle Départs, faites glisser la ligne de séparation inférieure pour rendre visibles plus ou moins de départs.

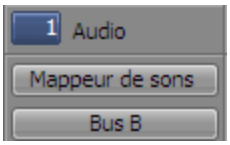
Par défaut, les envois de bus sont paramétrés sur Prévolume (et pré-sourdine). Lorsque les départs de bus sont paramétrés sur Prévolume, vous pouvez créer un mixage alternatif indépendant du mixage principal.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408. Pour passer en Post-volume (et post-sourdine), cliquez sur le bouton **Pré/Post** afin de basculer en mode **Départ post-volume**.

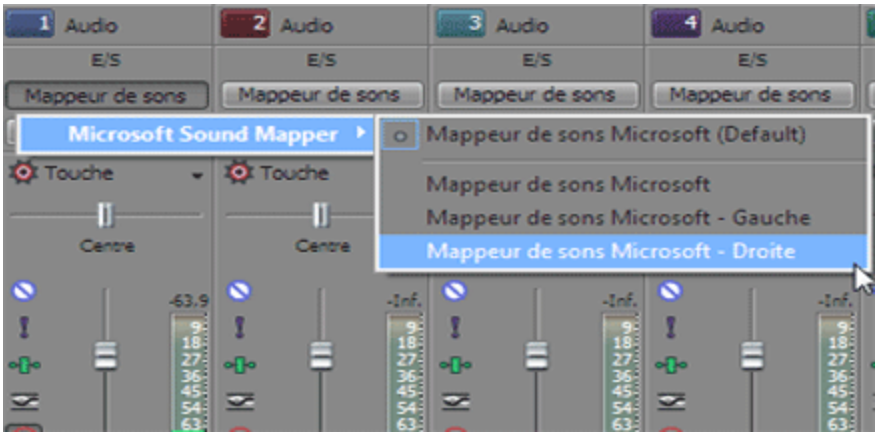
Modification du périphérique d'entrée ou de sortie d'une piste

Lorsque la zone de contrôle E/S est visible, chaque piste affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour configurer le périphérique d'entrée (pour l'enregistrement) et le périphérique de sortie de la piste.

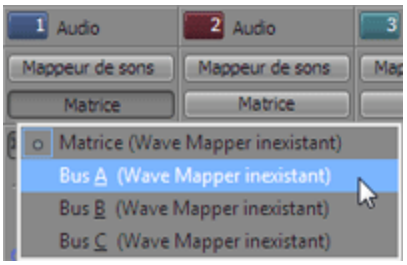
Pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S, cliquez sur le bouton **E/S** dans le volet Afficher les commandes.



Pour choisir l'entrée d'enregistrement de la piste, cliquez sur le bouton Entrée et sélectionnez un port dans le menu :



Pour acheminer une piste vers un bus, cliquez sur le bouton Sortie et sélectionnez un bus dans le menu :



Contrôler les niveaux de piste avec des VU-mètres/PPM

Lorsque la zone de contrôle des VU-mètres (Volume Unit) est visible, vous pouvez afficher les VU-mètres et les indicateurs PPM (Peak Program Meters) afin de déterminer le niveau sonore perçu de votre signal audio (les indicateurs PPM réagissent plus rapidement aux augmentations de volume que les VU-mètres).

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des VU-mètres, cliquez sur le bouton **VU-mètre** dans le volet Afficher les commandes.

Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage.

Option	Description
Afficher VU/PPM	Cette commande permet d'afficher ou de masquer les indicateurs de chaque canal.
Réinitialiser l'écrêtage	Efface les indicateurs d'écrêtage.
VU standard	L'indicateur VU standard s'affiche avec une échelle allant de –10 dB à +2 dB. 0 dB sur l'indicateur VU est équivalent à 4 dBu.
VU étendu	L'indicateur VU étendu s'affiche avec une échelle allant de –30 dB à +8 dB. 0 dB sur l'indicateur VU est équivalent à 4 dBu.
VU logarithmique	Affiche les indicateurs avec une échelle logarithmique (comme les indicateurs de pic Sound Forge), plutôt que sous forme d'échelles linéaires, traditionnellement associées aux VU-mètres.
PPM anglo-saxon	L'indicateur pondéré de pic (PPM) anglo-saxon (également appelé indicateur BBC) est un indicateur de Type II qui s'affiche avec une échelle allant de 1 à 7, ce qui correspond à une plage de –12 à 12 dBu :

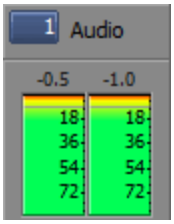
Valeurs anglo-saxonnes	dBu
7	12
6	8
5	4
4	0
3	4
2	8
1	-12

Option	Description
PPM EBU	L'indicateur pondéré de pic (PPM) EBU est un indicateur de Type II qui s'affiche avec une échelle allant de –12 à +12, ce qui correspond à une plage allant de –12 dBu à 12 dBu. 0 sur l'indicateur PPM EBU est équivalent à 0 dBu. Les indicateurs PPM EBU et PPM anglo-saxon répondent de façon identique aux augmentations de volume, mais l'affaiblissement de l'indicateur PPM EBU est plus lent.
PPM DIN	L'indicateur pondéré de pic (PPM) DIN est un indicateur de Type I qui s'affiche avec une échelle allant de –50 dB à +5 dB, ce qui correspond à une plage allant de –44 dBu à 11 dBu. 0 dB sur l'indicateur PPM DIN est équivalent à 6 dBu.
PPM nordique	L'indicateur pondéré de pic (PPM) nordique est un indicateur de Type I qui s'affiche avec une échelle allant de –42 dB à +12 dB, ce qui correspond à une plage allant de –42 dBu à 12 dBu. 0 dB sur l'indicateur PPM nordique est équivalent à 0 dBu.
Afficher les libellés	Affiche ou masque les libellés d'indicateur.
Afficher les pics	Affiche ou masque les indicateurs de niveau de pic au-dessus de l'indicateur.
Conserver les pics	Lorsque cette option est activée, les niveaux de pic les plus élevés sont représentés par une ligne fine dans l'indicateur.
Conserver les dépressions	Lorsque cette option est activée, les niveaux de pic les plus bas sont représentés par une ligne fine dans l'indicateur.
Mode Vintage	Lorsque Mode Vintage est sélectionné, les VU-mètres utilisent une méthode de calcul différente pour simuler la réponse des VU-mètres analogiques.

Contrôle des niveaux de piste avec des indicateurs de pic

Lorsque la zone de contrôle Indicateurs est visible, chaque piste affiche les indicateurs que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux de la piste.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des indicateurs, cliquez sur le bouton **Indicateurs** dans le volet Afficher les commandes.



Si la zone de contrôle Indicateurs n'est pas visible, les indicateurs de pic s'affichent dans la zone de contrôle Fondus.

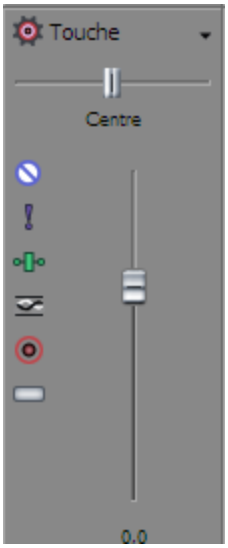
Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage.

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de pic et sélectionnez **Afficher l'indicateur de pic** pour afficher ou masquer les indicateurs de chaque canal.

Changement du mode d'automatisation d'une piste

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque piste affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour régler le panoramique, le volume et la mise en sourdine de la piste. Les commandes permettent de régler les niveaux statiques (coupe) ou d'automatisation. Utilisez le bouton **Paramètres d'automatisation** en haut de la zone de contrôle Fondus pour sélectionner le mode d'automatisation et activer ou désactiver l'automatisation.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.



Pour modifier le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste, cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Paramètres d'automatisation** et sélectionnez un paramètre dans le menu.

Les contrôles des pistes se comportent différemment selon le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste choisi :

- Lorsque le mode d'automatisation de la piste est **désactivé**, le contrôle règle le niveau de la piste entière. Lorsque ce mode est activé, le contrôle d'automatisation se comporte comme un contrôle de découpage supplémentaire.
- Si la piste possède une enveloppe de volume ou de panoramique et que le mode d'automatisation de la piste est paramétré sur **Lire**, le contrôle suit l'enveloppe pendant la lecture, mais il ne peut pas être réglé.

- Lorsque le niveau d'automatisation de la piste est réglé sur **Touche** ou **Verrou**, le contrôle modifie le paramètre de l'enveloppe à la position du curseur. Si la piste ne possède pas d'enveloppe, une enveloppe est ajoutée lorsque vous réglez le contrôle.

Cliquez sur le bouton (de manière à ce que le bouton **Paramètres d'automatisation** ne soit pas sélectionné) pour que les commandes de la zone de contrôle Fondus fonctionnent comme des commandes de découpage. Le réglage du contrôle de découpage affecte la totalité de la piste. Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, les boutons permettent de modifier l'automatisation du panoramique, du volume et de la mise en sourdine de la piste.

Mettre une piste en sourdine ou en solo

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque piste affiche les boutons **Rendre muet** et **Solo**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Mise en sourdine d'une piste

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rendre muet** pour éviter qu'une piste soit lue dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Muet. Pour annuler le mode muet d'une piste, cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, le bouton **Rendre muet** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation de la sourdine.

Mise en solo d'une piste

Cliquez sur le bouton **Solo** pour rendre toutes les pistes non sélectionnées muettes. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres pistes pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer une piste du groupe Solo, cliquez à nouveau sur son bouton **Solo**.

Inversion d'une phase de piste

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque piste affiche le bouton **Inverser la phase de piste**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Cliquez sur le bouton **Inverser la phase de piste** pour inverser la phase de tous les événements d'une piste audio.

Bien que l'inversion des données ne provoque pas une différence audible dans un fichier unique, elle peut éviter l'annulation de phase lors du mixage et du fondu enchaîné des signaux audio.

Sélectionnez plusieurs pistes afin de les inverser simultanément.

Si le commutateur d'événement **Inverser** est sélectionné, l'inversion de phase de la piste rétablit la phase d'origine de l'événement.

Préparer une piste pour l'enregistrement ou activer/désactiver le contrôle d'entrée

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque piste affiche un bouton **Prêt à enregistrer** et un bouton **Mode du moniteur d'entrée**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Préparation des pistes pour l'enregistrement

Sélectionnez le bouton **Prêt à enregistrer** des pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer. Cette action permet l'enregistrement sur une piste.

Lorsqu'une piste est prête, l'indicateur affiche son niveau. Si le contrôle en entrée est arrêté, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée. Si le contrôle en entrée est activé, l'indicateur affiche le niveau de votre source d'entrée ainsi que la chaîne d'effets de la piste.

Activation/Désactivation du contrôle de l'enregistrement en entrée

Cliquez sur le bouton **Mode du moniteur d'entrée** et sélectionnez une commande dans le menu.

Ce bouton est disponible uniquement lorsque vous utilisez un périphérique audio à faible latence prenant en charge le contrôle d'entrée.

Pour activer le contrôle d'entrée, cliquez sur le bouton **Mode du moniteur d'entrée**, puis sélectionnez **Mode du moniteur d'entrée : Activé** ou **Mode du moniteur d'entrée : Auto** dans le menu. Pendant l'enregistrement, votre signal est lu avec la chaîne d'effets de la piste en cours, mais un signal brut (non traité) est enregistré.

- Lorsque l'option **Activé** est sélectionnée, le comportement est similaire à celui du mode Automatique, mais vous entendez toujours le signal de contrôle en entrée pendant l'enregistrement ; le contrôle n'est pas activé/désactivé lorsque vous enregistrez dans un événement sélectionné.
- Lorsque l'option **Auto** est sélectionnée, vous entendez le signal de contrôle en entrée lorsque la lecture est stoppée et pendant l'enregistrement. Si vous effectuez un enregistrement dans les événements sélectionnés, le signal de contrôle en entrée n'est audible que lorsque le curseur passe sur ces événements.

Votre capacité de contrôle des effets en temps réel dépend des performances de votre ordinateur. Les enveloppes d'automatisation d'effet sont ignorées pendant le contrôle d'enregistrement.

Réglage du panoramique ou du volume d'une piste

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque piste affiche un curseur de **panoramique** et un fondu de **volume**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Réglage du panoramique

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le curseur de **Panoramique** pour contrôler la position de la piste dans le champ stéréo : si vous déplacez le curseur vers la gauche, la piste sera davantage présente dans le haut-parleur gauche que le haut-parleur droit et si vous le déplacez vers la droite, la piste sera davantage présente dans le haut-parleur droit.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du curseur de **Panoramique** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du panoramique.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique afin que l'enveloppe de panoramique soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur 9 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 9 %.

Réglage du volume

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le fondu de **volume** afin de contrôler le volume (coupe) global de la piste.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du fondu de **volume** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

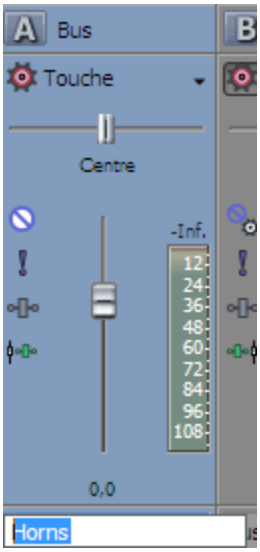
Réglettes des canaux des bus

Une réglette de canal différente s'affiche pour chaque bus dans votre projet.

Pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des bus, cliquez sur le bouton **Bus** dans le volet Afficher les commandes.

Changement du nom d'un bus

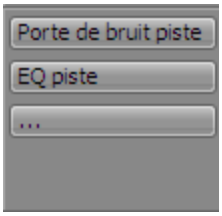
Pour renommer un bus, cliquez deux fois sur le libellé en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer le bus sélectionné). La réglette de canal est mise à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.



Ajout ou modification d'effets de bus (insérer)

Lorsque la zone de contrôle Effet d'insert est visible, la chaîne d'effets de chaque bus est affichée en haut de la réglette de canal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Effet d'insert, cliquez sur le bouton **Effet d'insert** dans le volet Afficher les commandes.



Chaque effet s'affiche sous la forme d'un bouton. Placez le curseur sur le bouton pour afficher une info-bulle indiquant le module externe et le nom de la présélection.

Lorsque la zone de contrôle Insérer un effet n'est pas visible, vous pouvez cliquer sur le bouton **Effets de bus** dans la zone de contrôle Fondus pour afficher la fenêtre Module externe audio de la chaîne d'effets du bus.

Ajout d'un module externe

Cliquez sur le bouton ..., puis choisissez un nouveau module externe dans le menu pour ajouter un module externe à la chaîne d'effets.

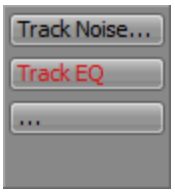
Modification des paramètres des effets

Cliquez sur un bouton d'effet pour afficher la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les paramètres du module externe.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un bouton d'effet, un menu contextuel apparaît :

- Choisissez **Afficher <nom du module externe>** pour ouvrir la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les commandes du module externe.
- Choisissez **Ignorer <Nom du module externe>** pour ignorer temporairement un module externe.

  Lorsqu'un effet est ignoré, son bouton s'affiche avec le texte en rouge.

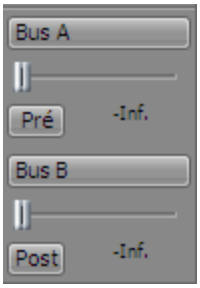
  

- Choisissez **Supprimer <Nom du module externe>** pour supprimer un module externe de la chaîne d'effets.
- Choisissez **Présélections**, puis sélectionnez un paramètre dans le sous-menu pour charger une nouvelle présélection. La présélection actuelle est indiquée par une puce (•).
- Pour remplacer le module externe en cours, cliquez avec le bouton droit sur le bouton d'effet, puis sélectionnez un nouveau module externe dans le menu. Les modules externes sont organisés en sous-menus par type (EQ, Dynamique, Inverser, etc.).

Ajustement des niveaux d'envoi d'un bus

Lorsque la zone de contrôle de départs est visible, chaque bus affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour acheminer le bus vers les chaînes d'effets affectables ou vers les bus eux-mêmes acheminés vers les sorties matérielles. Un bus ne peut pas diriger vers un bus directement ou indirectement acheminé vers le bus principal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Départs, cliquez sur le bouton **Départs** dans le volet Afficher les commandes.



Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus n'est pas sélectionné, cliquez sur le bouton **Départ de canal** et choisissez un bus ou une chaîne d'effets affectables dans le menu, puis faites glisser le curseur pour régler le niveau de départ.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus est sélectionné, la poignée de fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume de départ sur la piste de bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

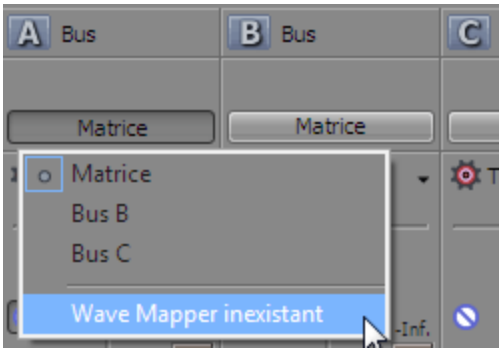
Pour régler la taille de la zone de contrôle Départs, faites glisser la ligne de séparation inférieure pour rendre visibles plus ou moins de départs.

Par défaut, les départs de bus sont paramétrés sur Post-volume (et post-sourdine). Pour passer en Prévolume (et pré-sourdine), cliquez sur le bouton **Pré/Post** afin de basculer en mode **Envoi prévolume**.

Changement du périphérique de sortie d'un bus

Lorsque la zone de contrôle E/S est visible, chaque bus affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour définir le périphérique de sortie du bus.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S, cliquez sur le bouton **E/S** dans le volet Afficher les commandes.



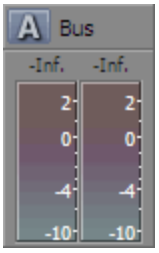
Pour choisir un périphérique de sortie, cliquez sur le bouton **Sortie** et sélectionnez un bus ou une sortie matérielle dans le menu.

Lorsque vous acheminez des bus vers les sorties matérielles, les sorties correspondant à ces bus ne sont pas incluses dans le mixage lorsque vous procédez au rendu de votre projet.

Contrôle des niveaux de bus avec des VU-mètres/PPM

Lorsque la zone de contrôle des VU-mètres (Volume Unit) est visible, vous pouvez afficher les VU-mètres et les indicateurs PPM (Peak Program Meters) afin de déterminer le niveau sonore perçu de votre signal audio (les indicateurs PPM réagissent plus rapidement aux augmentations de volume que les VU-mètres).

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des VU-mètres, cliquez sur le bouton **VU-mètre** dans le volet Afficher les commandes.

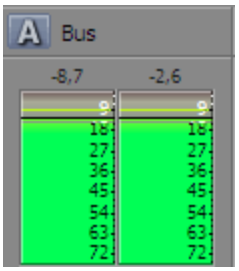


Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôler les niveaux de piste avec des VU-mètres/PPM," page 382.

Contrôle des niveaux de bus avec des indicateurs de pic

Lorsque la zone de contrôle Indicateurs est visible, chaque bus affiche les indicateurs que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux de sortie.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des indicateurs, cliquez sur le bouton **Indicateurs** dans le volet Afficher les commandes.



Si la zone de contrôle Indicateurs n'est pas visible, les indicateurs de pic s'affichent dans la zone de contrôle Fondus.

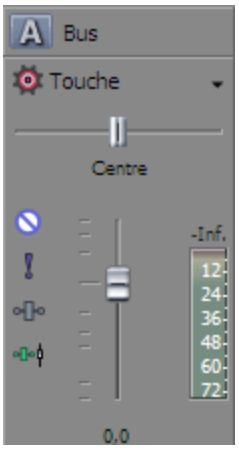
Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage.

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de pic et sélectionnez **Afficher l'indicateur de pic** pour afficher ou masquer les indicateurs de chaque canal.

Mise en sourdine ou en solo d'un bus

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque bus affiche les boutons **Rendre muet** et **Solo**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.



Mise en sourdine d'un bus

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rendre muet** pour éviter qu'un bus soit lu dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres bus pour les ajouter au groupe muet. Pour rétablir le son d'un bus, cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, le bouton **Rendre muet** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation de la sourdine sur la piste du bus.

Mise en solo d'un bus

Cliquez sur le bouton **Solo** pour rendre tous les bus non sélectionnés muets. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres bus pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer un bus du groupe Solo, cliquez à nouveau sur son bouton **Solo**.

Réglage du volume ou du panoramique d'un bus

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque bus affiche un curseur de **panoramique** et un fondu de **volume**.

Le curseur **Panoramique** s'affiche uniquement lorsqu'un bus d'entrée est acheminé vers le bus Master ou un bus auxiliaire. Il n'est pas disponible lorsque le bus d'entrée est acheminé directement vers une sortie matérielle.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Réglage du panoramique

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le curseur de **Panoramique** pour contrôler la position du bus dans le champ stéréo : si vous déplacez le curseur vers la gauche, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur gauche que le haut-parleur droit et si vous le déplacez vers la droite, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur droit.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du curseur de **Panoramique** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du panoramique sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique afin que l'enveloppe de panoramique soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur 9 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 9 %.

Réglage du volume

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le fondu de **volume** afin de contrôler le volume (coupe) global du bus.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du fondu de **volume** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Modification de l'acheminement pré/post

Le bouton **Envoi de pré/post-fondu** de la zone de contrôle Départs et le bouton **Effet d'insert de pré/post-fondu** de la zone de contrôle Fondus fonctionnent ensemble afin de déterminer le flux de signal de vos bus.

Le bouton **Effet d'insert de pré/post-fondu** vous permet d'indiquer si la chaîne d'insertion d'un effet est affectée par le bouton de réglage du gain du canal. Lorsqu'elle est définie sur **Effet d'insert de post-fondu**, la chaîne d'effet est affectée par le gain du canal. Lorsqu'elle est définie sur **Effet d'insert de pré-fondu**, la chaîne d'effet n'est pas affectée par le bouton de réglage du gain du canal, ce qui est indispensable sur le bus principal lorsque l'on utilise des modules externes qui adoucissent les données audio pour le rendu final.

Le bouton **Envoi de pré/post-fondu** vous permet de créer des mixages alternatifs qui ne sont pas affectés par les niveaux de gain (ou de sourdine/panoramique) du bus ou de la piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.

- Lorsque les options **Effet d'insert de pré-fondu** et **Départ de pré-fondu** sont sélectionnées, votre signal audio est diffusé de la manière suivante : effets de bus — départ de bus — panoramique de bus — volume de bus.
- Lorsque les options **Effet d'insert de pré-fondu** et **Départ de post-fondu** sont sélectionnées, votre signal audio est diffusé de la manière suivante : effets de bus — panoramique de bus — volume de bus — départ de bus.
- Lorsque les options **Effet d'insert de post-fondu** et **Départ de pré-fondu** sont sélectionnées, votre signal audio est diffusé de la manière suivante : départ de bus — panoramique de bus — volume de bus — effets de bus.
- Lorsque les options **Effet d'insert de post-fondu** et **Départ de post-fondu** sont sélectionnées, votre signal audio est diffusé de la manière suivante : panoramique de bus — volume de bus — effets de bus — départ de bus.

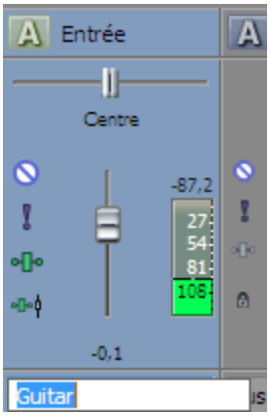
Réglettes des canaux de bus d'entrée

Une réglette de canal différente s'affiche pour chaque bus d'entrée dans votre projet.

Pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des bus, cliquez sur le bouton **Bus** dans le volet Afficher les commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Volet Afficher les commandes," page 373.

Changement du nom d'un bus

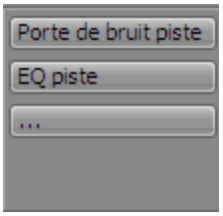
Pour renommer un bus d'entrée, cliquez deux fois sur le libellé en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer le bus sélectionné). La réglette de canal est mise à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.



Ajout ou modification d'effets de bus d'entrée (insérer)

Lorsque la zone de contrôle Insérer un effet est visible, la chaîne d'effets de chaque bus d'entrée est affichée en haut de la réglette de canal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Effet d'insert, cliquez sur le bouton **Effet d'insert** dans le volet Afficher les commandes.



Chaque effet s'affiche sous la forme d'un bouton. Placez le curseur sur le bouton pour afficher une info-bulle indiquant le module externe et le nom de la présélection.

Conseils :

- Lorsque la zone de contrôle Insérer un effet n'est pas visible, vous pouvez cliquer sur le bouton **Effets de bus d'entrée** dans la zone de contrôle Fondus pour afficher la fenêtre Module externe audio de la chaîne d'effets du bus.
- L'insertion d'effets dans les bus d'entrée se produit toujours en pré-fondu.

Ajout d'un module externe

Cliquez sur le bouton ..., puis choisissez un nouveau module externe dans le menu pour ajouter un module externe à la chaîne d'effets.

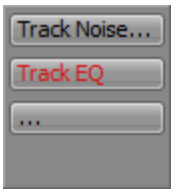
Modification des paramètres des effets

Cliquez sur un bouton d'effet pour afficher la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les paramètres du module externe.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un bouton d'effet, un menu contextuel apparaît :

- Choisissez **Afficher <nom du module externe>** pour ouvrir la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les commandes du module externe.
- Choisissez **Ignorer <Nom du module externe>** pour ignorer temporairement un module externe.

  Lorsqu'un effet est ignoré, son bouton s'affiche avec le texte en rouge.

- Choisissez **Supprimer <Nom du module externe>** pour supprimer un module externe de la chaîne d'effets.
- Choisissez **Présélections**, puis sélectionnez un paramètre dans le sous-menu pour charger une nouvelle présélection. La présélection actuelle est indiquée par une puce (•).
- Pour remplacer le module externe en cours, cliquez avec le bouton droit sur le bouton d'effet, puis sélectionnez un nouveau module externe dans le menu. Les modules externes sont organisés en sous-menus par type (EQ, Dynamique, Inverser, etc.).

Réglage des niveaux de départ des bus d'entrée

Lorsque la zone de contrôle Départs est visible, chaque bus affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour acheminer le bus d'entrée vers les chaînes d'effets affectables ou vers les bus eux-mêmes acheminés vers les sorties matérielles. Un bus ne peut pas diriger vers un bus directement ou indirectement acheminé vers le bus principal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Départs, cliquez sur le bouton **Départs** dans le volet Afficher les commandes.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus n'est pas sélectionné, cliquez sur le bouton **Départ de canal** et choisissez un bus ou une chaîne d'effets affectables dans le menu, puis faites glisser le curseur pour régler le niveau de départ.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** de la zone de contrôle Fondus est sélectionné, la poignée de fondu s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume de départ sur la piste de bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Pour régler la taille de la zone de contrôle Départs, faites glisser la ligne de séparation inférieure pour rendre visibles plus ou moins de départs.

Par défaut, les départs de bus sont paramétrés sur Post-volume (et post-sourdine). Pour passer en Prévolume (et pré-sourdine), cliquez sur le bouton **Pré/Post** afin de basculer en mode **Envoi prévolume**.

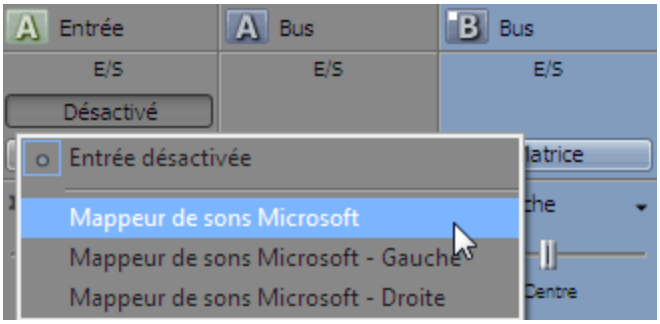
Modification du port d'entrée ou de sortie d'un bus d'entrée

Lorsque la zone de contrôle E/S est visible, chaque bus affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour définir le périphérique d'entrée et de sortie du bus.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S, cliquez sur le bouton **E/S** dans le volet Afficher les commandes.

Sélection d'un périphérique d'entrée

Pour choisir un périphérique d'entrée, cliquez sur le bouton **Entrée** et sélectionnez un port dans le menu.

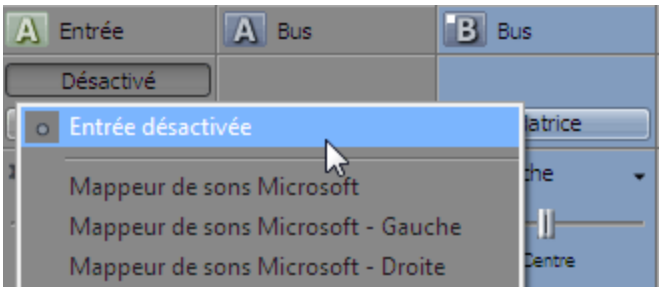


Sélection d'un périphérique de sortie

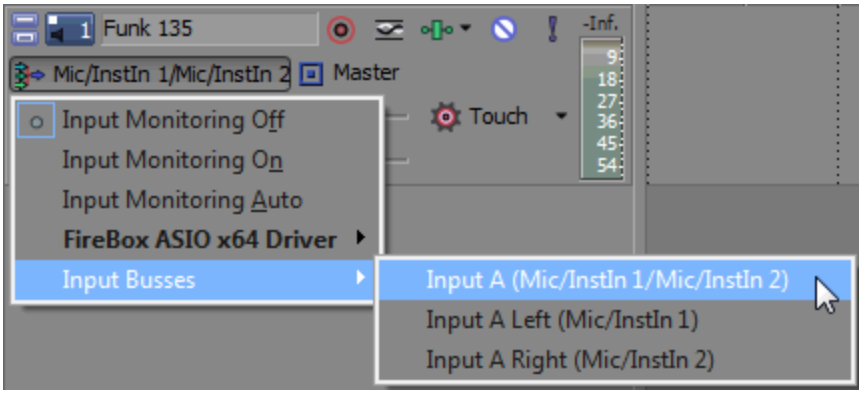
Pour choisir un périphérique de sortie, cliquez sur le bouton **Sortie** et sélectionnez un bus ou une sortie matérielle dans le menu, ou **Sortie désactivée**.

La sélection de **Sortie désactivée** est utile lorsque vous utilisez un bus d'entrée en tant qu'entrée d'enregistrement et que vous souhaitez contrôler le bus dans la piste ou lorsque vous utilisez un bus d'entrée en tant que microphone de réponse.

⚠ Lorsque vous acheminez des bus vers les sorties matérielles, les sorties correspondant à ces bus ne sont pas incluses dans le mixage lorsque vous procédez au rendu de votre projet.



Si vous souhaitez utiliser un bus d'entrée en tant qu'entrée de piste, cliquez sur le bouton **Entrée d'enregistrement** de la zone d'infos, sélectionnez **Bus d'entrée** dans le menu, puis choisissez un bus d'entrée dans le sous-menu :



Contrôle des niveaux de bus avec des VU-mètres/PPM

Lorsque la zone de contrôle des VU-mètres (Volume Unit) est visible, vous pouvez afficher les VU-mètres et les indicateurs PPM (Peak Program Meters) afin de déterminer le niveau sonore perçu de votre signal audio (les indicateurs PPM réagissent plus rapidement aux augmentations de volume que les VU-mètres).

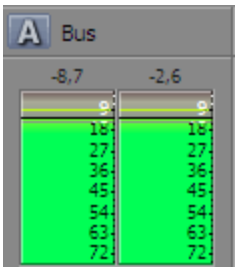
Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des VU-mètres, cliquez sur le bouton **VU-mètre** dans le volet Afficher les commandes.

Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôler les niveaux de piste avec des VU-mètres/PPM," page 382.

Contrôle des niveaux de bus avec des indicateurs de pic

Lorsque la zone de contrôle Indicateurs est visible, chaque bus affiche les indicateurs que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux de sortie.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des indicateurs, cliquez sur le bouton **Indicateurs** dans le volet Afficher les commandes.



Si la zone de contrôle Indicateurs n'est pas visible, les indicateurs de pic s'affichent dans la zone de contrôle Fondus.

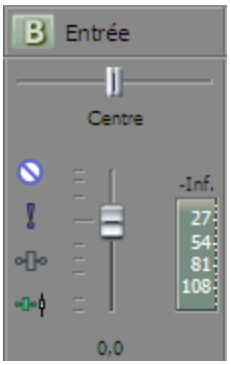
Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis sélectionnez un paramètre dans le menu contextuel pour modifier les options de résolution et d'affichage.

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de pic et sélectionnez **Afficher l'indicateur de pic** pour afficher ou masquer les indicateurs de chaque canal.

Mise en sourdine ou en solo d'un bus

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque bus affiche les boutons **Rendre muet** et **Solo**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.



Mise en sourdine d'un bus

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rendre muet** pour éviter qu'un bus soit lu dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres bus pour les ajouter au groupe muet. Pour rétablir le son d'un bus, cliquez à nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, le bouton **Rendre muet** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation de la sourdine sur la piste du bus.

Mise en solo d'un bus

Cliquez sur le bouton **Solo** pour rendre tous les bus non sélectionnés muets. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres bus pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer un bus du groupe Solo, cliquez à nouveau sur son bouton **Solo**.

Réglage du volume ou du panoramique d'un bus

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque bus d'entrée affiche un curseur de **panoramique** et un fondu de **volume**.

Le curseur **Panoramique** s'affiche uniquement lorsqu'un bus d'entrée est acheminé vers le bus Master ou un bus auxiliaire. Il n'est pas disponible lorsque le bus d'entrée est acheminé directement vers une sortie matérielle.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Réglage du panoramique

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le curseur de **Panoramique** pour contrôler la position du bus dans le champ stéréo : si vous déplacez le curseur vers la gauche, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur gauche que le haut-parleur droit et si vous le déplacez vers la droite, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur droit.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du curseur de **Panoramique** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du panoramique sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique afin que l'enveloppe de panoramique soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur 9 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 9 %.

Réglage du volume

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le fondu de **volume** afin de contrôler le volume (coupe) global du bus.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du fondu de **volume** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Modification de l'acheminement pré/post

L'insertion des effets dans les bus d'entrée s'effectue toujours en pré-fondu : la chaîne d'effets n'est pas affectée par le bouton de réglage du gain du canal.

Le bouton **Envoi de pré/post-fondu** vous permet de créer des mixages alternatifs qui ne sont pas affectés par les niveaux de gain (ou de sourdine/panoramique) du bus ou de la piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage," page 408.

- Lorsque vous sélectionnez l'option **Départ de pré-fondu**, le signal audio est diffusé de la manière suivante : effets de bus — départ de bus — panoramique de bus — volume de bus.
- Lorsque vous sélectionnez l'option **Départ de post-fondu**, le signal audio est diffusé de la manière suivante : effets de bus — panoramique de bus — volume de bus — départ de bus.

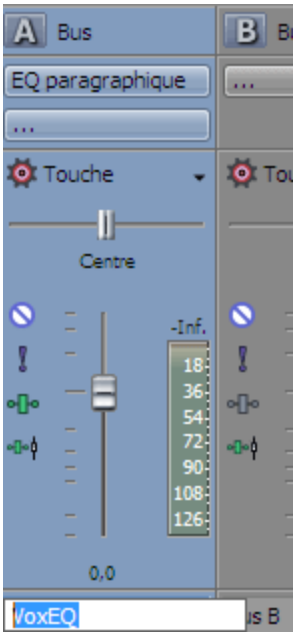
Réglettes des canaux d'envoi d'effet (effets affectables)

Une réglette de canal différente s'affiche pour chaque envoi d'effet (chaîne d'effets affectables) dans votre projet.

Pour afficher ou masquer les réglettes des canaux des effets affectables, cliquez sur le bouton **Départs d'effets** dans le volet Afficher les commandes.

Modification du nom d'une chaîne d'effets affectables

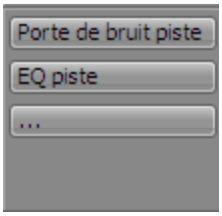
Pour renommer une chaîne d'effets affectables, cliquez deux fois sur le libellé en bas de la réglette de canal et saisissez un nouveau nom dans la zone (ou appuyez sur F2 pour renommer la chaîne d'effets affectables sélectionnée). La réglette de canal est mise à jour dans la console de mixage lorsque vous appuyez sur Entrée.



Ajout ou modification d'effets

Lorsque la zone de contrôle Effet d'insert est visible, les effets de chaque chaîne d'effets affectables sont affichés en haut de la réglette de canal.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Effet d'insert, cliquez sur le bouton **Effet d'insert** dans le volet Afficher les commandes.



Chaque effet s'affiche sous la forme d'un bouton. Placez le curseur sur le bouton pour afficher une info-bulle indiquant le module externe et le nom de la présélection.

Ajout d'un module externe

Cliquez sur le bouton

, puis choisissez un nouveau module externe dans le menu pour ajouter un module externe à la chaîne d'effets.

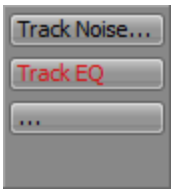
Modification des paramètres des effets

Cliquez sur un bouton d'effet pour afficher la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les paramètres du module externe.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un bouton d'effet, un menu contextuel apparaît :

- Choisissez **Afficher <Nom du module externe>** pour ouvrir la fenêtre Module externe audio, dans laquelle vous pouvez régler les commandes du module externe.
- Choisissez **Ignorer <Nom du module externe>** pour ignorer temporairement un module externe.

  Lorsqu'un effet est ignoré, son bouton s'affiche avec le texte en rouge.

- Choisissez **Supprimer <Nom du module externe>** pour supprimer un module externe de la chaîne d'effets.
- Choisissez **Présélections**, puis sélectionnez un paramètre dans le sous-menu pour charger une nouvelle présélection. La présélection actuelle est indiquée par une puce (•).
- Pour remplacer le module externe en cours, cliquez avec le bouton droit sur le bouton d'effet, puis sélectionnez un nouveau module externe dans le menu. Les modules externes sont organisés en sous-menus par type (EQ, Dynamique, Inverser, etc.).

Réglage des niveaux d'entrée des effets affectables

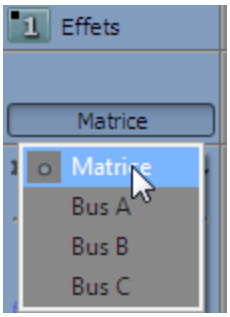
Lorsque la zone de contrôle de départ est visible, chaque chaîne d'effets affectable affiche des commandes que vous pouvez utiliser pour régler et contrôler le volume d'entrée de la chaîne d'effets.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Départs, cliquez sur le bouton **Départs** dans le volet Afficher les commandes.

Modification du périphérique de sortie d'une chaîne d'effets

Lorsque la zone de contrôle E/S est visible, chaque chaîne d'effets affectables affiche les commandes que vous pouvez utiliser pour définir le périphérique de sortie de la chaîne.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S, cliquez sur le bouton **E/S** dans le volet Afficher les commandes.



Pour choisir un périphérique de sortie, cliquez sur le bouton **Sortie** et sélectionnez un bus dans le menu.

Contrôle des niveaux de sortie avec des VU-mètres/PPM

Lorsque la zone de contrôle des VU-mètres (Volume Unit) est visible, vous pouvez afficher les VU-mètres et les indicateurs PPM (Peak Program Meters) afin de déterminer le niveau sonore perçu de votre signal audio (les indicateurs PPM réagissent plus rapidement aux augmentations de volume que les VU-mètres).

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des VU-mètres, cliquez sur le bouton **VU-mètre** dans le volet Afficher les commandes.

Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage.

Option	Description
Afficher VU/PPM	Cette commande permet d'afficher ou de masquer les indicateurs de chaque canal.
Réinitialiser l'écrêtage	Efface les indicateurs d'écrêtage.
VU standard	L'indicateur VU standard s'affiche avec une échelle allant de –10 dB à +2 dB. 0 dB sur l'indicateur VU est équivalent à 4 dBu.

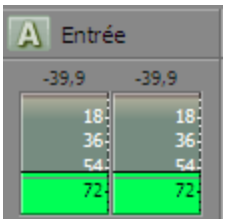
<table>
<tr><th>Option</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>VU étendu</td><td>L'indicateur VU étendu s'affiche avec une échelle allant de –30 dB à +8 dB. 0 dB sur l'indicateur VU est équivalent à 4 dBu.</td></tr>
<tr><td>VU logarithmique</td><td>Affiche les indicateurs avec une échelle logarithmique (comme les indicateurs de pic Sound Forge), plutôt que sous forme d'échelles linéaires, traditionnellement associées aux VU-mètres.</td></tr>
<tr><td>PPM anglo-saxon</td><td>L'indicateur pondéré de pic (PPM) anglo-saxon (également appelé indicateur BBC) est un indicateur de Type II qui s'affiche avec une échelle allant de 1 à 7, ce qui correspond à une plage de –12 à 12 dBu :
<table>
<tr><th>Valeurs anglo-saxonnes</th><th>dBu</th></tr>
<tr><td>7</td><td>12</td></tr>
<tr><td>6</td><td>8</td></tr>
<tr><td>5</td><td>4</td></tr>
<tr><td>4</td><td>0</td></tr>
<tr><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>2</td><td>8</td></tr>
<tr><td>1</td><td>-12</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>PPM EBU</td><td>L'indicateur pondéré de pic (PPM) EBU est un indicateur de Type II qui s'affiche avec une échelle allant de –12 à +12, ce qui correspond à une plage allant de –12 dBu à 12 dBu. 0 sur l'indicateur PPM EBU est équivalent à 0 dBu.

Les indicateurs PPM EBU et PPM anglo-saxon répondent de façon identique aux augmentations de volume, mais l'affaiblissement de l'indicateur PPM EBU est plus lent.</td></tr>
<tr><td>PPM DIN</td><td>L'indicateur pondéré de pic (PPM) DIN est un indicateur de Type I qui s'affiche avec une échelle allant de –50 dB à +5 dB, ce qui correspond à une plage allant de –44 dBu à 11 dBu. 0 dB sur l'indicateur PPM DIN est équivalent à 6 dBu.</td></tr>
<tr><td>PPM nordique</td><td>L'indicateur pondéré de pic (PPM) nordique est un indicateur de Type I qui s'affiche avec une échelle allant de –42 dB à +12 dB, ce qui correspond à une plage allant de –42 dBu à 12 dBu. 0 dB sur l'indicateur PPM nordique est équivalent à 0 dBu.</td></tr>
<tr><td>Afficher les libellés</td><td>Affiche ou masque les libellés d'indicateur.</td></tr>
<tr><td>Afficher les pics</td><td>Affiche ou masque les indicateurs de niveau de pic au-dessus de l'indicateur.</td></tr>
<tr><td>Conserver les pics</td><td>Lorsque cette option est activée, les niveaux de pic les plus élevés sont représentés par une ligne fine dans l'indicateur.</td></tr>
<tr><td>Conserver les dépressions</td><td>Lorsque cette option est activée, les niveaux de pic les plus bas sont représentés par une ligne fine dans l'indicateur.</td></tr>
<tr><td>Mode Vintage</td><td>Lorsque Mode Vintage est sélectionné, les VU-mètres utilisent une méthode de calcul différente pour simuler la réponse des VU-mètres analogiques.</td></tr>
</table>

Contrôle des niveaux de sortie avec des indicateurs de pic

Lorsque la zone de contrôle Indicateurs est visible, chaque chaîne d'effets affectables affiche les indicateurs que vous pouvez utiliser pour contrôler les niveaux de sortie.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle des indicateurs, cliquez sur le bouton **Indicateurs** dans le volet Afficher les commandes.



Si la zone de contrôle Indicateurs n'est pas visible, les indicateurs de pic s'affichent dans la zone de contrôle Fondus.

Cliquez avec le bouton droit sur l'indicateur, puis choisissez un paramètre dans le menu contextuel (ou déplacez le pointeur de la souris sur l'indicateur et faites tourner la roulette de la souris) pour modifier la résolution et les options d'affichage.

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de pic et sélectionnez **Afficher l'indicateur de pic** pour afficher ou masquer les indicateurs de chaque canal.

Mise en sourdine ou en solo d'une chaîne d'effets affectables

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque chaîne d'effets affectables affiche les boutons **Rendre muet** et **Solo** .

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Mise en sourdine d'une chaîne d'effets affectables

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rendre muet** pour éviter qu'un bus de chaîne d'effets affectables soit lu dans le mixage. Cliquez sur le bouton **Rendre muet** d'autres chaînes pour les ajouter au groupe muet. Pour rétablir le son d'une chaîne, cliquez de nouveau sur le bouton **Rendre muet**.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, le bouton **Rendre muet** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation de la sourdine sur la piste du bus.

Mise en solo d'une chaîne d'effets affectables

Cliquez sur le bouton **Solo** pour rendre toutes les chaînes d'effets affectables et tous les bus non sélectionnés muets. Cliquez sur le bouton **Solo** d'autres bus ou chaînes d'effets affectables pour les ajouter au groupe Solo. Pour supprimer une chaîne du groupe Solo, cliquez de nouveau sur son bouton **Solo**.

Réglage du panoramique ou du volume des effets affectables

Lorsque la zone de contrôle Fondus est visible, chaque bus affiche un curseur de **panoramique** et un fondu de **volume**.

Pour afficher ou masquer la zone de contrôle Fondus, cliquez sur le bouton **Fondus** dans le volet Afficher les commandes.

Réglage du panoramique

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le curseur de **Panoramique** pour contrôler la position du bus dans le champ stéréo : si vous déplacez le curseur vers la gauche, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur gauche que le haut-parleur droit et si vous le déplacez vers la droite, le bus sera davantage présent dans le haut-parleur droit.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du curseur de **Panoramique** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du panoramique sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique afin que l'enveloppe de panoramique soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur 9 %, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 9 %.

Réglage du volume

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** n'est pas sélectionné, vous pouvez faire glisser le fondu de **volume** afin de contrôler le volume (coupe) global du bus.

Vous pouvez maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur afin d'effectuer un paramétrage plus précis. Pour revenir à 0, cliquez deux fois sur le curseur.

Lorsque le bouton **Paramètres d'automatisation** est sélectionné, la poignée du fondu de **volume** s'affiche sous la forme et vous pouvez l'utiliser pour modifier l'automatisation du volume sur la piste du bus.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais avec une amplification ou coupure appliquée. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Création d'un mixage alternatif (casque) à l'aide de la console de mixage

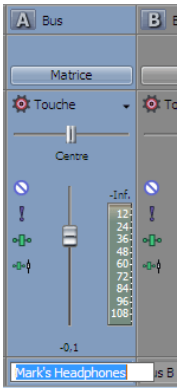
Lorsque vous effectuez un enregistrement, vous avez souvent besoin de créer des mixages séparés : l'artiste qui se trouve dans la cabine d'enregistrement a besoin d'un mixage légèrement différent de celui que vous écoutez dans la salle de contrôle. La souplesse de la console de mixage facilite la création de mixages alternatifs personnalisés.

Lors du démarrage d'un nouveau projet, toutes les pistes sont acheminées vers le bus Master. Imaginons par exemple que vous utilisez le bus Master pour votre mixage principal. Si vous disposez d'une carte son dotée de plusieurs sorties matérielles, vous pouvez créer d'autres mixages pour les envoyer vers les sorties matérielles sans modifier votre mixage principal.

1. Tout d'abord, ouvrez l'onglet Périphérique audio de la boîte de dialogue Préférences et vérifiez qu'un périphérique doté de plusieurs sorties est sélectionné dans la liste déroulante **Type de périphérique audio**.
2. Dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences, désactivez la case à cocher **Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine**.
3. Si la console de mixage n'est pas affichée, choisissez **Console de mixage** dans le menu Affichage.

4. Commencez par cliquer sur le bouton **Insérer un bus** dans la fenêtre Console de mixage pour créer un bus pour le mixage alternatif.

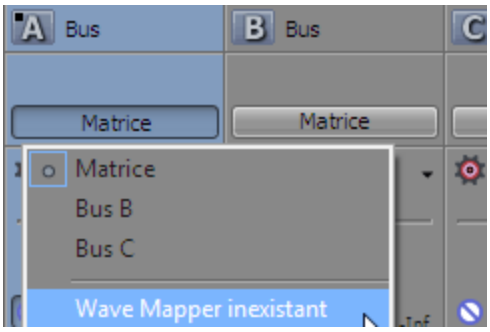
5. Par défaut, le bus est nommé Bus A. Cliquez deux fois sur le libellé du bus et saisissez « Casque de Marc » dans la zone prévue pour nommer le bus de manière plus descriptive.



6. Vous devez maintenant acheminer le bus du casque vers l'une des sorties de la carte son.

    a. Dans la console de mixage, cliquez sur le bouton **Sortie** dans la zone de contrôle E/S du bus de mixage alternatif. Un menu apparaît et affiche la liste de toutes les sorties de la carte son.

    Pour afficher ou masquer la zone de contrôle E/S, cliquez sur le bouton **E/S** dans le volet Afficher les commandes.



    b. Choisissez la sortie vers laquelle envoyer le mixage du casque.

    c. Connectez le casque de l'artiste à la sortie sélectionnée.

7. Vous devez maintenant créer le mixage du casque.

    a. Si la zone de contrôle Départs n'est pas affichée, cliquez sur le bouton **Départs** dans le volet Afficher les commandes. Notez que chaque piste dispose désormais d'un envoi pour **Casque de Marc (Bus A)**.

    Si votre projet contient plusieurs bus, vous pouvez régler la hauteur de la zone de contrôle Départs jusqu'à ce que tous les départs soient visibles, ou vous pouvez cliquer sur le bouton **Départ de canal** pour chaque piste et sélectionner **Casque de Marc (Bus A)** dans le menu.

b. Cliquez sur l'option **Pré/Post** dans la zone de contrôle Départs de chaque piste pour sélectionner le mode **Départ pré-volume**. Lorsque les départs de bus sont définis sur Prévolume, le mixage alternatif est indépendant du mixage principal.

c. Déplacez le fondu sur chaque réglette de canal pour ajuster le niveau de la piste envoyée au bus de mixage du casque. Si plusieurs pistes sont sélectionnées, vous pouvez ajuster leurs niveaux d'envoi de bus en même temps.

   Cliquez avec le bouton droit sur le fondu d'envoi de bus dans l'en-tête de piste de la fenêtre d'application principale, puis sélectionnez **Lier vers le panoramique de piste principal** dans le menu contextuel. Lorsque cette commande est sélectionnée, le panoramique de piste est appliqué aux envois de bus (y compris la position du panoramique et le mode de panoramique). Lorsque l'option **Lier vers le panoramique de piste principal** n'est pas sélectionnée, la piste envoie un signal de panoramique stéréo centré en utilisant le mode de panoramique actuel de la piste.

   Si vous souhaitez exclure une piste du mixage du casque, définissez simplement son départ sur-**Inf**.

   Vous pouvez utiliser la réglette de canal du bus de mixage du casque dans la fenêtre Console de mixage pour régler le niveau du mixage du casque, ajouter des effets au mixage ou bien rendre muet ou mettre en solo le mixage.

   Si vous avez besoin de créer plusieurs mixages, vous pouvez ajouter jusqu'à 26 bus à la fenêtre Console de mixage et répéter la procédure décrite dans cette rubrique.

Chapitre 16

Composition d'une vidéo

Le processus de composition consiste à mixer des pistes afin de créer une sortie à couche unique.

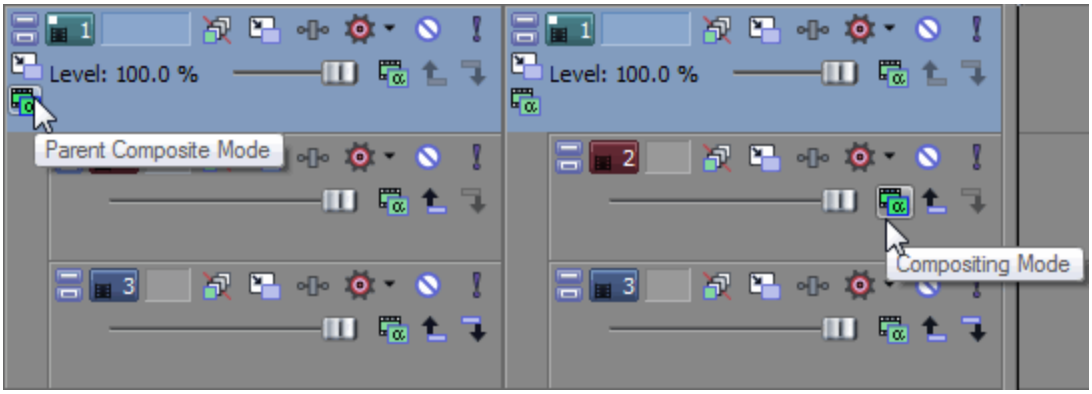
Vous pouvez également régler l'opacité de tout ou d'une partie d'un clip, ainsi que superposer des clips pour obtenir des effets spéciaux ou des transitions, ou ajouter des arrière-plans différents.

Composition et masques

La composition est le processus de mixage des pistes vidéo afin de créer une sortie à couche unique.

Vous pouvez utiliser la composition avec les masques afin de couvrir des portions d'une vidéo ou de limiter les effets d'un filtre. En général, les masques sont basés sur le contraste entre les zones claires et foncées, des couleurs spécifiques ou un canal alpha.

Cliquez sur le bouton **Mode composite parent** ou **Mode de composition** dans l'en-tête de piste et sélectionnez un mode dans le menu pour déterminer la méthode employée pour générer une transparence dans une piste vidéo. Comme les pistes inférieures transparaissent dans les pistes supérieures, c'est le mode de composition de la piste supérieure qui détermine le pourcentage de la piste inférieure qui transparaît. Le mode de composition de la piste vidéo la plus basse règle sa transparence par rapport à l'arrière-plan.



Pour modifier l'opacité/la transparence de tous les événements de la piste, faites glisser le curseur **Niveau** dans l'en-tête de piste ou utilisez une enveloppe de niveau de composition pour ajuster la transparence/opacité au fil du temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôles de piste vidéo," page 255 et "Automatisation des pistes vidéo," page 278.

Pour modifier l'opacité/la transparence d'un seul événement, vous pouvez utiliser une enveloppe d'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enveloppes d'événements," page 179.

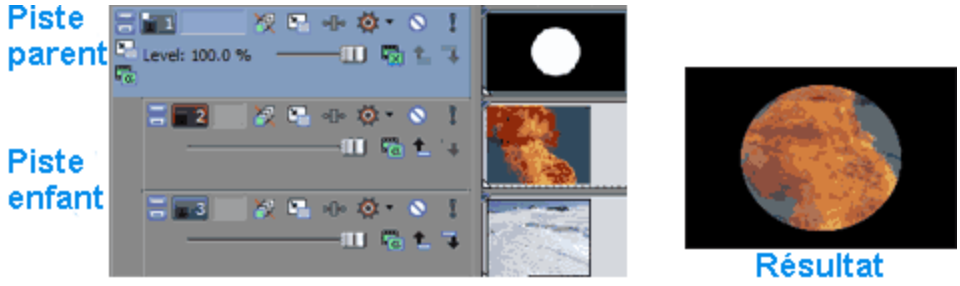
Le modèle de composition du logiciel Vegas Pro 6.0 et versions ultérieures est très différent du modèle Vegas Pro 4.0. Pour reproduire le comportement du masquage parent/enfant de Vegas Pro 4.0, paramétrez le mode de composition de la piste parent sur **Multiplier** puis appliquez le module externe Générateur de masques en tant qu'effet de piste dans la piste parent.

Pour en savoir plus sur les pistes parents et enfants

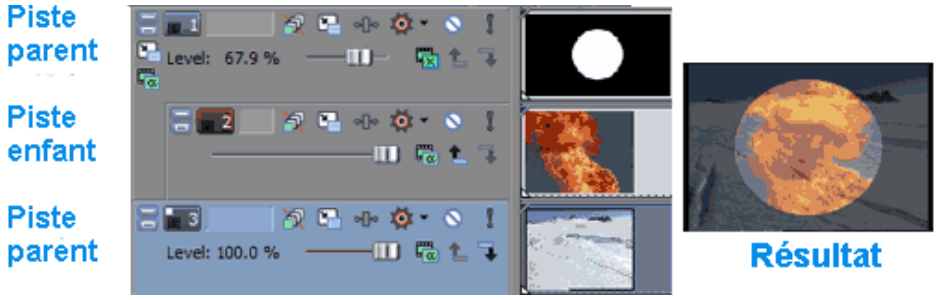
Afin de bien comprendre le rôle des superpositions, des masques, de la transparence et de la composition, il est essentiel de connaître le rôle de la relation parent/enfant entre des pistes. D'un point de vue général, la piste parent est la piste la plus importante dans un groupe de piste (souvent composé de deux pistes seulement) et le comportement des pistes enfants (par exemple, leur mode de composition) est déterminé par la piste parent.

- Cliquez sur le bouton **Créer un enfant de composition** d'une piste parent pour créer une piste enfant.
- Cliquez sur le bouton **Créer un parent de composition** d'une piste enfant pour créer une piste parent.

Dans le premier exemple, il existe trois pistes. La première piste contient un masque. La région circulaire dans le masque est transparente, ce qui permet à la deuxième piste d'apparaître. La troisième piste est également une piste enfant ; elle apparaît donc derrière la deuxième piste.



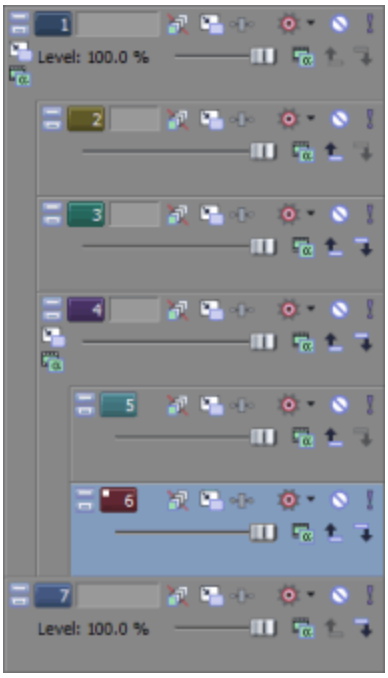
Dans cet exemple, la troisième piste est également une piste parent ; par conséquent, elle apparaît derrière le composite des deux premières pistes.



Vous pouvez concevoir des compositions plus complexes en créant des groupes parent/enfant imbriqués comportant des parents et des enfants sur différents niveaux.

S'il existe plusieurs niveaux de pistes parents et enfants, l'activation du bouton **Créer un enfant de composition** déplace la piste sélectionnée vers le niveau supérieur et l'activation du bouton **Créer un parent de composition** la déplace vers le niveau inférieur.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le bouton **Créer un enfant de composition** pour déplacer une piste et toutes ses pistes enfants d'un niveau.



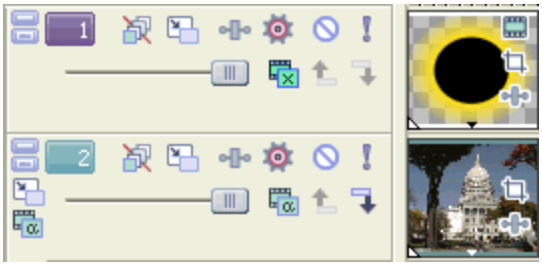
Pour visualiser des exemples de l'impact de la relation des pistes parent/enfant sur la "3D Décomposition," page 417.

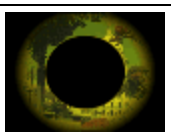
En savoir plus sur les modes de composition et la transparence

Le bouton **Mode de composition** détermine le mode de génération de la transparence dans une piste vidéo. Comme les pistes inférieures transparaissent dans les pistes supérieures, c'est le mode de composition de la piste supérieure qui détermine le pourcentage de la piste inférieure qui transparaît. Le mode de composition de la piste vidéo la plus basse règle sa transparence par rapport à l'arrière-plan.

Vous pouvez sélectionner ce mode en cliquant sur le bouton **Mode de composition** et en choisissez le mode dans le menu.

Les exemples suivants démontrent les répercussions de chaque mode de composition sur deux pistes standard. La première piste est un événement de média généré avec un bord transparent et la deuxième piste est un clip DV.



Mode	Description	Exemple
Multiplicateur (masque)	Fusionne les couleurs des pistes.	
Alpha source	Utilise le canal alpha pour déterminer la transparence. Le mode de composition est basé sur les caractéristiques du canal alpha d'un événement ou d'un fichier multimédia. S'il n'existe aucun canal alpha, le mode **Alpha source** n'a aucun effet.	
Ajouter	Associe les valeurs de couleur dans le groupe composite.	
Soustraire	Soustrait de l'arrière-plan les valeurs des couleurs de superposition.	
Couper	Coupe de l'arrière-plan les valeurs des couleurs de superposition.	
Écran	Multiplie les valeurs inverses des valeurs des couleurs de superposition avec les valeurs de couleur de l'arrière-plan. Cela a pour effet d'adoucir les couleurs de superposition et d'éclaircir l'image vidéo. Le mode opposé est **Multiplier**.	
Superposer	Utilisez le mode **Multiplier** pour intensifier le contraste des couleurs foncées et le mode **Écran** pour intensifier celui des couleurs claires.	
Lumière vive	Ajoute des couleurs de superposition si la superposition est éclairée par un spot focalisé lumineux.	
Éclaircir	Éclaircit l'arrière-plan en fonction des valeurs des couleurs de superposition.	
Assombrir	Fonce l'arrière-plan en fonction des valeurs des couleurs de superposition.	
Plus foncé	Compare la superposition et l'arrière-plan pixel par pixel et sélectionne la valeur de couleur la plus foncée pour chaque pixel.	

Mode	Description	Exemple
Éclaircir	Compare la superposition et l'arrière-plan pixel par pixel et sélectionne la valeur de couleur la plus claire pour chaque pixel.	
Différence	Compare la superposition et l'arrière-plan pixel par pixel et génère une nouvelle couleur en soustrayant la valeur de couleur la plus foncée de la valeur de couleur la plus claire.	
Différence au carré	Remappe les valeurs de couleur sur une courbe parabolique. Les couleurs de valeur des couches du groupe composite sont soustraites, puis les valeurs soustraites sont mises au carré. Les changements de couleurs sont moins perceptibles à mesure que les couleurs se rapprochent du noir (RVB 0,0,0) et plus évidents à mesure que les couleurs se rapprochent du blanc (RVB 255,255,255).	

Déplacez le curseur **Niveau** dans une piste vidéo pour contrôler la transparence ou le mélange de chaque piste. Le côté gauche correspond à 100 % transparent, le côté droit à 100 % opaque. Vous pouvez également cliquer deux fois sur le pourcentage pour le modifier.

Utilisez un module externe Transformations 2 en 1 pour personnaliser la composition

Si vous cliquez sur le bouton **Mode composite parent** ou **Mode de composition** et que vous sélectionnez **Personnaliser** dans le menu, vous pouvez utiliser les modules externes pour personnaliser la composition.

Les modules externes Carte de déplacement, Carte de hauteur et Bosselage inclus peuvent créer des effets d'objectif, de miroir, d'eau et de feu, ainsi que d'autres effets de lumière intéressants.

Module externe	Description
Carte de déplacement	Utilise l'image parent comme guide pour décaler les pixels dans les pistes enfants composites sur les axes horizontal et vertical. Les décalages X et Y sont codés indépendamment l'un de l'autre dans les canaux de couleur de l'image.
Carte de hauteur	Utilise l'image parent comme guide pour que les pixels des pistes enfants composites semblent plus proches ou plus éloignés de l'utilisateur. Le dégradé de l'image dans la piste parente est utilisé pour déterminer l'importance du décalage appliqué à l'image à cet emplacement, un peu comme la lumière qui est déviée par une lentille.

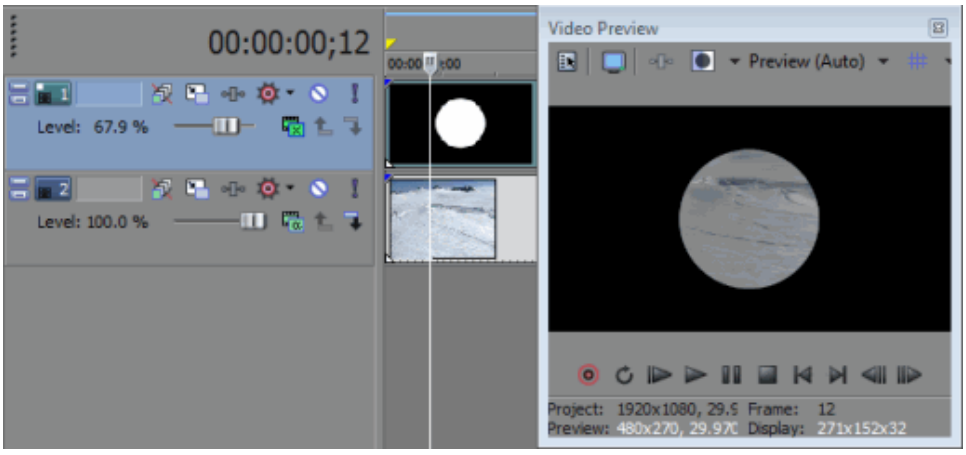
Module externe	Description
Bosselage	Utilise l'image parent comme guide pour ajouter une texture et un éclaircissement aux pistes enfants composites. La texture du Bosselage est appliquée aux pistes enfants composites : les parties éclairées de la carte représentent les zones élevées, tandis que les parties sombres représentent les zones basses.

Création d'un masque

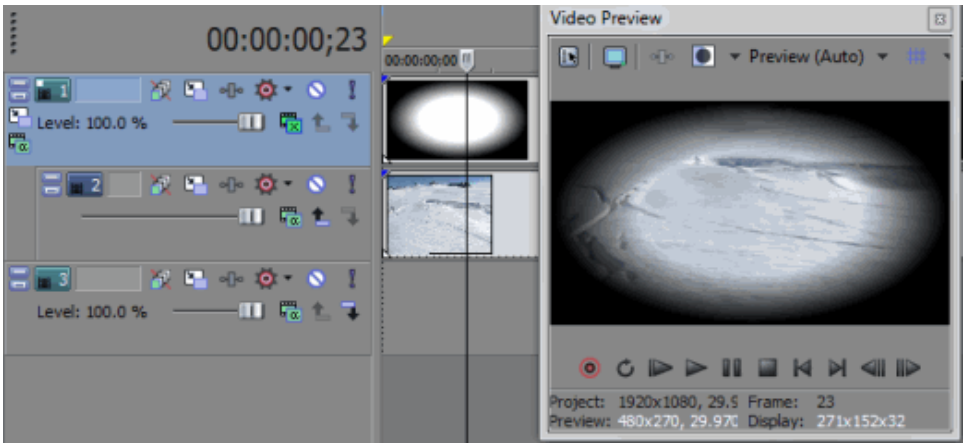
1. Si vous ne l'avez pas déjà fait, placez et positionnez l'image ou la vidéo à utiliser en tant que masque sur la piste principale du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de fichiers multimédias à votre projet," page 98.
2. Placez les fichiers vidéo dans les pistes sous le masque.
3. Vérifiez que le masque est un parent de compositions et que les pistes en dessous sont des pistes enfants.
4. Cliquez sur le bouton **Mode de composition** dans la piste du masque et choisissez **Multiplier (Masque)** dans le menu.

   Si l'image du masque apparaît en niveaux de gris, vous avez terminé la procédure. Dans le cas contraire, passez à l'étape 5.
5. Ajoutez le module externe Générateur de masques en tant qu'effet de piste sur la piste du masque et réglez la transparence dans cette dernière.

   La boîte de dialogue Panoramique/recadrage d'événement vous permet également de créer des masques de Bézier dans les événements. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295.



Masque de couleur unie



Masque dégradé

3D Décomposition

La composition 3D est similaire au mouvement de piste constaté sur les stéroïdes. Grâce à la composition 3D, vous pouvez déplacer les pistes vidéo où vous le souhaitez dans l'espace.

Grâce à la composition 2D (fonction également disponible dans les versions précédentes de Vegas Pro), vous pouvez déplacer une vidéo ou des images le long de l'axe X ou Y, et faire pivoter une vidéo sur l'axe Z. La composition 3D vous permet d'effectuer des déplacements et des rotations le long de l'axe X, Y ou Z afin de créer une distance, une profondeur et une perspective.

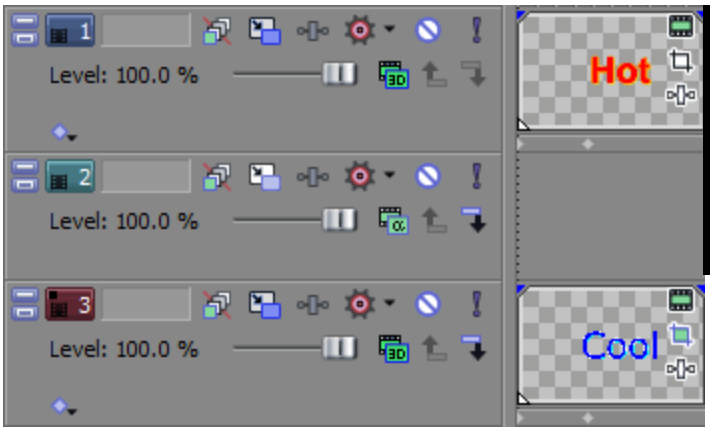
Deux règles de base s'appliquent à la composition 3D :

1. Lorsqu'une piste 2D figure dans la liste des pistes, les pistes 3D sous cette piste sont rendues en 3D, puis composées en tant qu'image 2D.

2. Lorsqu'une piste 2D se trouve à la racine (affichée à gauche de la liste des pistes), elle bloque l'interaction entre les pistes 3D

   Dans les exemples suivants, une rotation 3D a été appliquée aux deux pistes de texte : la piste "hot" est tournée vers l'utilisateur et la piste "cool" est tournée dans la direction opposée à celle de l'utilisateur.

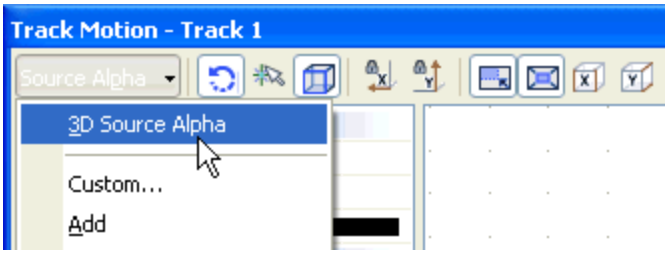
   Dans le premier exemple, les deux pistes se croisent sur leur axe de rotation. Dans le second exemple, l'ajout d'une piste 2D sur la piste "cool" entraîne la rotation de cette dernière en 3D et sa composition en image 2D afin que le texte "hot" apparaisse au-dessus de l'autre texte sans croisement :

Pistes	Sortie
	

Déplacer une piste dans l'espace 3D

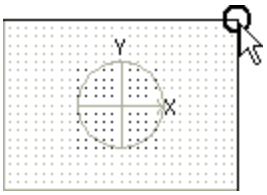
1. Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** de la piste qui contient la superposition à animer. La fenêtre Mouvement de piste s'affiche.

2. Dans la liste déroulante **Mode de composition**, sélectionnez **Alpha source 3D**.

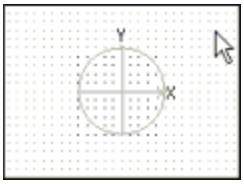


3. Dans la liste déroulante **Mise en page**, choisissez le paramètre correspondant à la mise en page voulue pour l'affichage de l'espace de travail. Le paramètre **Mise en page** vous permet de visualiser la piste de différents points de vue.

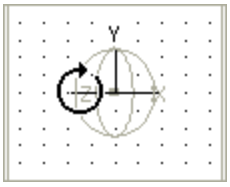
4. Ajustez la zone de sélection pour modifier la zone affichable de la piste et sa position dans l'espace. Vous pouvez utiliser les contrôles **Position**, **Orientation** et **Rotation** situés dans la partie gauche de la fenêtre ou faire glisser la zone de sélection dans l'espace de travail. Lorsque vous faites glisser la zone, les guides apparaissent en gras et indiquent le déplacement ou la rotation de la piste :



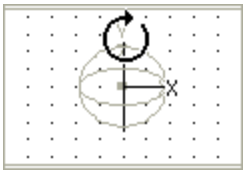
Rapprochement ou éloignement du visualiseur. Opérez un glissement par-dessus les coins pour inverser la piste.



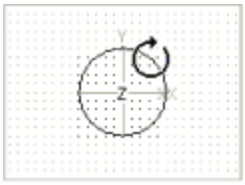
Glissement de la piste.



Rotation de gauche à droite sur l'axe Y.



Rotation vers l'avant ou vers l'arrière sur l'axe X



Rotation sur l'axe Z

5. Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue vous permettent d'autoriser ou d'empêcher le mouvement ou la mise à l'échelle. Pour plus d'informations, reportez-vous au titre *Modifier les options de modification* de cette rubrique.

   Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail pour afficher le menu contextuel contenant les commandes de restauration, de centrage ou de retournement de la zone de sélection. Vous pouvez également forcer la correspondance de la zone avec le format d'image du média source ou de la sortie de votre projet. La correspondance du format d'image de la sortie peut éviter l'apparition de barres noires lorsque vous utilisez un média source (comme des photos) qui ne correspond pas au format d'image de votre projet.

6. Le mouvement de piste 3D se produit immédiatement et les résultats sont mis à jour dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.

7. Utilisez le contrôleur d'images clés situé au bas de la fenêtre Mouvement de piste pour définir des paramètres de mouvement de piste distincts pendant la durée de la piste.

8. Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse.

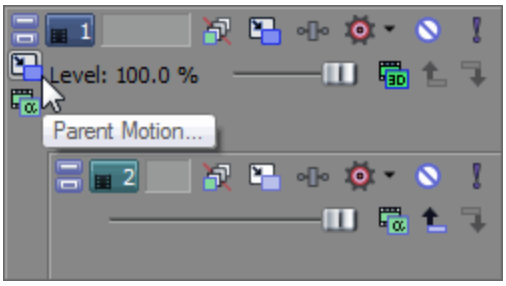
   Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'images clés, reportez-vous à la rubrique "Animation des images clés," page 314.

Déplacer un groupe de pistes composées dans l'espace 3D (appliquer un mouvement parent)

1. Cliquez sur le bouton **Créer un enfant de composition** des pistes que vous souhaitez réunir dans un groupe de composition.

2. Cliquez sur le bouton **Mode composite parent** de la piste parente et choisissez **Alpha source 3D**.

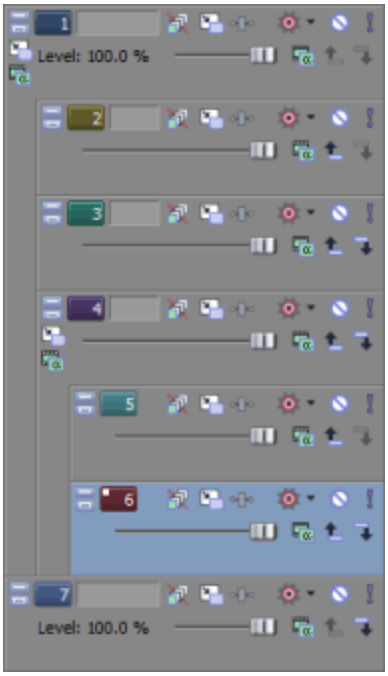
3. Cliquez sur le bouton **Mouvement parent** de la piste parente. La fenêtre Mouvement de piste s'affiche.



Le mouvement de la piste parente a un impact sur la piste parent et sur toutes les pistes enfants.

Dans la liste des pistes d'exemple, le mouvement de la piste parente 1 affectera les pistes 1 à 6.

Le mouvement de piste parente appliqué à la piste 4 aura un impact sur les pistes 4 à 6.



4. Dans la liste déroulante **Mise en page**, choisissez le paramètre correspondant à la mise en page voulue pour l'affichage de l'espace de travail. Le paramètre **Mise en page** vous permet de visualiser la piste de différents points de vue.

5. Ajustez la zone de sélection pour modifier la zone affichable du groupe composite et sa position dans l'espace. Vous pouvez utiliser les contrôles **Position**, **Orientation** et **Rotation** situés dans la partie gauche de la fenêtre ou faire glisser la zone de sélection dans l'espace de travail. Lorsque vous faites glisser la zone, les guides apparaissent en gras et indiquent le déplacement ou la rotation du groupe :.

6. Les boutons situés en haut de la boîte de dialogue vous permettent d'autoriser ou d'empêcher le mouvement ou la mise à l'échelle. Pour plus d'informations, reportez-vous au titre "Changer les options de modification," page 423. de cette rubrique.

   Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail pour afficher le menu contextuel contenant les commandes de restauration, de centrage ou de retournement de la zone de sélection. Vous pouvez également forcer la correspondance de la zone avec le format d'image du média source ou de la sortie de votre projet. La correspondance du format d'image de la sortie peut éviter l'apparition de barres noires lorsque vous utilisez un média source (comme des photos) qui ne correspond pas au format d'image de votre projet.

7. Le mouvement de piste 3D se produit immédiatement et les résultats sont mis à jour dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.
8. Utilisez le contrôleur d'images clés au bas de la fenêtre Mouvement de piste pour créer des paramètres de mouvement distincts pendant la durée des pistes.
9. Pendant la lecture, des images intermédiaires sont interpolées afin de créer un mouvement lisse.

   Développez le titre **Interpolation d'image clé** dans la partie gauche de la fenêtre et ajustez l'interpolation à l'aide du curseur **Lissage**. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'images clés, reportez-vous à la rubrique "Animation des images clés," page 314.

Appliquer une caméra stéréo 3D

Les commandes de caméra 3D stéréoscopique permettent d'ajouter une profondeur stéréo à des éléments de composition de piste 3D.

1. Configurez le projet sous forme de projet stéréo 3D Pour plus d'informations, reportez-vous à "Configuration du projet 3D stéréoscopique," page 215.
2. Ajouter des médias 2D à la barre temporelle.
3. Cliquez sur le bouton **Mouvement de piste** . La fenêtre Mouvement de piste s'affiche.
4. Dans la liste déroulante **Mode de composition**, sélectionnez **Alpha source 3D**.
5. Cliquez sur le bouton **Développer** ⊞ à côté du titre **Caméra 3D stéréoscopique** sur la gauche de la fenêtre Mouvement de piste. Les commandes **Séparation des lentilles** et **Réglage de la profondeur** s'affichent.

6. Utilisez les commandes **Séparation des lentilles** et **Réglage de la profondeur** pour configurer la profondeur de votre média :

Option	Description
Séparation des lentilles	Tapez une valeur dans le champ (ou cliquez sur ▾ pour afficher un curseur à faire glisser) pour définir la distance entre les lentilles de la caméra 3D stéréoscopique. Le paramètre représente un pourcentage de la largeur d'image. Pour une diffusion sur HDTV de 40 pouces, la valeur n'excède généralement pas 7 %. Pour une diffusion au cinéma, la valeur n'excède généralement pas 0,5 %.
Réglage de la profondeur	Tapez une valeur dans le champ (ou cliquez sur ▾ pour afficher un curseur à faire glisser) pour déplacer les images de l'œil gauche et de l'œil droit afin de définir la profondeur de l'image 3D Il vaut généralement mieux que l'action se passe au niveau de l'écran et ne le traverse que pour les temps forts ou les effets spéciaux. Assurez-vous cependant de ne jamais créer de divergence, où l'image de l'œil gauche apparaîtrait à plus de 6,35 cm à gauche de l'image de l'œil droit sur le plus grand écran où le film sera diffusé. 0 représente la profondeur d'écran. Les valeurs positives poussent l'action derrière la profondeur d'écran, tandis que les valeurs négatives la poussent devant la profondeur d'écran.

Changer les options de modification

Utilisez la barre d'outils en haut de la fenêtre Mouvement de piste pour changer les options de modification :

	Option	Description
	Activer la rotation	Ce bouton vous permet de faire pivoter la vidéo. S'il n'est pas sélectionné, la vidéo est verrouillée ; vous pouvez ainsi la déplacer le long de l'axe X, Y ou Z, mais vous ne pouvez pas faire pivoter la piste.
	Activer l'alignement à la grille	Ce bouton vous permet d'aligner vos modifications sur la grille.
	Modifier dans l'espace objet	Ce bouton vous permet d'effectuer des modifications dans l'espace de l'objet plutôt que dans celui de l'appareil photo. Par exemple, si vous appliquez une rotation à une piste, son axe X risque de ne pas correspondre à l'axe X de la fenêtre de prévisualisation vidéo. En sélectionnant le bouton **Modifier dans l'espace objet** en même temps que les boutons **Empêcher le mouvement**, vous pouvez déplacer l'objet sur ses axes X, Y et Z.

Option		Description
	Empêcher le mouvement (X)	Ce bouton vous permet d'empêcher les mouvements horizontaux de la piste.
	Empêcher le mouvement (Y)	Ce bouton vous permet d'empêcher les mouvements verticaux de la piste.
	Empêcher le mouvement (Z)	Ce bouton vous permet d'empêcher les mouvements de la piste sur l'axe Z (la rapprocher ou l'éloigner de l'utilisateur).
	Verrouiller le format d'image	Sélectionnez ce bouton si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son format d'image pendant les opérations de redimensionnement. Lorsque ce bouton n'est pas sélectionné, vous pouvez redimensionner la hauteur et la largeur individuellement.
	Mettre à l'échelle par rapport au centre	Sélectionnez ce bouton si vous souhaitez que la zone de sélection conserve son point central lorsque vous redimensionnez la zone en faisant glisser ses bords. Si vous ne sélectionnez pas ce bouton, le côté opposé de la zone de sélection reste ancré lorsque vous redimensionnez cette dernière en faisant glisser ses bords.
	Empêcher la mise à l'échelle (X)	Ce bouton vous permet de verrouiller la dimension horizontale de la zone de sélection.
	Empêcher la mise à l'échelle (Y)	Ce bouton vous permet de verrouiller la dimension verticale de la zone de sélection.
	Empêcher la mise à l'échelle (Z)	Ce bouton vous permet de verrouiller la dimension de l'axe Z de la zone de sélection.

Enregistrer ou rappeler une présélection d'image clé

Les présélections d'images clés conservent les paramètres de l'image clé sélectionnée à la position du curseur.

Les préréglages des mouvements de piste 2D et 3D sont enregistrés séparément : les présélections créées dans cette fenêtre ne seront pas disponibles dans la fenêtre Mouvement de piste 2D

Enregistrement d'une présélection

1. Réglez les paramètres de position comme vous le souhaitez pour la création d'une image clé.
2. Saisissez un nom dans la zone **Présélection**.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer la présélection** .

Rappel d'un préréglage

1. Dans le contrôleur d'images clés, cliquez pour positionner le curseur là où vous souhaitez appliquer le préréglage.
2. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Présélection**.

   S'il n'existe aucune image clé à la position du curseur, une image clé est créée à l'aide des paramètres de la présélection. Si une image clé existe sur la position du curseur, ses paramètres sont remplacés par ceux de la présélection.

Suppression d'une présélection

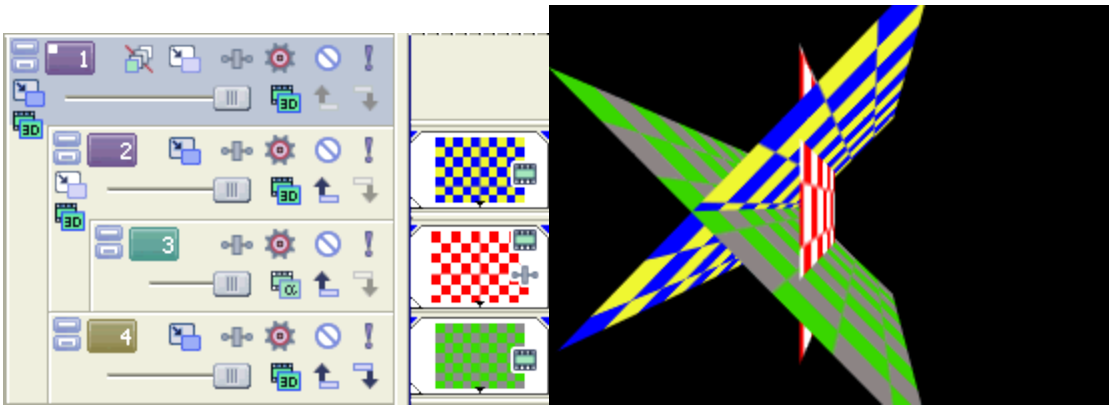
Cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection** pour supprimer la présélection active.

Exemples de divers scénarios de composition 3D

Dans les exemples suivants, une rotation vers l'avant a été appliquée à la piste deux (damier bleu et jaune) dans l'espace 3D et une rotation vers l'arrière a été appliquée à la piste 4 (damier vers et gris) dans l'espace 3D ; la piste 3 (damier rouge et blanc) est une piste 2D.

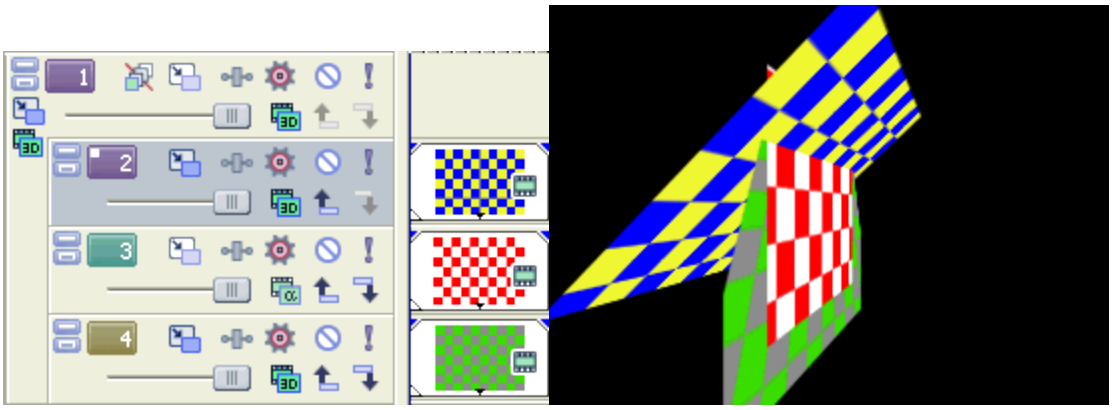
La piste 1 est utilisée pour la rotation des pistes 2 à 4 de manière à ce que l'interaction de composition soit visible.

Dans le premier exemple, la piste 2D est un enfant de composition de la piste 2. Le deuxième enfant est inséré dans la sortie composée à une profondeur égale à zéro sur l'axe Z ; les pistes 2 et 4 se croisent dans l'espace 3D.

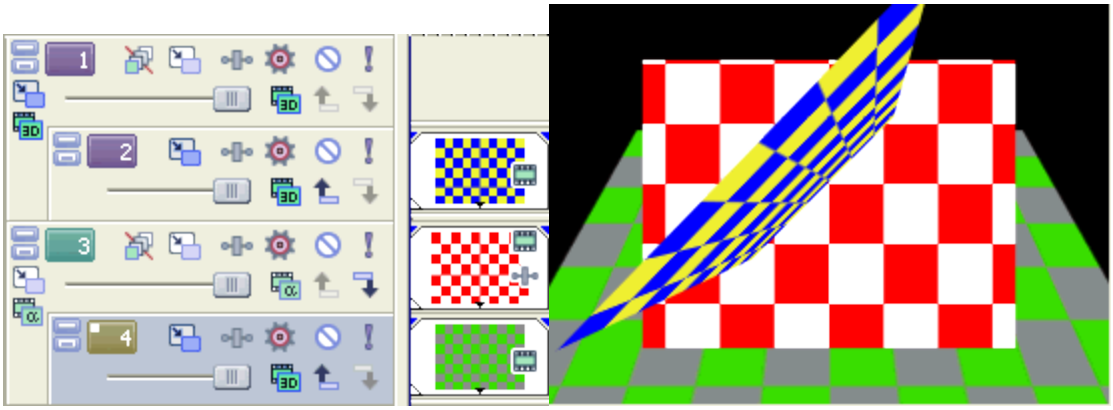


Dans l'exemple suivant, l'activation du bouton **Créer un parent de composition** de la piste 3 force la piste suivante (sur le même niveau de composition) à être rendue en 3D et composée en tant qu'image 2D

La profondeur de la piste 4 (damier vers et gris) est maintenant visible (le damier s'affine vers un point de fuite), mais la piste est insérée dans la sortie composée en tant qu'image 2D à une profondeur égale à zéro sur l'axe Z. La piste 2 est toujours en rotation dans l'espace 3D.



Dans l'exemple suivant, le bouton **Créer un parent de composition** de la piste 3 a été de nouveau activé afin de forcer la piste suivante (sur le même niveau de composition) à être rendue en 3D et composée en tant qu'image 2D Dans ce cas, cependant, la rotation 3D appliquée en tant que mouvement parent sur la piste 1 n'est pas répercutée sur les pistes 3 et 4.



Dans l'exemple suivant, toutes les pistes sont des parents de composition. La piste 3D dans la piste 2 est située au-dessus, la piste 2D dans la piste 3 est composée sous la piste 2 et la piste 3D dans la piste 4 est composée sous les pistes 3 et 4.

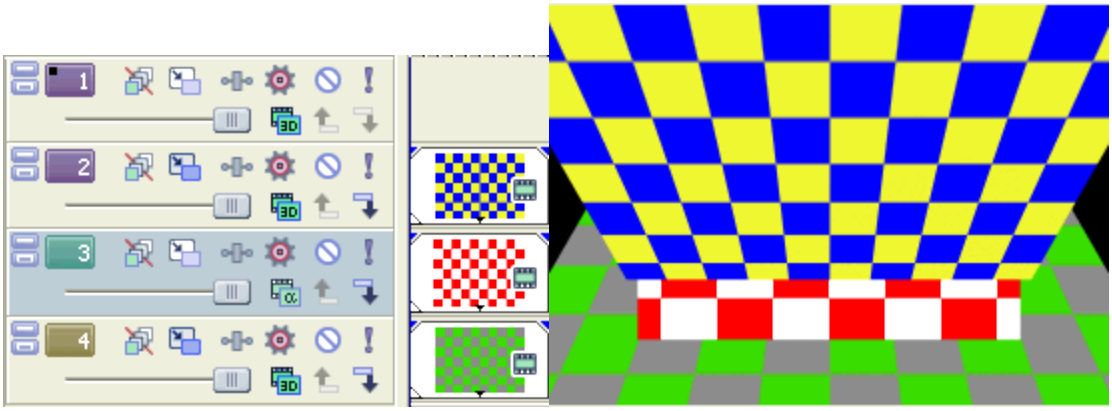
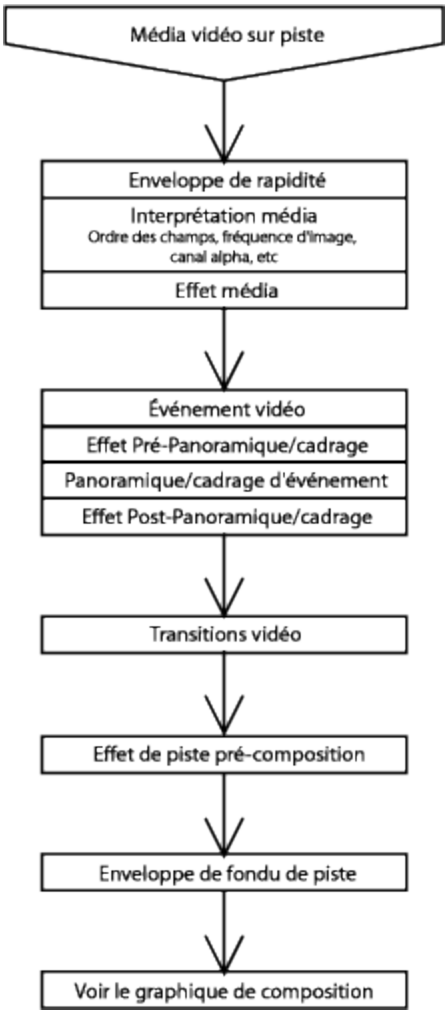


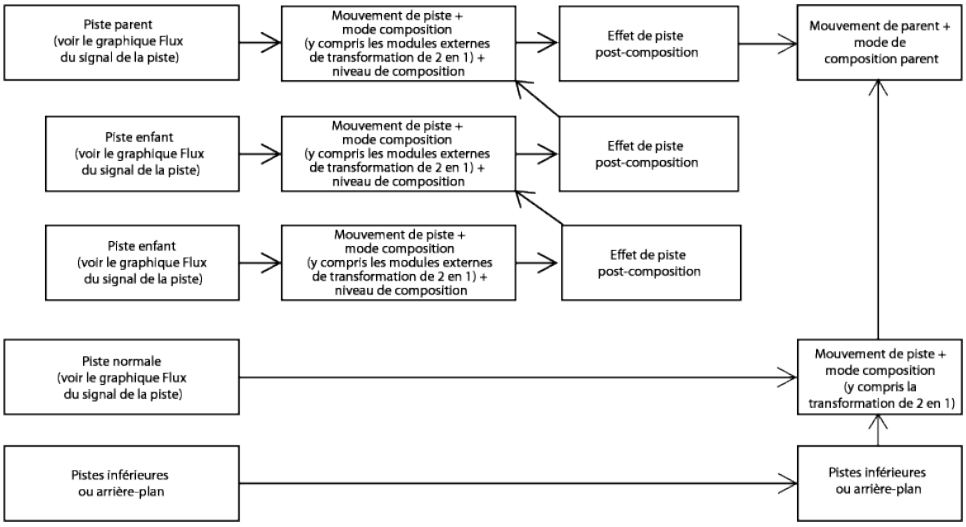
Diagramme de flux de signal vidéo

Flux de signal des pistes



Flux de signal de composition

Le diagramme suivant ne concerne que la composition 2D.



Chapitre 17

Modification HDV avec le logiciel Vegas Pro

Avec une caméra HDV, vous pouvez enregistrer des vidéos de haute définition sur des bandes DV standard en utilisant une variation hautement compressée du format MPEG-2. En raison de cette compression, vous ne pouvez pas capturer de clips HDV en utilisant de débits de données supérieurs à celui utilisé pour la capture DV.

Les fichiers HDV peuvent être utilisés comme tous les autres types de médias sur la barre temporelle.

Pour plus d'informations sur l'impression sur une bande HDV, consultez "Impression d'une vidéo sur bande HDV," page 537.

Capture de clips HDV

Si vous disposez d'un caméscope HDV, vous pouvez utiliser Vegas Pro 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 Vegas Proprojets.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Capture vidéo** (ou cliquez sur le bouton **Capture vidéo** dans la fenêtre Média de projet) pour démarrer l'application Sony Video Capture.
2. Configurez le périphérique HDV dans Video Capture :
    a. Cliquez sur le bouton dans 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, activez la case à cocher **Activer la détection de scène HDV** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences de capture. Lorsque la case est désactivée, les clips HDV sont capturés dans un seul fichier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences de capture," page 133.

4. Vous voilà prêt pour la modification depuis la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'une vidéo HDV sur la barre temporelle," page 430.

Modification d'une vidéo HDV sur la barre temporelle

Les fichiers de séquence HDV native (appelés flux de transport) peuvent être utilisés comme tous les autres types de médias sur la barre temporelle.

1. Importez les clips de votre caméscope HDV sur votre disque dur local. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Capture de clips HDV," page 429.
2. Glissez les clips que vous avez capturés depuis la fenêtre Explorateur ou Médias de projet vers la barre temporelle pour créer des événements.
3. Modifiez votre projet selon vos besoins. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.
4. Rendez votre projet ou imprimez-le sur bande. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541 et "Impression d'une vidéo sur bande HDV," page 537.

Chapitre 18

Utilisation de la vidéo XDCAM

Le logiciel Vegas Pro offre tous les outils dont vous avez besoin pour la modification des fichiers HD et SD MXF XDCAM en résolution intégrale ainsi que des fichiers proxy. Vegas Pro prend également en charge toutes les fréquences de trame et formats d'image, l'audio multicanaux, les marques d'essence ainsi que tous les types de compression XDCAM HD et SD. Tous les types de fichier source XDCAM proxy et résolution intégrale peuvent être mélangés sur une même barre temporelle, modifiés et transférés vers XDCAM.

Les rubriques suivantes présentent des flux de production permettant une plus grande efficacité de l'édition vidéo à partir d'une caméra XDCAM EX ou d'une platine ou caméra XDCAM/XDCAM HD.

Flux de production XDCAM EX

La rubrique suivante présente un flux de production permettant une plus grande efficacité de l'édition vidéo à partir d'une caméra XDCAM EX.

XDCAM EX diffère de XDCAM/XDCAM HD dans plusieurs domaines fondamentaux.

- Les caméras XDCAM EX enregistrent dans la mémoire flash SxS et non sur disque optique.
- Les caméras XDCAM EX enregistrent la vidéo full-HD au format MPEG-2 (MP4).
- La vidéo XDCAM EX n'est pas visible dans la fenêtre XDCAM Explorer. Utilisez la fenêtre de l'Explorateur du périphérique pour importer des clips à partir d'un appareil XDCAM EX.

  Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112..
- Lorsque vous éditez la vidéo XDCAM EX, vous modifiez les fichiers MXF en résolution intégrale. Les proxies ne sont pas disponibles.

1. Réalisez votre vidéo avec votre caméra XDCAM EX.
2. Transférez vos clips de votre caméra vers votre ordinateur.
   a. Installez le pilote de périphérique SxS.
   b. Connectez votre caméra (ou lecteur de carte) à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
   c. La caméra vous demande si vous voulez **effectuer une connexion USB maintenant ?** Choisissez **Exécuter**.
   d. Utilisez la fenêtre de l'Explorateur du périphérique pour importer des clips à partir de l'appareil XDCAM EX dans la fenêtre Média de projet.

Dans les versions précédentes de Vegas Pro, les clips XDCAM EX devaient être convertis au format MXF avant modification.

Cette conversion n'est désormais plus nécessaire, mais le flux de production est toujours pris en charge. Pour convertir vos clips XDCAM EX au format MXF, utilisez le logiciel XDCAM EX Clip Browsing Software.

3. Faites glisser les clips importés depuis la fenêtre Média de projet vers la barre temporelle pour créer des événements.
4. Modifiez votre projet selon vos besoins.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.
5. Effectuez le rendu de votre projet pour votre format de destination. Vous pouvez également rendre le format XDCAM EX en choisissant **XDCAM EX (*.MP4)** dans la zone Format de sortie de la boîte de dialogue Rendre en tant que.

   Les remarques qui suivent concernent le rendu des fichiers au format XDCAM EX :

   - Seules les données XML intégrées sont incluses dans les fichiers rendus. Les métadonnées XML intégrées prennent en charge les marqueurs et régions, le titre, l'auteur et une description résumée des informations, ainsi que l'enregistrement des date/heure et les entrées/sorties de timecode.
   - Pour renvoyer les fichiers vers le média SxS, sélectionnez la case à cocher **Écriture sur fichiers segmentés si la sortie est supérieure à 4 Go** dans la page Vidéo de la boîte de dialogue des paramètres personnalisés XDCAM EX (cliquez sur le bouton Personnaliser dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, puis cliquez sur l'onglet Vidéo). Une fois cette case à cocher sélectionnée, les fichiers volumineux sont segmentés par lots de 4 Go pour les rendre compatibles avec le format de fichier SxS.
   - XDCAM EX prend en charge le rendu sans recompression (rendu intelligent) dans les formats suivants lorsque les vidéos MPEG-2 source et cible correspondent en taille d'image, de débit binaire, de profil et de niveau. Le rendu des images auxquelles sont appliqués des effets, des compositions ou des transitions sera généré.
     - SP 18.3 Mbits/s CBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX et HDV HD-1
     - SP 25 Mbits/s CBR 1440 x 1080i de/vers XDCAM EX, XDCAM HD et HDV HD-2
     - HQ 35 Mbits/s VBR 1440 x 1080 de/vers XDCAM EX et XDCAM HD
     - HQ 35 Mbits/s VBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX
     - HQ 35 Mbits/s VBR 1920 x 1080 de/vers XDCAM EX

     La case à cocher **Activer le rendu long GOP sans recompression** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences doit être sélectionnée pour activer le rendu intelligent.

Flux de production XDCAM et XDCAM HD

Vous pouvez utiliser des fichiers XMF provenant d'une caméra ou d'une platine XDCAM comme vous le feriez avec d'autres types de médias pris en charge. Les rubriques suivantes présentent des flux de production permettant une plus grande efficacité.

La platine XDCAM n'est pas disponible pour le moniteur externe ou l'impression sur bande en mode du disque XDCAM. Cliquez sur l'icône **Retirer le périphérique en toute sécurité** de la zone de notification de Windows et sélectionnez votre périphérique XDCAM dans le menu pour le déconnecter. Vous pouvez ensuite passer en mode AV/C et vous reconnecter pour activer les fonctions de moniteur externe et d'impression sur bande.

Paramétrage d'un périphérique XDCAM

Utilisez la procédure suivante si vous avez besoin de paramétrer une platine ou une caméra XDCAM pour transférer des clips, remplacer des fichiers proxy par des clips en résolution intégrale, ou exporter de la vidéo vers un périphérique XDCAM.

1. Cliquez sur le bouton **Périphérique** de l'une des boîtes de dialogue Exporter la vidéo vers un disque XDCAM ou Importer un disque XDCAM. La boîte de dialogue Paramètres du périphérique XDCAM apparaît.
    - Pour afficher la boîte de dialogue Exporter la vidéo vers un disque XDCAM, cliquez sur le bouton **Exporter la vidéo vers un disque Sony XDCAM** dans la fenêtre XDCAM Explorer.
    - Pour afficher la boîte de dialogue Importer un disque XDCAM, cliquez sur le bouton **Importer un disque XDCAM** dans la fenêtre XDCAM Explorer.
2. Choisissez le périphérique XDCAM sur lequel vous souhaitez importer/exporter des clips.
    - Sélectionnez la case d'option **Lecteur de Média XDCAM** si votre caméra XDCAM ou votre platine est connectée directement à votre ordinateur. Dans ce mode, votre caméra ou votre platine est accessible comme un lecteur externe.

      Cliquez sur le bouton **Parcourir** et sélectionnez la lettre du lecteur correspondant à votre caméra ou platine.

      Sélectionnez uniquement la lettre du lecteur correspondant à votre caméra ou platine ; ne parcourez pas les dossiers du disque.

- Sélectionnez la case d'option **FTP (Ethernet)** si votre caméra ou votre platine est connectée à votre réseau.

  Saisissez l'adresse IP de la caméra ou de la platine dans la zone **Adresse IP**.

  Dans la zone **Nom d'utilisateur**, saisissez **admin**.

  Dans la zone **Mot de passe**, saisissez le numéro de modèle/périphérique de votre caméra ou platine. Par exemple, si vous exportez des clips sur une platine PDW-1500, tapez **PDW-1500**.

  La platine XDCAM n'est pas disponible pour le moniteur externe ou l'impression sur bande en mode du disque XDCAM. Le transfert FTP vous permet d'effectuer un export sur un périphérique distant et (ou) d'utiliser la connexion Lecteur de Média XDCAM en mode AV/C pour la prévisualisation sur un moniteur externe.

3. Cliquez sur **OK**.

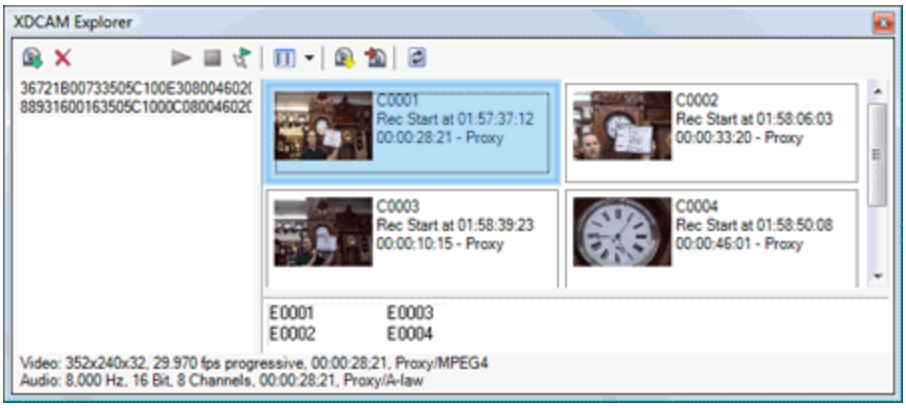
Pour plus de renseignements sur l'utilisation de votre caméra ou platine, consultez sa documentation.

Utilisation de la fenêtre XDCAM Explorer

Dans le menu Affichage, choisissez **XDCAM Explorer** pour afficher la fenêtre XDCAM Explorer.

Cette fenêtre permet d'importer, gérer et exporter des clips XDCAM.

La vidéo XDCAM EX n'est pas visible dans la fenêtre XDCAM Explorer. Utilisez la fenêtre de l'Explorateur du périphérique pour importer des clips à partir d'un appareil XDCAM EX. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112.



	Option	Description
	Liste des disques	Affiche une liste de tous les disques XDCAM depuis lesquels vous avez importé des clips. Sélectionnez un nom de disque pour afficher les clips qu'il contient dans la partie droite de la fenêtre. Le disque importé n'est pas associé au projet en cours. Les disques importés sont disponibles dans la fenêtre XDCAM Explorer jusqu'à leur suppression de votre ordinateur. Cliquez sur un disque avec le bouton droit et sélectionnez **Renommer** dans le menu contextuel pour changer le nom d'un disque. Par exemple, si vous avez écrit "Coup de fatigue de Joe" sur votre disque XDCAM, vous pouvez taper ce nom afin de ne pas avoir à tenter d'identifier le disque grâce à son identificateur à 32 chiffres dans la fenêtre XDCAM Explorer.
	Volet Contenu	Affiche les clips du disque sélectionné. Les clips en résolution intégrale sont libellés **Complet**, et les fichiers proxy indiquent **Proxy**. Si vous n'avez transféré que des fichiers proxy, vous pouvez cliquer sur un fichier proxy avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Importer des fichiers de résolution complète** dans le menu contextuel afin de transférer la version en résolution intégrale du clip proxy sur votre ordinateur. Les fichiers sont importés dans le dossier où vous avez transféré les fichiers proxy. Si vous n'avez transféré que des métadonnées sans transférer de clip, aucune miniature ne s'affiche. Cliquez sur l'entrée de métadonnées avec le bouton droit et sélectionnez **Importer des fichiers de résolution complète** ou **Importer des fichiers proxy** dans le menu contextuel. Si le disque contient des listes d'édition créées sur votre platine ou votre caméra, elles s'affichent en bas du volet de contenu. Cliquez sur la flèche vers le bas ▾ à côté du bouton **Vues** et sélectionnez **Modifier les listes** dans le menu afin de les afficher ou de les masquer. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation de disques XDCAM," page 437.
	Importer un disque XDCAM	Cliquez pour importer des clips depuis un disque XDCAM. Vous pouvez choisir d'importer des clips en résolution proxy, en résolution intégrale, ou les deux.
	Supprimer le disque XDCAM sélectionné du dossier de capture	Sélectionnez un disque dans le volet de gauche et cliquez sur ce bouton pour supprimer les clips du disque de votre ordinateur.
	Lire un clip	Cliquez pour lire le clip sélectionné.
	Arrêt	Cliquez pour arrêter la lecture.
	Prévisualisation auto.	Prévisualise automatiquement les fichiers multimédias lorsque vous cliquez dessus dans la fenêtre de l'Explorateur.

Option	Description
Vues	Cliquez sur la flèche vers le bas ▾ et sélectionnez une commande dans le menu pour changer le mode d'affichage des clips dans la fenêtre XDCAM Explorer. ■ Tous les Marqueurs d'essence : affiche une vignette différente pour chaque marqueur d'essence d'un clip. ■ Marques d'images 1 &2 : affiche une vignette différente pour chaque marqueur de cliché d'un clip. ■ Clips : affiche une seule vignette pour chaque clip. ■ Personnaliser : affiche la boîte de dialogue Filtre de marques d'essence personnalisé. Activez la case à cocher pour chaque marque d'essence à afficher sous forme de vignette, puis cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue. ○ Début/fin d'enregistrement : créé lorsque l'enregistrement commence et finit. ○ Marque de cliché 1/2 : créé manuellement lors de l'enregistrement. ○ Flash : créé lorsqu'un changement soudain de luminosité se produit. ○ Changement de filtre : créé lors d'un changement de filtre sur la caméra. ○ Modification du gain : créé lors d'un changement de valeur du gain sur la caméra. ○ Modification de la vitesse d'obturation : créé lors d'un changement de vitesse d'obturation sur la caméra. ○ Modification de la balance des blancs : créé lors d'un changement de balance des blancs sur la caméra. ○ Supérieur au limiteur audio : créé lorsque le niveau audio dépasse 0 dB. ■ Modifier les listes : si vous avez créé une liste d'édition sur votre caméra ou platine, vous pouvez l'afficher dans XDCAM Explorer. Les listes d'édition s'affichent dans la moitié inférieure de XDCAM Explorer. ■ Cliquez sur la liste d'édition avec le bouton droit et sélectionnez **Ajouter au projet en cours à l'aide des fichiers proxy** ou **Ajouter au projet en cours à l'aide des fichiers de résolution intégrale** dans le menu contextuel pour ajouter la liste d'édition sur la barre temporelle, à la position du curseur.

	Option	Description
	Adapter le média XDCAM au projet en cours	Cliquez pour remplacer les fichiers en résolution proxy par des fichiers en résolution intégrale avant de rendre votre projet ou d'exporter votre vidéo sur un disque XDCAM. Si les fichiers en résolution intégrale ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, la boîte de dialogue Adapter le média XDCAM au projet en cours s'affiche. Insérez le disque spécifié et cliquez sur **Continuer** pour importer les clips en résolution intégrale sur votre ordinateur. Les clips sont importés, si nécessaire, et les événements de la barre temporelle sont mis à jour pour permettre l'emploi des fichiers en résolution intégrale. Si vous devez changer de périphérique XDCAM ou de méthode de transfert, cliquez sur le bouton **Périphérique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Paramétrage d'un périphérique XDCAM," page 433.
	Exporter la vidéo vers un disque XDCAM	Cliquez pour transférer la vidéo sur un disque XDCAM sur une caméra ou une platine. Vous pouvez choisir de rendre le fichier en cours en MXF ou d'exporter un fichier MXF déjà rendu. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Export de vidéo sur disques XDCAM," page 441.
	Actualiser les disques XDCAM en consultant les dossiers de capture	Cliquez pour examiner les dossiers de capture des fichiers qui ont été ajoutés depuis le démarrage de l'application. Vous pouvez utiliser ce bouton pour afficher des fichiers que vous copiez manuellement à partir d'un disque XDCAM vers votre ordinateur.

Importation de disques XDCAM

Vous pouvez utiliser la fenêtre XDCAM Explorer pour importer des clips (en résolution intégrale ou proxy) provenant de disques XDCAM sur votre ordinateur, à des fins de modification.

Conseils :

- Si vous supprimez des clips XDCAM de votre ordinateur, ils apparaîtront hors-ligne dans vos projets. Pour les importer de nouveau, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Média de projet et sélectionnez **Recapturer** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.
- La platine XDCAM n'est pas disponible pour le moniteur externe ou l'impression sur bande en mode du disque XDCAM. Cliquez sur l'icône **Retirer le périphérique en toute sécurité** de la zone de notification de Windows et sélectionnez votre périphérique XDCAM dans le menu pour le déconnecter. Vous pouvez ensuite passer en mode AV/C et vous reconnecter pour activer les fonctions de moniteur externe et d'impression sur bande.
- Utilisez la fenêtre de l'Explorateur du périphérique pour importer des clips à partir d'une caméra XDCAM EX. Pour plus d'informations, consultez "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **XDCAM Explorer** pour afficher la fenêtre de l'Explorateur XDCAM, si elle ne l'est pas déjà.
2. Cliquez sur le bouton **Importer un disque XDCAM** dans la fenêtre de l'Explorateur XDCAM. La boîte de dialogue Importer un disque XDCAM s'affiche.
3. La zone **Périphérique XDCAM** affiche la caméra ou la platine XDCAM active.

   Si vous devez changer de périphérique XDCAM ou de méthode de transfert, cliquez sur le bouton **Périphérique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Paramétrage d'un périphérique XDCAM," page 433.

   Pour plus de renseignements sur l'utilisation de votre caméra ou platine, consultez sa documentation.

4. Dans la zone **Résolutions des clips**, activez les cases à cocher correspondant aux clips à importer :

   - Désactivez les deux cases si vous souhaitez importer uniquement des informations de clip (métadonnées) sans importer les clips.

     Vous pourrez importer des clips plus tard en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un clip de la fenêtre de l'Explorateur XDCAM, puis en sélectionnant **Importer des fichiers de résolution complète** ou **Importer des fichiers proxy** dans le menu contextuel.
   - Activez la case à cocher **Tous les fichiers de résolution complète** pour importer des clips en résolution intégrale.
   - Activez la case à cocher **Tous les fichiers de résolution proxy** pour importer les clips en basse résolution à des fins de modification rapide sur la barre temporelle et de prévisualisation.

     Si vous travaillez sur un système dont l'espace disque ou la puissance de traitement est limité (e), vous pouvez modifier les fichiers proxy (plus petits) sur la barre temporelle et remplacer les proxies par les fichiers en résolution intégrale avant d'effectuer le rendu. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification de clips XDCAM sur la barre temporelle," page 439.

5. La zone **Dossier de capture** indique le chemin d'accès au dossier dans lequel les clips seront importés. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour sélectionner un dossier.

   Vous pouvez aussi copier manuellement des disques XDCAM dans le dossier de capture. Il vous suffit de copier les fichiers et les dossiers dans le dossier de capture spécifié (en préservant la structure des dossiers/fichiers du dossier XDCAM). Au prochain démarrage de Vegas Pro, le disque sera disponible dans la fenêtre XDCAM Explorer.

6. Tapez un nom dans la zone **Nom de disque facultatif** pour attribuer un nom plus convivial au disque.

   Par exemple, si vous avez écrit "Coup de fatigue de Joe" sur votre disque XDCAM, vous pouvez taper ce nom afin de ne pas avoir à tenter d'identifier le disque grâce à son identificateur à 32 chiffres dans la fenêtre XDCAM Explorer.

7. Cliquez sur le bouton **OK** afin de commencer à importer les clips. Le libellé du disque s'ajoute dans le volet gauche de la fenêtre XDCAM Explorer et les clips apparaissent dans le volet droit.

   Vous voila prêt pour la modification de vos clips XDCAM sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification de clips XDCAM sur la barre temporelle," page 439.

   Remarques :

   - Cochez la **Importer le fichier MXF au format multicanal** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences si vous souhaitez importer des fichiers MXF provenant de caméras XDCAM et de platines avec audio multicanal. Lorsque cette case est désactivée, la partie audio des fichiers XMF est importée en stéréo, mais vous pouvez accéder aux autres canaux en cliquant sur l'événement avec le bouton droit de la souris, puis en sélectionnant **Canaux** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.
   - Le disque importé n'est pas associé au projet en cours. Les disques importés sont disponibles dans la fenêtre XDCAM Explorer jusqu'à leur suppression de votre ordinateur.
   - Les clips importés ne sont pas ajoutés dans la fenêtre Média de projet. Glissez un clip sur la barre temporelle pour l'ajouter à votre projet, ou cliquez sur un clip avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Ajouter à la liste Média de projet** dans le menu contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre Média de projet," page 89.

Modification de clips XDCAM sur la barre temporelle

Les fichiers MXF peuvent être utilisés comme tous les autres types de médias sur la barre temporelle. Selon votre flux de travail, vous emploierez des fichiers proxy ou en résolution intégrale sur la barre temporelle.

La taille des fichiers proxy est nettement inférieure à celle des versions en résolution intégrale. Si vous travaillez sur un système dont l'espace disque ou la puissance de traitement est limité(e), vous pouvez modifier les fichiers proxy (plus petits) sur la barre temporelle et remplacer les proxies par les fichiers en résolution intégrale avant d'effectuer le rendu.

L'édition des proxy est idéale pour les scénarios ou la modification d'un premier jet.

1. Importez les clips de votre platine ou caméra XDCAM sur votre disque dur local. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation de disques XDCAM," page 437.
2. Sélectionnez un disque XDCAM importé dans le volet de gauche de la fenêtre XDCAM Explorer. Les clips importés s'affichent dans le volet de droite.

   Si le disque contient des listes d'édition créées sur votre platine ou votre caméra, elles s'affichent en bas du volet de contenu. Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Vues** et sélectionnez **Modifier les listes** dans le menu afin de les afficher ou de les masquer.
3. Glissez les clips de la fenêtre XDCAM Explorer vers la barre temporelle pour créer des événements, ou glissez-les dans la fenêtre Média de projet pour les ajouter à votre projet sans créer d'événements.

   Cliquez sur la liste d'édition avec le bouton droit et sélectionnez **Ajouter au projet en cours à l'aide des fichiers proxy** ou **Ajouter au projet en cours à l'aide des fichiers de résolution intégrale** dans le menu contextuel pour ajouter la liste d'édition sur la barre temporelle, à la position du curseur.

   Les marques d'essence des fichiers MXF sont affichées de la même façon que les marqueurs de médias (les marqueurs de médias sont visibles dans les événements de la barre temporelle et dans la fenêtre de découpage). Sélectionnez **Affichage > Marqueurs de média d'événement > Afficher les marqueurs** pour activer leur affichage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des marqueurs de médias et zones," page 234.
4. Modifiez votre projet selon vos besoins.
5. Si vous travaillez avec des clips en résolution proxy, remplacez-les par des clips en résolution intégrale avant de les exporter sur un disque XDCAM :

   a. Cliquez sur le bouton **Adapter le média XDCAM au projet en cours** de la fenêtre XDCAM Explorer.

   b. Si les fichiers en résolution intégrale ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, la boîte de dialogue Adapter le média XDCAM au projet en cours s'affiche.

   c. Insérez le disque spécifié.

      Si les événements de la barre temporelle ont été découpés, vous pouvez activer la case à cocher **Découper les clips vers les régions utilisées lorsque cela est possible** pour importer uniquement les parties des fichiers multimédias nécessaires pour les événements.

      Si vous devez changer de périphérique XDCAM ou de méthode de transfert, cliquez sur le bouton **Périphérique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Paramétrage d'un périphérique XDCAM," page 433.

   d. Activez la case à cocher **Découper les clips vers les régions utilisées lorsque cela est possible** si vous souhaitez découper les clips en résolution intégrale pour importer uniquement les parties utilisées dans votre projet.

      Certaines platines XDCAM peuvent exiger une mise à jour du microprogramme pour prendre en charge les clips de découpage dans le cadre d'une connexion via Ethernet (FTP).

   e. Cliquez sur **Continuer** pour importer les clips en résolution intégrale.

f. Répétez les étapes 5c et 5d autant de fois que nécessaire.

   Les clips sont importés sur votre ordinateur, si nécessaire, et les événements de la barre temporelle sont mis à jour pour permettre l'emploi des fichiers en résolution intégrale.

6. Vous pouvez maintenant rendre votre projet ou l'exporter vers une platine ou caméra XDCAM.

Export de vidéo sur disques XDCAM

Sélectionnez **Fichier** > **Exporter**> **Disque XDCAM** (ou cliquez sur le bouton dans la fenêtre XDCAM Explorer) pour enregistrer votre projet sur le disque d'une caméra XDCAM ou d'une platine.

Exporter une vidéo depuis la barre temporelle

Utilisez cette procédure pour exporter le projet en cours sur un disque XDCAM.

Si vous exportez un fichier de rendu vers un disque XDCAM, il doit être strictement conforme au format du disque cible, faute de quoi l'opération échouera.

1. Si vous ne souhaitez exporter qu'une portion de votre projet, créez une sélection de temps comportant la section concernée.
2. Choisissez **Fichier** > **Exporter**> **Disque XDCAM** (ou cliquez sur le bouton dans la fenêtre XDCAM Explorer). La boîte de dialogue Exporter la vidéo vers un disque XDCAM s'affiche.
3. La zone **Périphérique XDCAM** affiche la caméra ou la platine XDCAM active.

   Si vous devez changer de périphérique XDCAM ou de méthode de transfert, cliquez sur le bouton **Périphérique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Paramétrage d'un périphérique XDCAM," page 433.

   Pour plus de renseignements sur l'utilisation de votre caméra ou platine, consultez sa documentation.

4. Choisissez les paramètres de rendu :

   a. Sélectionnez la case d'option **Format de rendu**.

   b. Dans la zone **Chemin**, tapez le chemin d'accès au fichier à générer, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour accéder au dossier à utiliser, puis tapez un nom de fichier.

      Ce chemin d'accès est employé pour rendre un fichier MXF sur votre disque dur avant le transfert sur le périphérique XDCAM. Vous pouvez supprimer le fichier après la fin du transfert.

   c. Activez la case à cocher **Activer le mappage multicanal** si vous souhaitez rendre plusieurs canaux audio avec un mappage.

      Vous pouvez cliquer sur le bouton **Canaux** si vous souhaitez diriger les bus de votre projet vers des canaux dans le fichier rendu. Si vous n'indiquez pas de mappage de canal, Vegas Pro ne générera pas un fichier multicanal.

d. Dans la boîte de dialogue Mappage de canal, activez les cases à cocher correspondant aux bus à inclure dans le fichier de rendu. Chaque bus stéréo sera enregistré dans deux canaux dans le fichier rendu. Si vous souhaitez enregistrer un bus dans un canal unique, activez la case à cocher **(Mixage démultiplicateur mono)** correspondant à ce bus.

e. Si vous souhaitez modifier le mappage de canal d'un bus, sélectionnez celui-ci et cliquez sur le bouton **Vers le haut** ou **Vers le bas**.

f. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Mappage de canal et revenir à la boîte de dialogue Exporter la vidéo vers un disque XDCAM.

5. Dans la liste déroulante **Modèle**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre disque de destination.

   Les informations relatives au modèle de rendu sélectionné s'affichent dans la zone **Description**.

   Si vous sélectionnez **Modèle par défaut**, le nombre de canaux correspond à celui qui est indiqué dans la boîte de dialogue Mappage de canal.

6. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'exporter que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 1.

7. Activez la case à cocher **Supprimer le fichier après impression** si vous souhaitez supprimer le fichier rendu de votre disque dur après la réussite de son exportation sur disque.

   Si l'export échoue, le fichier rendu reste sur le disque, ce qui vous permet de revoir les réglages de votre périphérique XDCAM et de procéder à un nouvel export sans avoir à effectuer un nouveau rendu.

8. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

9. Cliquez sur **OK**. Votre projet est rendu et transféré sur votre caméra ou votre platine.

Exporter un fichier rendu

Utilisez cette procédure lorsque vous disposez d'un fichier rendu MXF que vous souhaitez enregistrer sur un disque XDCAM.

⚠ Si vous exportez un fichier de rendu vers un disque XDCAM, il doit être strictement conforme au format du disque cible, faute de quoi l'opération échouera.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Exporter la vidéo vers un disque XDCAM** (ou cliquez sur le bouton dans la fenêtre XDCAM Explorer). La boîte de dialogue Exporter la vidéo vers un disque XDCAM s'affiche.

2. La zone **Périphérique XDCAM** affiche la caméra ou la platine XDCAM active.

   Si vous devez changer de périphérique XDCAM ou de méthode de transfert, cliquez sur le bouton **Périphérique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Paramétrage d'un périphérique XDCAM," page 433.

   Pour plus de renseignements sur l'utilisation de votre caméra ou platine, consultez sa documentation.

3. Choisissez le fichier que vous souhaitez exporter :

   a. Sélectionnez la case d'option **Utiliser un fichier existant**.

   b. Dans la zone **Chemin**, tapez le chemin d'accès au fichier à imprimer, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir le fichier à imprimer.

4. Cliquez sur **OK**. Le fichier sélectionné est transféré vers votre caméra ou votre platine.

Chapitre 19

Utilisation des clips de caméra RED

Les caméras RED ONE™, SCARLET™ et EPIC™ enregistrent des séquences 4K sous la forme de fichiers REDCODE™ RAW (.r3d) que vous pouvez ajouter directement dans la barre temporelle Vegas Pro et modifier comme tout autre type de média pris en charge.

Utilisation des clips de caméra RED One dans un projet Vegas Pro.

1. Utilisez l'Explorateur du périphérique pour naviguer et importer des clips depuis le disque dur ou la carte mémoire de votre caméra RED sur votre disque dur local.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112..

2. Paramétrez les propriétés du projet selon le format de la sortie finale :

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

   - Pour produire une séquence d'images fixes de 4K, utilisez le modèle **4K 16:9 24p (4096 x 2304, 23,976 ips)**.
   - Pour produire une séquence d'images fixes de 2K, utilisez le modèle **2K 16:9 24p (2048 x 1152, 23,976 ips)**.
   - Pour effectuer la sortie sur un Blu-ray Disc, utilisez le modèle **HD 1080-24p (1920 x 1080, 23,976 ips)**.

3. Faites glisser les clips depuis la fenêtre Explorateur ou Média de projet vers la barre temporelle pour créer des événements.

   Les caméras RED créent de nouveaux fichiers "rollover" pour chaque clip chaque fois qu'un fichier atteint la taille de 2 Go sur le disque. Par exemple, un clip de 10 minutes enregistré en 4Kprendra approximativement 20 Go d'espace sur le disque, divisé en 10 fichiers .r3d. Vous pouvez faire glisser n'importe quel de ces fichiers vers la barre temporelle pour y placer le clip entier.

4. Modifiez votre projet selon vos besoins.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'événements sur la barre temporelle," page 143.

5. Effectuez le rendu de votre projet pour votre format de destination.

Modification des propriétés du décodeur R3D

Vous pouvez modifier les propriétés du décodeur pour les fichiers de caméra RED dans la fenêtre Propriétés du décodeur R3D. Ces paramètres sont appliqués de façon non destructive au fichier .r3d brut sous forme de métadonnées.

Pour accéder à cette fenêtre pour un ou plusieurs fichiers .r3d, sélectionnez les fichiers dans la fenêtre Média de projet, cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez **Propriétés du format de fichier** dans le menu contextuel.

⚠ Les propriétés du décodeur sont stockées dans un fichier .SfDecProp qui est enregistré avec le même nom de base que celui du clip. N'effacez pas le contenu de ce fichier.

Modification des propriétés pour fichiers multiples

- Lorsque des fichiers multiples sont sélectionnés, des cases à cocher s'affichent pour les paramètres de contrôle qui ne correspondent pas à tous les fichiers sélectionnés. Lorsque vous déplacez le contrôle ou que vous entrez une nouvelle valeur, la case à cocher est automatiquement sélectionnée, et la nouvelle valeur est appliquée à tous les fichiers sélectionnés lorsque vous cliquez sur **OK**. Désactivez cette case pour laisser le paramètre en l'état pour les fichiers sélectionnés.
- Si les valeurs correspondent déjà à un paramètre de contrôle, aucune case à cocher ne s'affiche et toute modification de paramètre s'applique à tous les fichiers sélectionnés.
- Si les valeurs ne correspondent pas à un paramètre de la liste de choix, ce dernier est vide. Si vous choisissez une valeur pour un paramètre de la liste de choix, cette valeur est appliquée à tous les fichiers sélectionnés.

Restauration des valeurs par défaut

- Cliquez deux fois sur un curseur pour rétablir le paramètre par défaut de ce clip.
- Cliquez sur le bouton **Clip par défaut** pour rétablir les paramètres par défaut du clip.
- Cliquez sur le bouton **Valeur par défaut** pour rétablir tous les paramètres par défaut de la caméra.

Pour plus d'informations sur les paramètres de la fenêtre Propriétés du décodeur R3D reportez-vous à la documentation de votre caméra RED ONE ou au site http://www.red.com/support. Ces paramètres sont directement mappés aux paramètres de la caméra RED.

Chapitre 20

Travailler avec une vidéo AVCHD

Vous pouvez modifier les fichiers enregistrés avec un caméscope AVCHD comme tous les autres types de médias sur la barre temporelle.

Cette rubrique d'aide vous explique comment utiliser la vidéo AVCHD dans un projet Vegas Pro.

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. Réalisez votre vidéo avec un caméscope AVCHD.
2. Démarrez un nouveau projet Vegas Pro et configurez les propriétés du projet en choisissant le format le plus proche du format de sortie souhaité.

   Par exemple, si vous souhaitez graver le film sur un DVD NTSC, dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet, choisissez **DV NTSC (720 x 480, 29,970 ips)** dans la liste déroulante **Modèle**. Si vous souhaitez créer un fichier Windows Media Video haute définition de 4,8 Mbits/s, choisissez **HDV 720-24p (1280 x 720, 23,976 ips)**.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
3. Importez vos fichiers AVCHD.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utiliser l'Explorateur du périphérique," page 112.
4. Faites glisser les clips depuis la fenêtre Média de projet vers la barre temporelle pour créer des événements.
5. Modifiez votre projet selon vos besoins.

   Si vous travaillez sur un système dont la puissance de traitement est limitée, la conversion dans un format basse résolution va rationaliser le processus de modification et vous permettre de prévisualiser votre projet à l'aide de fréquences d'images supérieures. C'est ce que l'on appelle la modification proxy.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de fichiers proxy pour la modification haute définition.," page 448.

6. Générez le rendu de votre projet dans un format de rendu pris en charge.

   Si votre carte vidéo est prise en charge, Vegas Propeut utiliser votre GPU pour améliorer les performances de rendu AVC. Vous pouvez activer ou désactiver le codage accéléré par GPU en réglant le paramètre **Mode d'encodage** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Paramètres personnalisés d'un modèle de rendu Sony AVC : Choisissez **Automatique** ou **Rendre en utilisant GPU, si disponible** pour procéder au rendu à l'aide du GPU, ou choisissez **Rendre en utilisant CPU seulement** pour désactiver le codage accéléré par GPU.

   Les performances de rendu accélérées par processeur varient en fonction de votre configuration matérielle particulière. Si votre CPU est ancien tandis que votre GPU est plus récent, l'utilisation du GPU peut améliorer le temps de rendu.

Si vous souhaitez générer le rendu dans un format AVCHD et exporter le fichier de rendu vers une caméra AVCHD, procédez comme suit :

1. Vérifiez que votre projet Vegas Pro est configuré en mode 5.1 surround.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 – Présentation générale," page 451.

2. Dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, choisissez **Sony AVC/MVC** dans la zone Format de sortie.
3. Utilisez l'un des modèles suivants :
   - AVCHD 1440x1080 NTSC 5.1 Surround
   - AVCHD 1920x1080 NTSC 5.1 Surround
   - AVCHD 1440x1080 PAL 5.1 Surround
   - AVCHD 1920x1080 PAL 5.1 Surround
4. Si vous décidez d'utiliser la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour personnaliser votre modèle de rendu, laissez tous les paramètres selon leurs valeurs par défaut, à l'exception de la commande **Débit binaire**. Le paramètre **Débit binaire** par défaut doit fonctionner pour la plupart des applications.
5. Pour enregistrer le fichier rendu sur votre caméra, vous devrez utiliser le logiciel fourni avec cette dernière.

Création de fichiers proxy pour la modification haute définition.

Si vous travaillez sur un système dont la puissance de traitement est limitée, la conversion dans un format basse résolution va rationaliser le processus de modification et vous permettre de prévisualiser votre projet.

1. Capturez ou importez des clips haute définition.
2. Démarrez un nouveau projet.
3. Ajoutez des clips haute définition à la barre temporelle.

4. Rendez les clips dans un format proxy approprié.

   Vous pouvez vérifier le codec d'un modèle dans la liste déroulante **Format vidéo** sous l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Modèle personnalisé Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Modèles de rendu personnalisés," page 554.

   Si vous effectuez des opérations de conversion de fréquence d'image ou de taille d'image, assurez-vous que l'option **Qualité du rendu vidéo** est paramétrée sur **Optimisée** sous l'onglet Projet de la boîte de dialogue Modèle personnalisé.

Destination	Format proxy
HDCAM vers HD-SDI	Rendez un fichier .avi qui utilise le codec Sony YUV. Les paramètres de fréquence et de taille d'image doivent correspondre à ceux du master HDCAM.
Digital Betacam or XDCAM sur SD SDI	Rendez un fichier .avi qui utilise le codec Sony YUV. Les paramètres de fréquence et de taille d'image doivent correspondre à ceux du master.
DVD 24p	Rendez un fichier .avi qui utilise l'un des codecs suivants : ■ Sony YUV (offre une qualité optimale, mais requiert un lecteur très performant). ■ Grand écran DV NTSC Sony (utilise le modèle **NTSC DV Widescreen 24p (2-3-3-2) pulldown**.avi).
Windows Media HD	Rendez un fichier MPEG-2 avec l'un des modèles suivants. Sélectionnez le modèle qui correspond à votre source HDV : ■ HDV 720-25p ■ HDV 720-30p ■ HDV 1080-50i ■ HDV 1080-60i

5. Après la fin du rendu, vous pouvez commencer l'édition sur la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification d'une vidéo HDV sur la barre temporelle," page 430.

   Conseils :

   - Si vous ne souhaitez pas convertir tous les clips dans leur intégralité, créez des régions pour indiquer les portions des clips HDV capturés à convertir en format proxy, puis rendez les régions au format souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de régions," page 232.
   - N'oubliez pas que Vegas Pro prend en charge l'utilisation de plusieurs instances. Vous pouvez utiliser une instance de l'application pour effectuer le rendu des fichiers proxy tout en continuant de modifier une autre instance.

- À l'aide du logiciel DVD Architect, vous pouvez créer un DVD qui contient une version SD de votre projet et stocker une version HD Windows Media dans le dossier Suppléments sur le disque dur. Lorsque vous accédez au dossier Suppléments via l'Explorateur Windows, vous pouvez lire la version HD sur l'écran de l'ordinateur, un système Home Cinema ou un projecteur.

6. Si vous travaillez avec des fichiers proxy et si vous prévoyez un rendu dans un format qui prend en charge la vidéo haute définition, remplacez les clips proxy par les clips HDV originaux avant le rendu de votre projet ou son impression sur bande.

    a. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier proxy de la fenêtre Média de projet.

    b. Choisissez **Remplacer** dans le menu contextuel.

    c. Accédez au flux MPEG-2 Transport Stream qui correspond au fichier proxy, puis cliquez sur **Ouvrir**.

    d. Si le format de destination est une définition standard, vous n'avez pas besoin de remplacer les clips proxy avant d'effectuer le rendu.

Chapitre 21

5.1 – Présentation générale

Créez un mixage du canal 5.1 pour que vos créations « enveloppent » la personne qui écoute ou pour préparer des données audio pour des projets musicaux de canal 5.1 ou de vidéo sur DVD.

Surround 5.1 est un format audio standard composé de cinq canaux à gamme complète et d'un canal à effets de basse fréquence.

Les cinq canaux à gamme étendue sont reproduits par les haut-parleurs gauche, droit et central positionnés devant l'auditeur et par les haut-parleurs gauche et droit positionnés derrière l'auditeur. Le canal à effets de basse fréquence peut être redirigé vers les haut-parleurs principaux ou vers un caisson de graves que vous pouvez placer où vous le souhaitez.

Le canal central est généralement utilisé pour synchroniser un dialogue ou des sons avec un écran vidéo. Le canal de fréquences basses est acheminé vers un caisson de basses afin de renforcer l'audio basse fréquence pour des effets tels que des explosions ou des accidents. L'audio de ce canal est limitée à une plage comprise entre 25 et 120 Hz environ.

Configuration Surround 5.1

Pour configurer votre projet en mode Surround 5.1, utilisez la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Pour prévisualiser un projet en Surround 5.1, vous devez disposer du matériel suivant :

- Une carte son compatible 5.1.

  —ou—

- Une carte son avec trois sorties stéréo.

  —ou—

- Trois cartes son stéréo.
- Six haut-parleurs sous tension ou six haut-parleurs passifs avec un amplificateur 6 canaux.

Configuration de votre projet en mode Surround 5.1

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Propriétés**.
2. Sélectionnez l'onglet Audio.
3. Dans la liste déroulante **Mode bus principal**, sélectionnez **Surround 5.1**.

4. Cochez la case **Activer le filtre passe-bas pour les effets basse fréquence** si vous voulez appliquer un filtre passe-bas à chaque piste affectée au canal des effets basse fréquence (canal LFE). Entrez une fréquence dans la case **Fréquence de coupure du filtre passe-bas** pour indiquer la fréquence à partir de laquelle l'audio doit être ignoré par le canal LFE.

   L'application d'un filtre passe-bas permet de reproduire le système de gestion des basses d'un décodeur 5.1 et de s'assurer que seule l'audio basse fréquence est envoyée au canal LFE.

5. Cliquez sur **OK**.

   Les en-têtes de pistes et le mixeur passent en mode Surround 5.1.

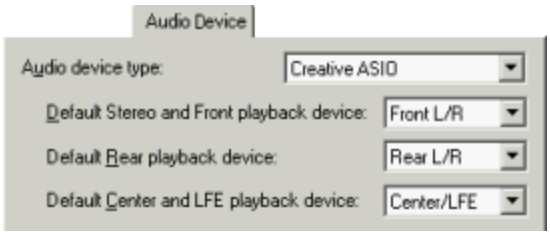
Acheminement des sorties du bus principal

Lorsque vous travaillez en mode Surround 5.1, vous devez indiquer la destination de la sortie de votre mix 5.1.

Définir votre acheminement par défaut

Dans l'onglet Périphérique audio de la boîte de dialogue Préférences, paramétrez l'acheminement par défaut pour les projets Surround 5.1. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique "Préférences – Onglet Périphérique audio," page 634.

1. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**. La boîte de dialogue Préférences s'affiche.
2. Sélectionnez l'onglet Périphérique audio.



3. Choisissez un périphérique dans la liste déroulante **Type de périphérique audio**. Si vous souhaitez utiliser des périphériques distincts pour la lecture de chacune des trois paires stéréo, sélectionnez un type de périphérique différent de Microsoft Sound Mapper.

   Veuillez vous reporter à la documentation de votre carte son pour connaître le type de pilote à utiliser pour les sorties Surround.

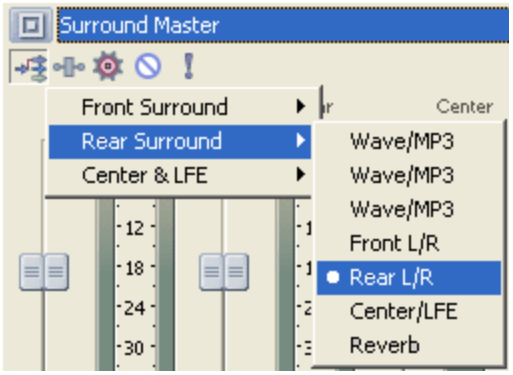
4. Dans la liste déroulante **Périphérique stéréo et de lecture avant par défaut**, sélectionnez le périphérique auquel les haut-parleurs avant sont connectés.
5. Dans la liste déroulante **Périphérique de lecture arrière par défaut**, sélectionnez le périphérique auquel les haut-parleurs arrière sont connectés.
6. Dans la liste déroulante **Périphérique de lecture central et effets de basse fréquence par défaut**, sélectionnez le périphérique auquel le haut-parleur central et le caisson de basses sont connectés.

Ignorer l'acheminement par défaut

Vous pouvez à tout moment ignorer l'acheminement vers un périphérique par défaut grâce au bouton **Sélectionneur de périphérique audio** dans le contrôle du Master Surround.

Veuillez vous reporter à la documentation de votre carte son pour connaître le type de pilote à utiliser pour les sorties Surround.

1. Ouvrez la fenêtre Bus principal.
2. Cliquez sur le bouton **Sélection de périphérique audio**, choisissez un canal dans le menu et un appareil de sortie dans le sous-menu.



3. Répétez l'étape 2 pour chaque paire de canaux.

Connexion de votre amplificateur et haut-parleurs

Avec une carte son compatible 5.1

- Connectez les haut-parleurs sous tension aux sorties de votre carte son comme indiqué dans la documentation de votre carte son.
- Connectez les sorties avant, arrière et centrale/caisson de basses de votre carte son aux entrées appropriées d'un amplificateur/récepteur home cinéma à 6 canaux. Connectez les haut-parleurs avant, arrière, central et LFE à l'amplificateur.

Avec une carte son à trois sorties stéréo

- Connectez les haut-parleurs sous tension aux sorties de la carte son vers lesquelles vous avez acheminé chaque paire de canaux. Le canal gauche de la paire Centre/LFE est le canal central ; le canal droit est le canal LFE.
- Connectez les sorties de votre carte son aux entrées appropriées d'un amplificateur/récepteur home cinéma à 6 canaux. Connectez les haut-parleurs avant, arrière, central et LFE à l'amplificateur.

Les câbles audio requis dépendent du matériel utilisé. Une installation classique requiert trois câbles, chaque câble devant être équipé d'une prise stéréo 3,5 mm et de deux connecteurs RCA.

Avec trois cartes son stéréo

- Connectez les haut-parleurs sous tension aux sorties des cartes son vers lesquelles vous avez acheminé chaque paire de canaux. Le canal gauche de la paire Centre/LFE est le canal central ; le canal droit est le canal LFE.
- Connectez les sorties de vos cartes son aux entrées appropriées d'un amplificateur/récepteur home cinéma à 6 canaux. Connectez les haut-parleurs avant, arrière, central et LFE à l'amplificateur.

La configuration de plusieurs cartes son n'est peut-être pas prise en charge par les pilotes ASIO. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs pilotes ASIO simultanément et certains pilotes ASIO peuvent entrer en conflit avec d'autres modèles de pilotes audio (pilotes WDM et Wave, par exemple).

Les câbles audio requis dépendent du matériel utilisé. Une installation classique requiert trois câbles, chaque câble devant être équipé d'une prise stéréo 3,5 mm et de deux connecteurs RCA.

5.1 Surround panoramique et mixage

Une fois que vous avez défini votre projet pour le mixage Surround 5.1, les en-têtes de piste et la console de mixage passent en mode Surround 5.1 ; vous pouvez alors commencer le panoramique.

Dans le menu Affichage, choisissez **Surround Panner** pour afficher la fenêtre du module Surround Panner. Dans la fenêtre du module Surround Panner, effectuez un panoramique des pistes, des bus et des chaînes d'effets affectables.

Vous pouvez utiliser une manette de jeu pour contrôler le Surround panoramique. Les manettes de jeu à retour de force, comme la manette Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, ajoutent une sensation tactile pendant les sessions de modification. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Utilisation d'une manette de jeu pour le panoramique, le réglage des contrôles et la correction des couleurs," page 586.

Seul le bus Master Surround prend en charge les entrées 5.1. Si vous affectez une piste à un autre bus, la console de mixage enverra une sortie stéréo au bus pour que vous puissiez effectuer un Surround panoramique dans le bus.

Si vous appliquez des effets à un projet Surround 5.1, vous pouvez utiliser des paramètres de module externe distincts pour chaque canal (vous pouvez séparer les paramètres EQ pour les haut-parleurs avant et surround, par exemple) via l'automatisation des effets. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282. Ajoutez plusieurs instances du module externe à la chaîne d'effets de piste, puis cochez les cases **Activer** dans le sélectionneur d'automatisation d'effet pour les canaux qui seront affectés par chaque instance du module externe.

Le panoramique Surround n'est pas disponible pour les pistes ou les bus acheminés vers une sortie matérielle.

Atténuer ou isoler des canaux

La mise en sourdine d'un canal permet de s'assurer qu'aucun son n'est émis via ce canal. Vous pouvez par exemple rendre le canal central muet lorsque vous voulez produire une image stéréo à la position d'écoute centrale et le mettre en solo lorsque vous travaillez avec des dialogues.

1. Cliquez deux fois sur l'icône du module Surround Panner de la piste ou du bus auquel vous souhaitez appliquer un panoramique. La fenêtre du module Surround Panner s'affiche.
2. Cliquez sur les icônes de haut-parleur pour rendre un canal muet ou l'inclure.

    Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur une icône de haut-parleur pour mettre le canal en solo.

Ajustement des niveaux d'envoi et de volume

Réglage du volume d'une piste

Vous pouvez régler le volume d'une piste en utilisant le fondu **Volume** dans l'en-tête de piste de la même manière que pour les projets stéréo. Le fondu dans l'en-tête de piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour régler le volume général de la piste ou régler les paramètres d'automatisation du volume de la piste.

Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du volume afin que l'enveloppe soit préservée, mais qu'une amplification ou un découpage soit appliqué. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez chaque point d'enveloppe de 3 dB.

Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la zone d'infos de la piste si vous souhaitez ajuster les niveaux de découpage, ou sélectionnez ce bouton si vous souhaitez ajuster le volume d'automatisation.

Ajustement des niveaux d'envoi des effets affectables ou des bus

Vous pouvez ajuster les niveaux d'envoi des bus ou des chaînes d'effets affectables en utilisant le fondu polyvalent dans l'en-tête de piste de la même manière que pour les projets stéréo. Cliquez sur l'intitulé du fondu, puis choisissez une chaîne d'effets affectables ou un bus dans le menu. Le fondu dans l'en-tête de piste peut être utilisé comme contrôle de découpage pour régler le niveau d'envoi global de la piste ou les paramètres d'automatisation du niveau d'envoi.

Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la zone d'infos de la piste si vous souhaitez ajuster les niveaux de découpage, ou sélectionnez ce bouton si vous souhaitez ajuster le volume d'automatisation.

Réglage des canaux

Utilisez le contrôle de bus du Master Surround dans la fenêtre du Bus Master pour régler individuellement chaque canal 5.1. Les fondus du contrôle de bus de piste peuvent être utilisés comme contrôles de découpage pour ajuster le niveau général de chaque canal. Vous pouvez également automatiser le volume principal du bus Master Surround (chaque niveau de canal peut être automatisé).

Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la zone d'infos de la piste si vous souhaitez ajuster les niveaux de découpage, ou sélectionnez ce bouton si vous souhaitez ajuster le volume d'automatisation.

Ajustement du volume du canal central

Le réglage du volume du canal central peut permettre d'optimiser les dialogues ou d'équilibrer le mixage. Vous pouvez régler le niveau de découpage du volume du canal central ou les paramètres d'automatisation.

Le niveau de découpage est ajouté aux images clés du Surround panoramique de telle sorte que les paramètres d'image clé soient préservés, mais qu'un effet d'amplification ou de montage soit appliqué. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -3 dB, l'effet sera le même que si vous réduisez le niveau du canal central de 3 dB dans chaque image clé.

Réglage du niveau de découpage du canal central

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus à régler.
2. Cliquez deux fois sur le module Surround Panner dans la piste. La fenêtre du module Surround Panner s'affiche.
3. Déplacez le curseur **Centre** pour augmenter ou réduire le volume du canal central. Si vous paramétrez le fondu sur 0,0 dB, aucun gain n'est appliqué.

   Le curseur **Centre** ne s'affiche pas lorsque le canal central est rendu muet. Cliquez sur l'icône du canal central pour rétablir le son du canal.

Automatisation du niveau du canal central avec des images clés

1. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus à régler.
2. Cliquez deux fois sur le module Surround Panner dans la piste. La fenêtre du module Surround Panner s'affiche.
3. Sélectionnez l'image clé dont vous souhaitez régler le canal central ou cliquez à l'emplacement où vous désirez créer une image clé afin de positionner le curseur.
4. Déplacez le curseur **Centre** pour augmenter ou réduire le volume du canal central. Si vous paramétrez le fondu sur 0,0 dB, aucun gain n'est appliqué. En mode d'automatisation, la miniature du fondu apparaît sous la forme .

   Le curseur **Centre** ne s'affiche pas lorsque le canal central est rendu muet. Cliquez sur l'icône du canal central pour rétablir le son du canal.

Panoramique des pistes ou du bus

Vous pouvez créer un panoramique Surround de deux manières :

- Effectuez un panoramique pour chaque piste à l'aide de la fenêtre du module Surround Panner.
- Acheminez les pistes sur les réglettes des canaux dans la console de mixage (bus ou chaînes d'effets affectables) et appliquez un panoramique sur ces réglettes au moyen de la fenêtre Module de panoramique Surround. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Attribution de pistes à des bus," page 357. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Afficher les pistes de bus** pour afficher les pistes de bus en bas de l'affichage des pistes.

  Lorsqu'une piste est acheminée vers un bus autre que le bus surround principal, vous pouvez utiliser le curseur **Panoramique** sur un en-tête de piste pour régler la contribution de la piste stéréo vers le module Surround Panner du bus.

Le module Surround Panner peut être utilisé comme contrôle de découpage pour régler le panoramique global de la piste ou les paramètres d'automatisation du panoramique de la piste. Cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus, puis sélectionnez **Paramètres d'automatisation** pour régler les images clés du Surround panoramique ou désélectionnez la commande d'ajustement des niveaux de découpage.

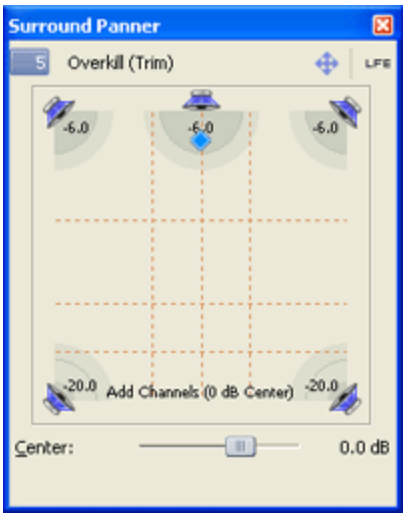
Le niveau de découpage est ajouté aux paramètres d'automatisation du panoramique de telle sorte que vos images clés soient préservées, mais qu'une amplification ou un montage soient appliquées. Par exemple, si vous réglez le contrôle de découpage sur -9 %, l'effet sera le même que si vous déplacez chaque image clé de 9 % vers la gauche.

Les commandes de panoramique permettent de régler les paramètres d'automatisation (dynamiques) ou ils peuvent être utilisés comme contrôles de découpage (non automatiques). Si votre automatisation ne se comporte pas comme prévu, vous avez peut-être appliqué une valeur de découpage contribuant à décaler les paramètres d'automatisation.

Lorsque le module Surround Panner est configuré de façon à ajuster les niveaux de découpage, il apparaît sous la forme . S'il est configuré de façon à ajuster les niveaux d'automatisation, il apparaît sous la forme .

Ajustement des niveaux de découpage du panoramique

1. Désélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus.
2. Cliquez deux fois sur l'icône du module Surround Panner de la piste ou du bus pour afficher la fenêtre du module Surround Panner :

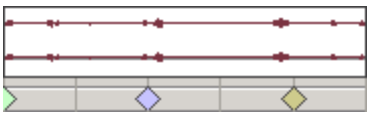


3. Dans la fenêtre du module Surround Panner, déplacez le point de panoramique de façon à placer le son dans le champ sonore. Une zone d'ombre indique la sortie de chaque canal.
    - Cliquez deux fois sur le point de panoramique pour le ramener à la position d'écoute centrale-avant.
    - Cliquez deux fois dans la fenêtre pour positionner le point de panoramique à l'endroit où vous cliquez.
    - Pour limiter le déplacement du point de panoramique, cliquez sur le bouton pour basculer entre les modes **Déplacer librement**, **Déplacer à gauche/droite uniquement** et **Déplacer vers l'avant/arrière uniquement**.

Vous pouvez aussi utiliser le mini-module Surround Panner disponible dans la zone d'infos piste pour effectuer cette opération. Les raccourcis clavier et souris vous permettent de positionner le point de panoramique rapidement et avec précision. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Raccourcis clavier," page 653.

Automatisation du panoramique avec des images clés

Vous pouvez automatiser un panoramique en ajoutant des images clés. Les images clés sont identiques aux points d'enveloppe : elles indiquent les endroits où les paramètres d'une piste changent. Toutefois, contrairement aux enveloppes, les images clés apparaissent sous la piste :



Remarques :

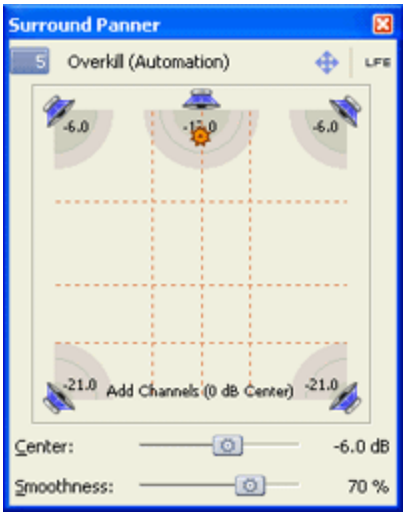
- Pour ajouter des images clés de panoramique aux bus, utilisez les pistes de bus. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Afficher les pistes de bus** pour afficher les pistes de bus en bas de l'affichage des pistes. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Pistes de bus audio," page 262.
- Il est impossible d'automatiser le gain du canal central.
- Il est impossible d'automatiser la mise en sourdine ou en solo des canaux.

1. Sélectionnez la piste (ou la piste de bus) à laquelle vous souhaitez appliquer un panoramique.
2. Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** dans la piste ou le bus.
3. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Enveloppes audio**, puis **Images clés du Surround panoramique** dans le sous-menu. Une nouvelle ligne contenant une seule image clé placée au début du projet apparaît sous la piste. Cette image clé représente les paramètres de panoramique actuels de la piste.

   Pour masquer les images clés de panoramique sans les supprimer du projet, sélectionnez **Afficher les enveloppes audio** dans le menu Affichage, puis sélectionnez **Images clés du Surround panoramique** dans le sous-menu.

4. Cliquez à l'endroit de la piste où vous voulez faire débuter le panoramique.
5. Définissez le panoramique de votre piste :

   a. Cliquez deux fois sur l'icône du module Surround Panner de la piste ou du bus pour afficher la fenêtre du module Surround Panner :



   b. Dans la fenêtre du module Surround Panner, déplacez le point de panoramique de façon à placer le son dans le champ sonore. Une zone d'ombre indique la sortie de chaque canal et une image clé est ajoutée sous la piste.

      - Cliquez deux fois sur le point de panoramique pour le ramener à la position d'écoute centrale-avant.

- Cliquez deux fois dans la fenêtre pour positionner le point de panoramique à l'endroit où vous cliquez.
- Pour limiter le déplacement du point de panoramique, cliquez sur le bouton pour basculer entre les modes **Déplacer librement**, **Déplacer à gauche/droite uniquement** et **Déplacer vers l'avant/arrière uniquement**.

Vous pouvez aussi utiliser le module Surround Panner disponible dans la zone d'infos piste pour effectuer cette opération. Les raccourcis clavier et souris vous permettent de positionner le point de panoramique rapidement et avec précision. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Raccourcis clavier," page 653.

6. Répétez les étapes 4 et 5 pour ajouter le nombre d'images clés de panoramique nécessaire. La fenêtre du module Surround Panner indique la trajectoire du panoramique :

7. Si vous disposez de deux ou plusieurs images clés, vous pouvez faire glisser le curseur **Lissage** de façon à ajuster la courbe d'interpolation qui les relie. La modification de cette courbe affecte le mouvement du son perçu dans le champ sonore : la valeur 0 produit un mouvement linéaire d'une image clé à la suivante. L'augmentation de la valeur produit un chemin courbé.

   Pour ajuster l'interpolation temporelle du déroulement du panoramique dans le temps, cliquez avec le bouton droit sur une image clé et choisissez un nouveau type d'image clé dans le menu contextuel.

Ajustement des images clés de panoramique

Lorsque le panoramique d'une piste ou d'un bus est automatisé, une image clé s'affiche dans la barre temporelle (juste au-dessous de la piste) pour chaque paramètre du panoramique. Vous pouvez déplacer, copier et modifier les types de fondu à partir de la barre temporelle.

Les commandes de panoramique permettent de régler les paramètres d'automatisation (dynamiques) ou ils peuvent être utilisés comme contrôles de découpage (non automatiques). Si votre automatisation ne se comporte pas comme prévu, vous avez peut-être appliqué une valeur de découpage contribuant à décaler les paramètres d'automatisation.

Lorsque le module Surround Panner est configuré de façon à ajuster les niveaux de découpage, il apparaît sous la forme . S'il est configuré de façon à ajuster les niveaux d'automatisation, il apparaît sous la forme .

Modification d'une image clé

1. Cliquez deux fois sur une image clé pour ouvrir la fenêtre du module Surround Panner.
2. Faites glisser le point de panoramique de façon à placer le son dans le champ sonore.
3. Positionnez le curseur **Lissage** de façon à ajuster la courbe qui relie les images clés.

Vous pouvez aussi modifier une image clé en la sélectionnant, puis en faisant glisser le point de panoramique dans le module de panoramique de piste ou de bus.

Ajout d'images clés

Cliquez deux fois sur la barre des images clés pour ajouter une image clé sur la barre temporelle. La nouvelle image clé utilise les mêmes paramètres et la même courbe d'interpolation que l'image clé qui la précède.

Suppression d'images clés

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel.

Déplacer des images clés

Faites glisser l'image clé vers un nouvel emplacement sur la barre temporelle.

Copier des images clés

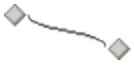
Pour copier une image clé, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant l'image clé à copier.

Modifier la courbe de fondu entre des images clés

Pour ajuster l'interpolation temporelle (déroulement du panoramique dans le temps), cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé et choisissez un nouveau type d'image clé dans le menu contextuel.

Pour ajuster la perception du mouvement du son dans le champ du son, déplacez le curseur **Lissage** pour régler la courbe d'interpolation entre les images clés. Si vous choisissez la valeur 0 pour le paramètre **Lissage**, un mouvement linéaire entre les images clés est généré. L'augmentation de la valeur produit un chemin courbé.

Commande	Description	Apparence
Linéaire	Le panoramique est interpolé sur une trajectoire linéaire.	
Rapide	Le panoramique est interpolé sur une trajectoire logarithmique rapide.	
Lent	Le panoramique est interpolé sur une trajectoire logarithmique lente.	

Commande	Description	Apparence
Lisse	Le panoramique est interpolé sur une courbe lisse, naturelle.	
Précis	Le panoramique est interpolé sur une courbe précise.	
Conserver	Aucune interpolation n'est appliquée. Les paramètres de l'image clé sont conservés jusqu'à l'image suivante.	

Acheminement de l'audio vers le canal des effets basse fréquence (LFE)

Pour diriger l'audio vers le canal des effets basse fréquence (canal LFE), effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton LFE dans le module Surround Panner pour passer en mode LFE.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du module Surround Panner de la piste ou sur la réglette des canaux de la console de mixage et sélectionnez **LFE uniquement** dans le menu contextuel.

Pour revenir en panoramique Surround normal, cliquez à nouveau sur le bouton LFE dans la fenêtre du module Surround Panner ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du module Surround Panner et choisissez **Surround panoramique** dans le menu contextuel.

Pour appliquer un filtre passe-bas à chaque piste ou bus affecté au canal LFE, cochez la case **Activer filtre passe-bas pour LFE**sur l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Entrez une fréquence dans la case **Fréquence de coupure du filtre passe-bas** pour définir la fréquence à partir de laquelle l'audio doit être ignorée par le canal LFE et choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Qualité du filtre passe-bas** pour définir la précision de la courbe d'affaiblissement du filtre. **Optimisée** permet d'obtenir la courbe la plus précise. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Définition des propriétés du projet," page 55.

L'application d'un filtre passe-bas permet de reproduire le système de gestion des basses d'un décodeur 5.1 et de s'assurer que seul l'audio basse fréquence est envoyé au canal LFE.

Avant de procéder au rendu de votre projet surround, consultez la documentation de votre application de création surround pour déterminer le format audio qui lui convient. Certains codeurs requièrent une fréquence de coupure et un affaiblissement du filtre passe-bas spécifiques. Il se peut aussi que votre codeur ne prenne pas en charge l'application d'un filtre avant le codage.

Changement du mode de panoramique

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre du module Surround Panner (ou cliquez avec le bouton droit sur l'icône du module Surround Panner d'une piste ou d'un bus), choisissez **Type de panoramique** dans le menu contextuel, puis sélectionnez un type de panoramique dans le sous-menu. Pour plus d'informations sur la création de panoramiques et sur les modes de panoramique, consultez la rubrique "Modes panoramiques audio," page 463.

Le mode de panoramique sélectionné est également appliqué aux images clés de panoramique Surround.

Utilisation de la grille pour contrôler le panoramique

La grille qui s'affiche dans la fenêtre du module Surround Panner fournit une représentation visuelle de l'effet sonore de votre panoramique. L'espacement de la grille varie en fonction du mode de panoramique sélectionné.

Les lignes verticales représentent les points pour lesquels le rapport du signal gauche-droite est égal à 6 dB, 0 dB et -6 dB respectivement : au niveau de la ligne la plus à gauche, le canal de gauche est 6 dB plus fort que le canal de droite.

Les lignes horizontales représentent les points pour lesquels le rapport du signal avant-arrière est égal à 6 dB, 0 dB et -6 dB respectivement. Lorsque vous ajustez le fondu **Centre**, les lignes se déplacent vers l'avant ou vers l'arrière pour compenser le gain du canal central.

La grille considère que vous utilisez un système Surround correctement configuré (haut-parleurs assortis et positionnement idéal). Tout changement au niveau de votre système de contrôle provoquera des incohérences entre le graphique et la sortie perçue.

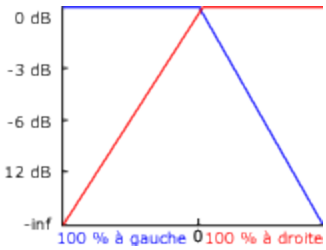
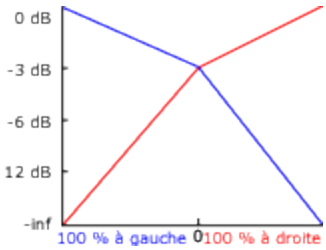
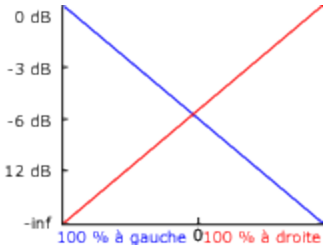
Modes panoramiques audio

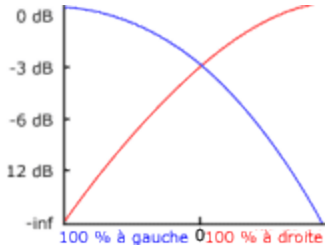
Lorsque vous appliquez un panoramique à des pistes audio stéréo, des pistes Surround 5.1 ou des bus, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur la poignée du fond (ou sur le module Surround Panner) et choisissez un type de panoramique pour modifier le type de panoramique.

Si vous voulez définir le type de panoramique par défaut pour les nouvelles pistes, définissez un type de panoramique de piste, puis utilisez la boîte de dialogue Définir les propriétés par défaut de la piste pour définir ce type de panoramique de piste par défaut. Pour plus d'informations, consultez la rubrique"Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Le mode de panoramique sélectionné est également utilisé pour les enveloppes de panoramique dans les pistes. Pour plus d'informations, consultez la section "Automatisation des pistes audio," page 273.

Mode	Description
Ajouter des canaux	Ce mode est principalement utilisé pour appliquer un panoramique à des fichiers stéréo. Lorsque vous créez un panoramique dans le champ stéréo, l'image stéréo semble se déplacer entre les haut-parleurs. Dans le cas d'un panoramique latéral, le signal du canal opposé est ajouté au canal vers lequel tend le panoramique jusqu'à ce que les deux canaux soient envoyés vers un canal unique au volume intégral. Ce mode utilise une courbe de panoramique linéaire. Il est possible d'introduire un écrêtage lorsque vous ajoutez des canaux. Surveillez les indicateurs dans la fenêtre Bus Master et réglez le volume de la piste en conséquence.

Mode	Description
Balance (0 dB, centre) Balance (-3 dB, centre) Balance (-6 dB centre)	Dans un projet stéréo, ce mode peut vous aider à ajuster les niveaux de signal relatifs des canaux dans les documents stéréo sources. Si vous déplacez le panoramique du centre vers l'un des côtés, le canal opposé démarre à la valeur centrale spécifiée (0 dB, -3 dB ou -6 dB) et diminue vers moins l'infini. Le signal émis du côté vers lequel vous déplacez le panoramique progresse de la valeur centrale spécifiée (0 dB , -3 dB ou -6 dB)vers 0 dB. Ce mode de panoramique utilise une courbe de panoramique linéaire. Par exemple, lorsque le panoramique est concentré à droite, le canal de droite est lu à 0 dB et le canal de gauche est inaudible. Si vous déplacez le panoramique au centre, chaque canal est atténué vers la valeur centrale spécifiée (0 dB, -3 dB ou -6 dB). Si vous déplacez le panoramique à gauche, le canal de gauche est lu à 0 dB et le canal de droite est inaudible.  Avec le paramètre **Balance (0 dB, centre)**, aucun gain et aucune coupure ne sont appliqués si vous déplacez le panoramique au centre, ce qui peut donner l'impression que le son au centre est plus fort.  Avec le paramètre **Balance (-3 dB, centre)**, une coupure de -3 dB est appliquée lorsque vous déplacez le panoramique au centre. 

Mode	Description
	Le panoramique d'un projet surround 5.1 suit les mêmes règles : dans un projet surround 5.1, si vous déplacez le panoramique du centre vers l'un des canaux, le signal de ce canal progresse de la valeur centrale spécifiée vers 0 dB. Le signal du canal dont vous vous éloignez commence à la valeur centrale spécifiée et s'affaiblit vers moins l'infini.
Puissance constante	Ce mode est principalement utilisé pour appliquer en panoramique un matériel source monophonique. Avec ce mode, lorsque vous créez un panoramique sur plusieurs canaux, le son conserve son volume. Si vous affichez en panoramique un fichier stéréo **100 % à droite**, seul le canal droit du fichier multimédia est lu ; ce canal est envoyé vers les deux canaux de sortie. Si vous continuez à déplacer le panoramique vers la gauche, le canal gauche est progressivement ajouté à la sortie et le canal droit est progressivement diminué jusqu'à ce que le canal gauche soit le seul qui puisse être entendu dans les deux canaux de sortie lorsque le curseur est positionné sur **100 % à gauche**.  Si vous créez un panoramique complètement à droite à mi-chemin entre les canaux avant et arrière dans un projet Surround 5.1, seul le canal de droite de votre fichier multimédia est lu et ce même canal est envoyé aux canaux de sortie avant et arrière droit. Si vous créez un panoramique à gauche, le canal de gauche est progressivement ajouté à la sortie tandis que le canal de droite s'affaiblit progressivement jusqu'à ce que seul le canal de gauche soit envoyé aux canaux de sortie avant et arrière gauche.

Mode	Description
Film	Ce mode vous permet de créer un panoramique entre des paires de haut-parleurs adjacents dans un projet Surround 5.1 en utilisant un modèle de puissance constante. Ce mode est optimisé pour un agencement de haut-parleurs de type home cinéma. Dans les projets stéréo, le mode Film fonctionne comme le mode Puissance constante. Lorsque vous faites glisser le point de panoramique vers le haut-parleur central, le son est diffusé par les haut-parleurs avant et arrière. Lorsque le panoramique de piste est concentré au niveau du haut-parleur central, les haut-parleurs avant et arrière restent silencieux. Lorsque vous faites glisser le point de panoramique vers le centre du module Surround Panner, le signal est envoyé à tous les haut-parleurs. Si vous créez un panoramique sur un seul haut-parleur, il se peut qu'une partie du signal soit dirigée vers le haut-parleur opposé. Cela s'explique par le fait que l'agencement idéal des haut-parleurs Surround ne correspond pas à la représentation du module Surround Panner. Par exemple, un panoramique au niveau du haut-parleur avant gauche produit un signal faible au niveau du haut-parleur arrière gauche. Votre haut-parleur avant gauche devrait être placé 30° à gauche du centre, alors que le haut-parleur du module Surround Panner est placé 45° à gauche du centre. Pour produire un véritable panoramique à 45°, le signal est réparti entre les haut-parleurs avant et arrière gauche.

Rendu d'un mix 5.1

Le rendu d'un projet Surround crée six fichiers mono (AIFF, ATRAC, WAV/W64 ou PCA) ou un seul fichier de canaux 5.1 (AC-3, WAV/W64, WMA et WMV) qui peuvent être employés par votre application de création pour la réalisation de projets de DVD-Vidéo ou de canaux 5.1 musicaux.

Avant de procéder au rendu de votre projet surround, consultez la documentation de votre application de création surround pour déterminer le format audio qui lui convient. Certains codeurs requièrent une fréquence de coupure et un affaiblissement du filtre passe-bas spécifiques. Il se peut aussi que votre codeur ne prenne pas en charge l'application d'un filtre avant le codage. Utilisez l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour paramétrer un filtre passe-bas.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue Rendre en tant que.
2. Dans la zone Fichier de sortie, sélectionnez le dossier et le nom de fichier à utiliser pour l'enregistrement de votre fichier.

3. Dans la zone Format de sortie, sélectionnez un modèle mono multiple, ou choisissez un modèle de canaux 5.1 approprié, si le type de fichier sélectionné le permet.

   Conseils :

   - Lorsque vous effectuez le rendu d'un projet Surround 5.1 dans les formats AIFF (.aif), Perfect Clarity Audio (.pca), Wave64 (.w64) ou Wave (.wav), vous pouvez enregistrer chacun des bus Surround Master dans un fichier séparé en sélectionnant le réglage mono multiple dans la liste déroulante **Modèle**. Par exemple, si vous avez tapé *Mon Film.wav* dans la zone **Nom fichier**, les fichiers suivants vont être rendus : *Mon Film Droit.wav*, *Mon Film Droit Surround.wav*, *Mon Film LFE.wav*, *Mon Film Gauche.wav*, *Mon Film Gauche Surround.wav* et *Mon Film Centre.wav*. Pour plus d'informations, reportez-vous à "5.1 – Présentation générale," page 451.
   - Lorsque vous effectuez le rendu d'un projet Surround 5.1 dans les formats WAV ou WAV64 à l'aide du modèle **48 000 Hz, 16 bits, 5.1, PCM** ou **48 000 Hz, 32 bits, 5.1, PCM**, vous pouvez créer un seul fichier 5.1. Puisque le fichier de rendu contient des informations relatives au mappage des canaux, Vegas Pro préserve les informations sur le Surround panoramique lorsque ces fichiers sont ajoutés aux projets Surround 5.1.

     Les applications Sony héritées (et les applications tierces) ne pourront peut-être pas lire ces fichiers 5.1. Dans ce cas, vous pouvez rendre un fichier à six canaux unique en activant la case à cocher **Activer le mappage multicanal** et en créant un mappage des canaux avec les sorties Master Surround.

     Pour plus d'informations sur le rendu audio multicanal et le paramétrage du mappage multicanal, voir "Rendu de fichier audio multicanal," page 544.

4. 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.

5. Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez cocher la case **Enregistrer les marqueurs du projet avec le fichier multimédia** pour intégrer des marqueurs, régions et marqueurs de commande dans le fichier multimédia rendu. Si les informations ne peuvent pas être enregistrées dans votre fichier multimédia, un fichier .sfl est créé (le nom est identique à celui de votre fichier multimédia).

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

   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.

Exportation d'un projet Vegas Pro vers le logiciel DVD Architect

Pour éviter les opérations de transcodage ou de recompression inutiles, effectuez le rendu des fichiers multimédias dans le format approprié avant de les ajouter au projet DVD Architect.

Effectuez le rendu des fichiers audio et vidéo séparément, en choisissant des modèles qui correspondent aux formats de fichiers pour DVD ou Blu-ray Disc. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets pour l'emploi dans DVD Architect," page 549 et "Paramètres des fichiers multimédias pour les projets Blu-ray disc," page 551.

Dois-je utiliser des données audio AC-3 ou PCM sur mes DVD ?

Pour le matériel stéréo, vous pouvez utiliser des données audio AC-3 ou PCM. Même si vos besoins varient selon le type de projet choisi, prenez en compte les points suivants :

- Les données audio PCM ne sont pas compressées et offrent une qualité supérieure.
- Les données audio AC-3 sont compressées et utilisent moins d'espace sur le DVD.

Si vous utilisez des données audio Surround 5.1, vous devez utiliser le format AC-3.

Le volume de mes fichiers audio AC-3 est moins élevé que celui de mes fichiers audio PCM, même si leur rendu a été généré à partir du même projet. Comment puis-je régler leurs niveaux pour qu'ils soient plus proches ?

Vous pouvez configurer le codeur AC-3 pour effectuer une compression de plage dynamique.

Lors du rendu des fichiers AC-3, modifiez les paramètres suivants dans le modèle de rendu :

1. Dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, sélectionnez **Dolby Digital AC-3** dans la zone Format de sortie.
2. Cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle**. La boîte de dialogue Modèle personnalisé apparaît.
3. Sélectionnez l'onglet Prétraitement.
4. Dans la liste déroulante **Profil mode ligne**, sélectionnez **Aucun**.
5. Dans la liste déroulante **Profil mode RF**, sélectionnez **Aucun**.
6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Modèle personnalisé.
7. Cliquez sur **Rendre** pour rendre le fichier.

Chapitre 22

Sous-titrage

Le logiciel Vegas Pro accepte l'ajout de sous-titres aux fichiers vidéo et rendre ces fichiers aux formats XDCAM HD et XDCAM HD422 MXF. Vous pouvez également ajouter des sous-titres à des fichiers vidéo et rendre sous le format Windows Media Video pour utiliser avec Windows Media Player.

Ajout de sous-titres à des fichiers vidéo

Le sous-titrage permet d'élargir l'audience de vos productions vidéo. Les sous-titres sont utilisés par des utilisateurs sourds ou malentendants, en situation d'apprentissage de la lecture ou apprenant une langue étrangère.

L'utilisateur peut à tout moment activer ou désactiver le sous-titrage (contrairement au sous-titrage interlinguistique qui s'affiche toujours). Les sous-titres rendent le dialogue et les effets sonores sous forme de texte affiché à l'écran.

Remarques :

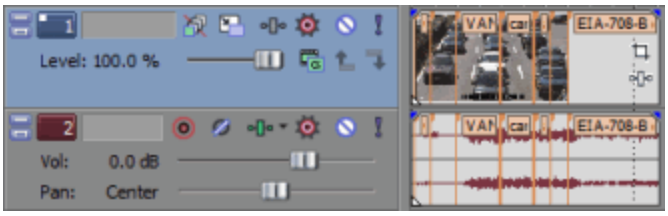
- Le Vegas Pro prend en charge les sous-titres CEA608 et les cases CEA708 contenant des sous-titres CEA608.
- Pour le rendu sur XDCAM HD/HD422, les données CEA608 sont mises à niveau vers le format CEA708 de façon que les sous-titres codés CEA608 et CEA708 sont disponibles pour la lecture via HD SDI. Mise à niveau de CEA608 CC1 vers CEA708 Service 1 et de CEA608 CC3 vers CEA708 Service 2. La position des sous-titres peut varier légèrement après une mise à niveau vers CEA708.
- Lorsque vous rendez un fichier dans un format ne prenant pas en charge les marqueurs de sous-titres intégrés, un fichier .SCC est créé avec le même nom de base que celui du fichier multimédia rendu.

Importer ou rendre des sous-titres dans un fichier MXF ou MPEG-2

Import de sous-titres

Vegas Pro prend en charge les sous-titres intégrés dans les fichiers XDCMAM HD/XDCAM HD422 MXF et MPEG-2. Les formats ATSC et SCTE sont pris en charge lors de la lecture des sous-titres dans les fichiers MPEG-2.

Lorsque vous ajoutez un fichier multimédia à la barre temporelle ou dans la fenêtre Découpage, des marqueurs de sous-titres intégrés s'affichent sous forme de marqueurs de médias :



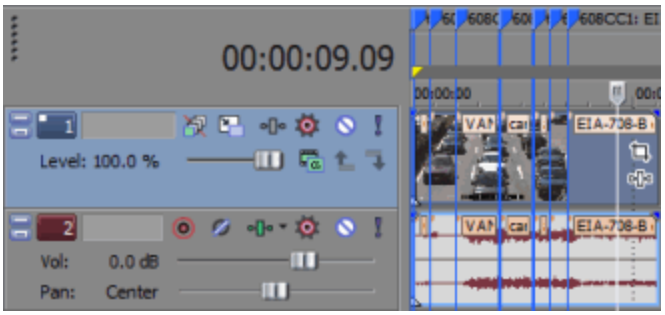
Les marqueurs sont alignés avec le début des sous-titres pour les sous-titres peints ou avec la durée d'affichage pour les sous-titres positionnés.

Lorsque les marqueurs de sous-titres sont lus, Vegas Pro crée un fichier .SCC dans le dossier du fichier multimédia avec le même nom de base que celui du fichier multimédia. Le fichier .SCC est utilisé lorsque vous appelez le média par la suite. Ainsi, il n'est pas nécessaire pour l'application de balayer le média à nouveau.

Une fois le projet modifié, vous pouvez ajouter les marqueurs de sous-titres intégrés à la barre temporelle :

1. Sélection des événements avec sous-titres.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Script**, puis **Promouvoir le sous-titrage de média**.

   Les marqueurs apparaissent sur la barre temporelle sous forme de marqueurs de commande que vous pouvez déplacer et modifier en fonction de vos besoins :



Rendu des sous-titres

Vous pouvez exporter des sous-titres dans des médias rendus et dans des fichiers autonomes .SCC.

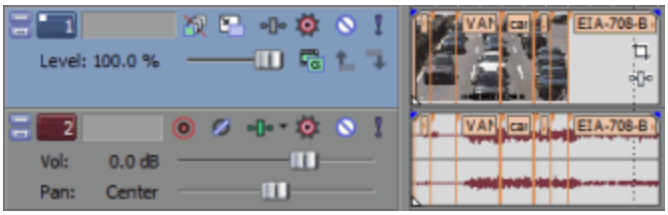
- Lorsque vous rendez dans les formats XDCAM HD/XDCAM HD422 MXF, les marqueurs de sous-titres sont intégrés dans le fichier multimédia. Un fichier .SCC est également créé avec le même nom de base que celui du fichier multimédia rendu.
- Lors du rendu au format MPEG-2, les marqueurs de sous-titres sont codés au format ATSC.
- Lorsque vous rendez un fichier dans un format ne prenant pas en charge les marqueurs de sous-titres intégrés, un fichier .SCC est créé avec le même nom de base que celui du fichier multimédia rendu.

Importer ou rendre des sous-titres Line 21

Import de sous-titres Line 21

Vegas Pro lit les sous-titres Line 21 intégrés lorsque vous importez un fichier multimédia avec une taille d'image de 720 x 486 pixels (ou plus) et une fréquence d'image de 29,97 ips.

Lorsque vous ajoutez un fichier multimédia à la barre temporelle ou dans la fenêtre Découpage, des marqueurs de sous-titres intégrés s'affichent sous forme de marqueurs de médias :



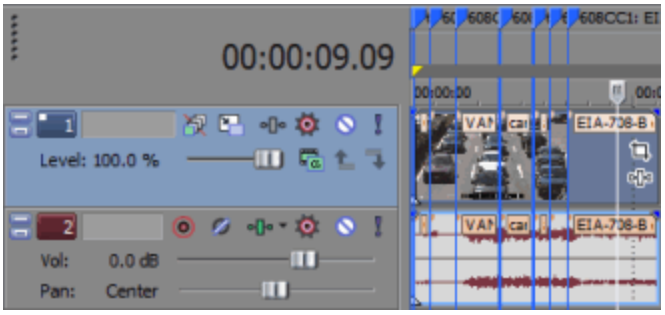
Les marqueurs sont alignés avec le début des sous-titres pour les sous-titres peints ou avec la durée d'affichage pour les sous-titres positionnés.

Lorsque les marqueurs de sous-titres sont lus, Vegas Pro crée un fichier .SCC dans le dossier du fichier multimédia avec le même nom de base que celui du fichier multimédia. Le fichier .SCC est utilisé lorsque vous appelez le média par la suite. Ainsi, il n'est pas nécessaire pour l'application de balayer le média à nouveau.

Une fois le projet modifié, vous pouvez ajouter les marqueurs de sous-titres intégrés à la barre temporelle :

1. Sélection des événements avec sous-titres.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Script**, puis **Promouvoir le sous-titrage du média**

   Les marqueurs apparaissent sur la barre temporelle sous forme de marqueurs de commande que vous pouvez déplacer et modifier en fonction de vos besoins :



Rendre des sous-titres Line 21

Les sous-titres Line 21 sont pris en charge pendant le rendu quand vous utilisez une taille d'image de 720 x 486 pixels (ou plus) et une fréquence d'image de 29,97 ips.

Remarque : les sous-titres Line 21 du codage pour DVD ne sont pas pris en charge. Les vidéos MPEG-2 pour DVD ne peuvent pas dépasser une résolution de 480 lignes. Les sous-titres Line 21 pour DVD sont intégrés sous la forme de métadonnées dans la séquence vidéo MPEG-2 et ne sont pas pris en charge.

Importer ou imprimer des sous-titres en utilisant HD SDI

Importer des sous-titres depuis un fichier de sous-titres HD SDI

Vegas Pro lit des sous-titres VANC intégrés lors d'une capture vidéo avec HD SDI.

- Pendant la capture, Vegas Pro crée un fichier .SCC dans le dossier du fichier multimédia avec le même nom de base que celui du fichier capturé.
- Si vous capturez dans un format XDCAM HD422, les sous-titres sont aussi intégrés dans le fichier capturé.

Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Capture depuis une carte SDI," page 130.

Impression de sous-titres sur une bande avec HD SDI

Lorsque vous imprimez sur une bande avec HD SDI, les sous-titres sont inclus sous forme de données VANC. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Impression vidéo sur bande à partir de la barre temporelle," page 527.

Importer des sous-titres depuis un fichier de sous-titres

Si le média ne contient pas de marqueurs de sous-titres intégrés, vous pouvez en importer depuis un fichier externe. Les types de fichiers suivants sont pris en charge :

- Sous-titrage Scenarist Closed Caption (.SCC)

  Si un fichier .scc correspond au nom du fichier multimédia, les sous-titres sont lus automatiquement lors du chargement d'un fichier.

  Par exemple, si le fichier vidéo s'intitule wildflowers.avi, le fait de nommer le fichier de sous-titres wildflowers.avi.scc permet à Vegas Pro de lire automatiquement les sous-titres.

- RealPlayer Captioning Files (.RT)
- Sous-titres SubRip (.SRT)
- Fichiers de sous-titres Windows Media Player (.SMI)
- Fichiers de sous-titres Transcript ou QuickTime (.TXT)
- Fichiers CPC MacCaption (.MCC)

  Si un fichier .mcc ne contient pas de sous-titres CEA608, ses sous-titres CEA708 sont convertis en sous-titres CEA608 positionnés. Les sous-titres Service 1 sont importés au format 608CC1 et les sous-titres Service 2 au format 608CC3.

- Sous-titres DVD Architect (.SUB)

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer**, puis **Sous-titrage** dans le sous-menu.
2. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, recherchez le fichier à utiliser puis cliquez sur **Ouvrir**.

   Les marqueurs apparaissent sur la barre temporelle sous forme de marqueurs de commande que vous pouvez déplacer et modifier en fonction de vos besoins.

   Les marqueurs de sous-titres sont placés en fonction du code de minutage du fichier de sous-titres. Si nécessaire, vous pouvez ajuster la position des marqueurs en appliquant un décalage de barre de minutage avant d'importer les sous-titres. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Barre de minutage," page 603.

Synchronisation des sous-titres avec la vidéo

Une fois les sous-titres importés, vous devrez peut-être ajuster le minutage pour synchroniser les marqueurs avec la vidéo.

1. Procédez comme décrit précédemment dans cette rubrique d'aide pour importer les sous-titres.
2. Placez les événements vidéo à la position souhaitée sur la barre temporelle.
3. Dans le menu Affichage, choisissez **Détails des modifications** pour afficher la fenêtre correspondante.
4. Dans la liste déroulante **Afficher**, sélectionnez **Commandes**. Les commandes de sous-titrage s'affichent désormais dans la fenêtre Détails des modifications
5. Dans la barre temporelle, positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'insertion des sous-titres.
6. Sélectionnez une ligne dans la liste Détails des modifications pour sélectionner le premier sous-titre à insérer.
7. Cliquez sur le bouton **Lecture** pour commencer la lecture.
8. Pour insérer le premier sous-titre, appuyez sur Ctrl+K. Le premier sous-titre est inséré à la position du curseur ; le paramètre **Position** est mis à jour et le sous-titre suivant est sélectionné.
9. Appuyez sur les touches Ctrl+K pour insérer chaque sous-titre suivant.

Ajout ou modification des marqueurs de sous-titres sur la barre temporelle

Vous pouvez modifier les marqueurs de sous-titres sur la barre temporelle pour ajuster le début de chaque sous-titre, supprimer des marqueurs de sous-titres, modifier leur contenu ou ajouter de nouveaux marqueurs.

- Pour ajouter un nouveau marqueur, cliquez pour placer le curseur sur la barre temporelle, puis choisissez **Commande** dans le menu Insérer (ou appuyez sur C).

  Pour créer un sous-titre positionné rapidement, saisissez le texte du sous-titre dans la case **Commentaire** de la boîte de dialogue Propriétés des commandes. Le marquage du sous-titre est ajouté automatiquement. Vous pouvez utiliser [BR] pour indiquer un saut de ligne.

- Pour déplacer un marqueur, faites glisser l'étiquette du marqueur sur la barre temporelle.

- Pour supprimer un marqueur, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.
- Pour modifier un marqueur, cliquez deux fois sur l'étiquette du marqueur.

Utilisez la boîte de dialogue Propriétés des commandes pour modifier le marqueur.

Option	Description
Commande	Pour les sous-titres correspondant à la première langue, cliquez sur **608CC1**. Pour les sous-titres correspondant à la deuxième langue, cliquez sur **608CC3**. Remarques : ▪ Vegas Pro prend également en charge les commandes 608CC2 et 608CC4 pour les canaux CC2/CC4. ▪ Pour le rendu sur XDCAM HD/HD422, les données CEA608 sont mises à niveau vers le format CEA708 de façon que les sous-titres codés CEA608 et CEA708 sont disponibles pour la lecture via HD SDI. Les données CEA608 CC1 sont mises à niveau vers le format CEA708 Service 1, et les données CEA608 CC3 vers le format CEA708 Service 2.
Paramètre	Affiche le texte du sous-titre du marqueur. [BR] indique un saut de ligne.

Option	Description
Commentaire	Entrez les commandes de contrôle de sous-titrage ici. Les commandes doivent être conformes au marquage des sous-titres standard et les chaînes de commande sont sensibles à la casse et aux espaces. Pour plus d'informations sur le marquage des sous-titres, reportez-vous à la section « Marquage des sous-titres et exemples » de cette rubrique d'aide. Vous pouvez créer du texte et une ponctuation standard à l'aide du clavier. Pour insérer des caractères spéciaux et la ponctuation, utilisez la Table des caractères (**Démarrer > Tous les programmes > Accessoires > Outils système > Table des caractères**) Pour les modifications mineures, vous pouvez ignorer le marquage et modifier le texte affiché. Si vous modifiez la longueur du texte, sachez que : {R14In00Wh}indique les informations suivantes : ligne 14, retrait 00, texte blanc. Le nombre de lignes (deux chiffres) se situe entre 01 et 15. Le retrait (deux chiffres) se situe entre 00 et 28, mais uniquement par multiples de 4. {TabOff1} indique un décalage de tabulation de 1. Les valeurs possibles (un chiffre) sont 1, 2 ou 3. Pour chaque ligne, le retrait (In) + le décalage de tabulation (TabOff) + le nombre de caractères de contenu ne peuvent excéder 32.
Position	Saisissez l'heure à laquelle la commande doit être activée dans le projet.

Références de marquage de sous-titres et exemples

Sous-titres positionnés

Un sous-titre positionné s'affiche à l'écran en tant qu'élément unique. Ensuite, il disparaît ou est remplacé par un nouveau sous-titre. Les sous-titres positionnés sont le plus souvent utilisés pour le sous-titrage en différé.

{RCL}{ENM}{R14In00Wh}{TabOff1}Première ligne{R15In00Wh}{TabOff1}Deuxième ligne{EDM}{EOC}

Si vous saisissez le texte d'un sous-titre dans la case **Commentaire** de la boîte de dialogue Propriétés des commandes sans indiquer le marquage du sous-titre, un sous-titre positionné est créé. Vous pouvez utiliser [BR] pour indiquer un saut de ligne. Chaque ligne est limitée à 32 caractères.

Sous-titres déroulants

Un sous-titre déroulant fait défiler deux ou trois lignes à la fois sur l'écran. Cette méthode est le plus souvent utilisée pour le sous-titrage en direct.

{RU2}{CR}{R15In00Wh}{TabOff1}Première ligne

—ou—

{RU3}{CR}{R14In00Wh}{TabOff1}Première ligne{R15In00Wh}{TabOff1}Deuxième ligne

—ou—

{RU4}{CR}{R13In00Wh}{TabOff1}Première ligne{R14In00Wh}{TabOff1}Deuxième ligne{R15In00Wh}{TabOff1}Troisième ligne

Sous-titres peints

Un sous-titre peint apparaît à l'écran lettre par lettre et s'affiche comme un sous-titre positionné. Les sous-titres peints sont le plus souvent utilisés au début d'un programme.

{RDC}{R14In04Wh}{TabOff3}Première ligne{R15In04Wh}{TabOff3}Deuxième ligne

Marquage de sous-titre

Marquage de sous-titre	Description	Notes d'utilisation
{RCL}	Reprendre le chargement des sous-titres	Lance un sous-titre positionné.
{RDC}	Reprendre le sous-titrage direct	Lance un sous-titre peint.
{RU2}	Sous-titres déroulants-2 lignes	Lance un sous-titre déroulant de deux lignes.
{RU3}	Sous-titres déroulants-3 lignes	Lance un sous-titre déroulant de trois lignes.
{RU4}	Sous-titres déroulants-4 lignes	Lance un sous-titre déroulant de quatre lignes.
{EDM}	Efface la mémoire affichée	Nettoie l'affichage. Nécessaire pour supprimer de l'écran les sous-titres déroulants et de type peint.
{ENM}	Effacer la mémoire non affichée	Supprime les sous-titres de la mémoire tampon.
{EOC}	Fin des sous-titres	Dans les sous-titres positionnés, EOC termine le sous-titre en cours et affiche le sous-titre suivant.
{FlashOn}	Flash activé	Fait clignoter le sous-titre jusqu'à ce que de nouveaux attributs de premier plan soient paramétrés.

Marquage de sous-titre	Description	Notes d'utilisation
{TabOff1}	Décalage de tabulation 1	Pour chaque ligne, le retrait (In) + le décalage de tabulation (TabOff) + le nombre de caractères de contenu ne peuvent excéder 32.
{TabOff2}	Décalage de tabulation 2	
{TabOff3}	Décalage de tabulation 3	
{Backspace}	Retour arrière	Utilisé pour le sous-titrage en direct.
{DelEndRow}	Supprimer jusqu'à la fin de la ligne	Utilisé pour le sous-titrage en direct.
{CR}	Retour chariot	
{R*yy*Wh}	Ligne *yy* [00 à 15], texte blanc	
{R*yy*WhU}	Ligne *yy* [00 à 15], blanc souligné	
{R*yy*Gr}	Ligne *yy* [00 à 15], texte vert	
{R*yy*GrU}	Ligne *yy* [00 à 15], vert souligné	
{R*yy*Bl}	Ligne *yy* [00 à 15], texte bleu	
{R*yy*BlU}	Ligne *yy* [00 à 15], bleu souligné	
{R*yyCy*}	Ligne *yy* [00 à 15], texte cyan	
{R*yy*CyU}	Ligne *yy* [00 à 15], cyan souligné	
{R*yy*Rd}	Ligne *yy* [00 à 15], texte rouge	
{R*yy*RdU}	Ligne *yy* [00 à 15], rouge souligné	
{R*yy*Yl}	Ligne *yy* [00 à 15], texte jaune	
{R*yy*YlU}	Ligne *yy* [00 à 15], jaune souligné	
{R*yy*Ma}	Ligne *yy* [00 à 15], texte magenta	
{R*yy*MaU}	Ligne *yy* [00 à 15], magenta souligné	
{R*yy*WhI}	Ligne *yy* [00 à 15], blanc italique	
{R*yy*WhIU}	Ligne *yy* [00 à 15], blanc italique souligné	

Marquage de sous-titre	Description	Notes d'utilisation
{R*yy*In*xx*Wh}	Ligne *yy* [00 à 15], retrait *xx* [00|04|08|12|16|20|24|28], texte blanc	Pour chaque ligne, le retrait (In) + le décalage de tabulation (TabOff) + le nombre de caractères de contenu ne peuvent excéder 32.
{R*yy*In*xx*WhU}	Ligne *yy* [00 à 15], retrait xx [00|04|08|12|16|20|24|28], blanc souligné	
{WhTxt}	Texte blanc	
{WhUTxt}	Blanc souligné	
{GrTxt}	Texte vert	
{GrUTxt}	Vert souligné	
{BlTxt}	Texte bleu	
{BlUTxt}	Bleu souligné	
{CyTxt}	Texte cyan	
{CyUTxt}	Cyan souligné	
{RdTxt}	Texte rouge	
{RdUTxt}	Rouge souligné	
{YlTxt}	Texte jaune	
{YlUTxt}	Jaune souligné	
{MaTxt}	Texte magenta	
{MaUTxt}	Magenta souligné	
{ITxt}	Texte en italique	
{IUTxt}	Italique souligné	
{BgWh}	Arrière-plan blanc	
{BgWhSemi}	Arrière-plan semi-transparent blanc	
{BgGr}	Arrière-plan vert	
{BgGrSemi}	Arrière-plan semi-transparent vert	
{BgBl}	Arrière-plan bleu	
{BgBlSemi}	Arrière-plan semi-transparent bleu	
{BgCy}	Arrière-plan cyan	
{BgCySemi}	Arrière-plan semi-transparent cyan	
{BgRd}	Arrière-plan rouge	

Marquage de sous-titre	Description	Notes d'utilisation
{BgRdSemi}	Arrière-plan semi-transparent rouge	
{BgYl}	Arrière-plan jaune	
{BgYlSemi}	Arrière-plan semi-transparent jaune	
{BgMa}	Arrière-plan magenta	
{BgMaSemi}	Arrière-plan semi-transparent magenta	
{BgBlk}	Arrière-plan noir	
{BgBlkSemi}	Arrière-plan semi-transparent noir	
{BgTran}	Arrière-plan transparent	
{BlkTxt}	Texte noir	
{BlkUTxt}	Noir souligné	
{StdCharSet}	Jeu de caractères standard	Vous pouvez utiliser les commandes du jeu de caractères pour passer d'un jeu de caractères à l'autre dans les sous-titres. Par exemple, si vous deviez afficher des caractères coréens dans un programme avec des sous-titres en anglais, vous pourriez utiliser {KORCharSet} pour afficher les caractères coréens, puis utiliser {StdCharSet} pour repasser aux sous-titres anglais.
{DSzCharSet}	Double jeu de caractères	
{1PCharSet}	Premier jeu de caractères privé	
{2PCharSet}	Second jeu de caractères privé	
{CHNCharset}	Jeu de caractères de la République populaire de Chine	
{KORCharSet}	Jeu de caractères coréen	
{1RgCharSet}	Premier jeu de caractères enregistré	
{TH}	Heure réservée	Non utilisé lors de la création de sous-titres. Lorsque vous travaillez avec des sous-titres existants, les données de sous-titrage peuvent être transférées avant l'heure d'affichage et {TH} peut être utilisé pour ajuster l'heure d'affichage.

Affichage des sous-titres dans la fenêtre Prévisualisation vidéo ou dans la fenêtre Découpage

Vous pouvez prévisualiser les sous-titres à l'aide de superpositions dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.

Les paramètres de superposition de la fenêtre Prévisualisation vidéo sont également appliqués à l'écran vidéo de la fenêtre Découpage.

1. Cliquez sur la flèche vers le bas à côté du bouton **Superpositions** et sélectionnez un paramètre dans le menu pour appeler le type de sous-titre à prévisualiser.
2. Passez votre projet.

Export de sous-titres

Certains formats de webcast exigent l'enregistrement des sous-titres dans un fichier externe. Une fois les sous-titres créés, vous pouvez les exporter vers divers formats.

1. Créez et modifiez les sous-titres en suivant cette rubrique d'aide.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Script**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu :

Option	Description
Exportation de sous-titres pour DVD Architect	Crée un fichier de sous-titres (.SUB) pouvant être utilisé par le logiciel DVD Architect. Le fichier .SUB contient des valeurs de code de minutage et du texte qui sera utilisé pour la création d'événements de sous-titre dans DVD Architect.
Export de sous-titres pour QuickTime	Crée un fichier texte (.TXT) et un fichier .SMIL pour chaque service de sous-titre. Le fichier texte contient les sous-titres et le formatage tandis que le fichier .SMIL contient des informations qui définissent le mode d'affichage des sous-titres dans le fichier multimédia. Le fichier .SMIL est lié à un fichier .MOV utilisant le même nom de base que celui du fichier de sous-titres exporté par défaut. Vous pouvez modifier le fichier pour référencer le nom de fichier multimédia approprié. Si vous utilisez QuickTime Pro, vous pouvez créer une piste de texte QuickTime pour intégrer les sous-titres dans le fichier vidéo.

Option	Description
Exportation de sous-titres pour Windows Media Player	Crée un fichier .SMI et un fichier .ASX pour chaque service de sous-titre. Le fichier .SMI contient les sous-titres et le formatage tandis que le fichier .ASX contient des informations qui définissent le mode d'affichage des sous-titres dans le fichier multimédia. Le fichier .ASX est lié à un fichier .WMV utilisant le même nom de base que celui du fichier de sous-titres exporté par défaut. Vous pouvez modifier le fichier pour référencer le nom de fichier multimédia approprié.
Exportation de sous-titres pour YouTube	Crée un fichier .SRT qui peut être utilisé pour les sous-titres YouTube et par certains logiciels de création DVD. Pour plus d'informations sur l'ajout de sous-titres à vos vidéos YouTube, consultez l'adresse http://www.youtube.com/t/captions_about.

3. Utilisez la boîte de dialogue Sauvegarder pour indiquer un nom de fichier et un dossier pour le fichier de sous-titres, puis cliquez sur **Sauvegarder** .

Modifier plusieurs sous-titres avec la fenêtre Détails des modifications

La fenêtre Détails des modifications vous permet d'afficher tous les sous-titres du projet en même temps, afin d'en faciliter la modification. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Utilisation de la fenêtre Détails des modifications," page 200.

Vous pouvez même modifier plusieurs sous-titres en même temps. Par exemple, si vous souhaitez remplacer vos sous-titres 608CC1 (première langue) par des sous-titres 608CC3 (deuxième langue), effectuez la procédure suivante.

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Détails des modifications** pour afficher la fenêtre du même nom, si elle n'est pas déjà affichée.
2. Depuis la fenêtre Détails des modifications, sélectionnez **Commandes** dans la liste déroulante **Afficher**. Vos marqueurs de sous-titres sont affichés.
3. Sélectionnez les sous-titres à modifier :
    a. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur la colonne **Commande** associée au premier sous-titre à modifier.
    b. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur la colonne **Commande** associée au dernier sous-titre à modifier.

    Tous les sous-titres situés entre la première et la dernière lignes sont sélectionnés.
4. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne **Commande** de chaque sous-titre sélectionné et choisissez l'option **Edition** dans le menu contextuel.
5. Indiquez une nouvelle valeur dans la zone (ici, vous devriez saisir 608CC3) et appuyez sur Entrée.

    Tous les sous-titres sélectionnés sont remplacés par 608CC3.

Sous-titrage dans Windows Media Files

Grâce aux sous-titres, améliorez vos productions multimédias en touchant un public plus large. Avec le logiciel Vegas Pro, l'ajout de sous-titres est un jeu d'enfant.

Ajout de sous-titres pour sourds et malentendants à une présentation au format Windows Media Video

1. Organisez les fichiers audio et vidéo sur la barre temporelle afin de créer votre projet.
2. Ajoutez une commande Texte pour chaque ligne de texte du sous-titre codé :
    a. Positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez ajouter un sous-titre.
    b. Dans le menu Insérer, choisissez **Commande**. La boîte de dialogue Propriétés de la commande s'affiche.
    c. Dans la liste déroulante **Commande**, sélectionnez **Texte**.
    d. Dans la zone **Paramètre**, entrez le texte de sous-titre à afficher.
3. Répétez l'étape 2, si nécessaire.
4. Rendez le fichier au format Windows Media Video. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

    L'étape suivante est facultative. Si vous ne voulez pas incorporer le lecteur Windows Media dans une page Web, veillez à bien indiquer à votre public d'activer l'affichage des sous-titres. Dans le lecteur Windows Media 7 et 8, sélectionnez les **outils de lecture** dans le menu Affichage, puis sélectionnez **Sous-titre** dans le sous-menu.

5. Créez une page HTML dans laquelle le lecteur Windows Media est incorporé.

Saisie d'un texte de sous-titre à partir d'un script

La précédente méthode de saisie des sous-titres est particulièrement adaptée aux projets peu volumineux qui contiennent peu de sous-titres. Mais comment procéder si le projet comporte un nombre important de sous-titres ? Aucun problème ! Vous pouvez facilement créer des marqueurs de sous-titre à partir d'une feuille de calcul ou d'un autre fichier de caractères délimités par des tabulations.

1. Créez une liste répertoriant tous les sous-titres à insérer :

    a. Créez une feuille de calcul composée de quatre colonnes au format délimité par des tabulations.

    b. Dans la première colonne, entrez **00:00:00:00** comme espace réservé. Vous déterminerez la durée de chaque sous-titre ultérieurement.

    c. Dans la seconde colonne, entrez **TEXT** pour indiquer le type de commande.

    d. Dans la troisième colonne, entrez le texte à afficher comme sous-titre.

    Conseils :

    - Si vous avez un script, vous pouvez copier les informations qu'il contient et les coller dans la feuille de calcul. Chaque ligne doit être collée dans une cellule distincte.
    - Le Vegas ProCD comprend un modèle que vous pouvez utiliser pour la création des sous-titres. Le fichier **Vegas Captioning Shell.txt** est enregistré dans le dossier Sample Projects du CD. Ouvrez ce fichier dans un programme de base de données (ou dans un éditeur de texte) et ajoutez les sous-titres dans la troisième colonne.

    e. Dans la quatrième colonne, entrez un intitulé pour identifier les sous-titres. Les entrées de type**Ligne 01** vous permettent de trier les sous-titres dans la fenêtre Détails des modifications.

	A	B	C	D
1	00.00.00.00	TEXT	But, soft! what light through yonder window breaks?	Line 01
2	00.00.00.00	TEXT	It is the east, and Juliet is the sun.	Line 02
3	00.00.00.00	TEXT	Arise, fair sun, and kill the envious moon,	Line 03
4	00.00.00.00	TEXT	Who is already sick and pale with grief,	Line 04
5	00.00.00.00	TEXT	That thou her maid art far more fair than she:	Line 05
6	00.00.00.00	TEXT	Be not her maid, since she is envious;	Line 06
7	00.00.00.00	TEXT	Her vestal livery is but sick and green	Line 07
8	00.00.00.00	TEXT	And none but fools do wear it; cast it off.	Line 08
9	00.00.00.00	TEXT	It is my lady, O, it is my love!	Line 09
10	00.00.00.00	TEXT	O, that she knew she were!	Line 10

2. Sélectionnez les cellules dans la feuille de calcul et copiez-les dans le presse-papiers.
3. Activez la fenêtre Vegas Pro et choisissez **Détails des modifications** dans le menu Affichage pour afficher la fenêtre Détails des modifications.
4. Dans la liste déroulante **Afficher**, sélectionnez **Commandes**.
5. Cliquez sur le titre de la colonne Commentaire pour trier les sous-titres dans l'ordre croissant.

6. Cliquez avec le bouton droit dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre Détails des modifications et sélectionnez **Coller** dans le menu contextuel. Les données du presse-papiers sont collées à partir de cette ligne.
7. Dans la barre temporelle, positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'insertion des sous-titres.
8. Sélectionnez une ligne dans la liste Détails des modifications pour sélectionner le premier sous-titre à insérer.
9. Cliquez sur le bouton **Lecture** pour commencer la lecture.
10. Pour insérer le premier sous-titre, appuyez sur Ctrl + K. Le premier sous-titre est inséré à la position du curseur ; le paramètre **Position** est mis à jour et le sous-titre suivant est sélectionné.
11. Appuyez sur les touches Ctrl + K pour insérer chaque sous-titre suivant.
12. Rendez le fichier au format Windows Media. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

Affichage de sous-titres

Il existe deux méthodes pour afficher les sous-titres lorsque la vidéo est lue :

Indiquez à votre audience d'activer les sous-titres :

- Dans le lecteur Windows Media 8 : sélectionnez **outils de lecture** dans le menu Affichage, puis sélectionnez **Sous-titres** dans le sous-menu.
- Dans le lecteur Windows Media 9 et 10 : sélectionnez **Légendes et sous-titres** dans le menu Affichage, puis sélectionnez **Activé si disponible** dans le sous-menu.
- Dans le lecteur Windows Media 11 et 12 : sélectionnez **Paroles, légendes et sous-titres** dans le menu Lecture, puis sélectionnez **Activé si disponible** dans le sous-menu.

Créez une page HTML dans laquelle le lecteur Windows Media est incorporé.

Chapitre 23

Prévisualisation d'un projet

Vegas Pro propose trois options de prévisualisation de votre projet : vous pouvez effectuer la lecture dans la fenêtre Vegas Pro, rendre un fichier pour prévisualisation dans un lecteur de médias, ou effectuer un prérendu des images vidéo sélectionnées pour lecture dans la fenêtre Vegas Pro.

Lecture en boucle

Dans le menu Options, sélectionnez **Lecture en boucle** pour lire de manière répétée une section de votre projet.

1. Déplacez le curseur pour effectuer une sélection sur la barre temporelle (ou maintenez la touche Maj enfoncée tout en utilisant les touches flèches pour effectuer la sélection).
2. Dans le menu Options, choisissez **Lecture en boucle**.
3. Cliquez sur le bouton **Lecture** pour écouter en boucle votre sélection.

Rendre muet tout l'audio

Dans le menu Options, sélectionnez **Rendre muettes toutes les données audio** pour exclure toutes les pistes audio de la lecture.

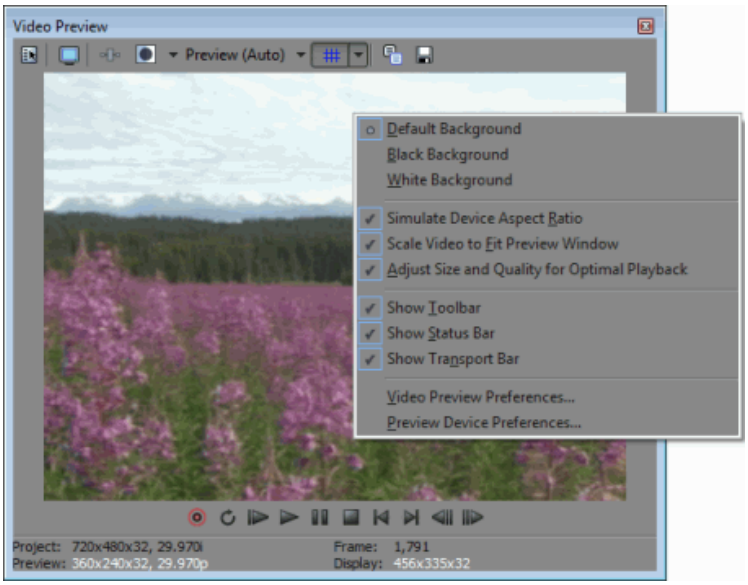
Rendre muettes toutes les vidéos

Dans le menu Options, sélectionnez **Rendre muettes toutes les données vidéo** pour exclure toutes les pistes vidéo de la lecture.

Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Prévisualisation vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

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.



Conseils :

- Si vous voulez amplifier la fréquence d'image pendant la prévisualisation, cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de prévisualisation vidéo et sélectionnez **Ajuster la taille et la qualité pour une lecture optimale**. Si vous ne sélectionnez pas cette commande, la qualité vidéo est amplifiée et la fréquence de trame est réduite si nécessaire.
- Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** de l'onglet Périph. de prévisualisation dans la boîte de dialogue Préférences si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

  Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

  Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70 et"Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.

Modifier les propriétés vidéo de votre projet

Cliquez sur le bouton **Propriétés vidéo du projet** pour afficher l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Utilisez cet onglet pour régler le format vidéo de votre projet.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Prévisualiser sur un moniteur externe

Cliquez sur le bouton **Prévisualisation sur écran externe** pour envoyer votre sortie vidéo sur le périphérique indiqué dans l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Si vous n'avez pas indiqué de périphérique, l'onglet Périph. de prévisualisation s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton **Prévisualisation sur écran externe**.

La vidéo est envoyée simultanément sur le moniteur externe et la fenêtre de prévisualisation de la vidéo. Si vous subissez des pertes d'images, essayez de désactiver la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** de l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'un moniteur vidéo externe," page 495 et "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.

Ajouter ou ignorer des effets vidéo

Cliquez sur le bouton **Effets de sortie vidéo** pour appliquer un effet à chaque événement vidéo de votre projet.

Le bouton **Fractionner la vue à l'écran** dans la fenêtre Prévisualisation vidéo permet de créer un aperçu de l'écran fractionné qui ignore tous les effets vidéo (effets de piste, d'événement, de média et de sortie vidéo) sans les supprimer du projet.

Pour plus d'information, veuillez vous reporter à "Application d'effets vidéo," page 337 ou "Prévisualisations sur écran fractionné," page 492.

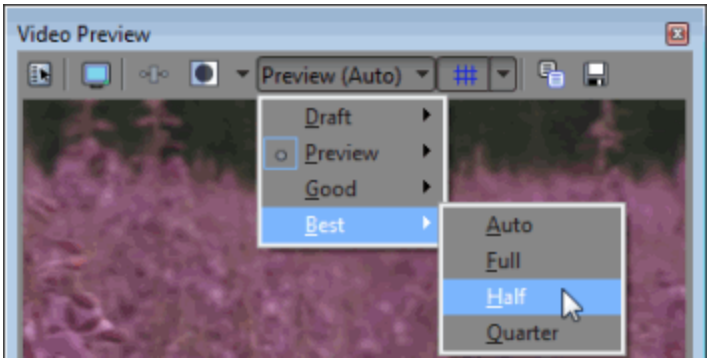
Régler la qualité et la résolution de l'aperçu

Cliquez sur le bouton **Qualité de prévisualisation** et choisissez un réglage dans le menu pour changer la qualité et la résolution du rendu de votre prévisualisation vidéo.

Ce paramètre est seulement utilisé pour la prévisualisation et n'a aucun effet sur le rendu final de la vidéo. La réduction de la résolution de la prévisualisation peut permettre à la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro d'afficher une plus grande fréquence d'images, en particulier pour les projets complexes contenant des superpositions, des transitions et des effets.

Le réglage **Auto** ajuste la taille de l'image à celle de la fenêtre de prévisualisation vidéo. Le paramètre **Complet** affiche les images à une taille égale à celle des images du projet. Le paramètre **Demi** affiche les images à une taille égale à la moitié de celle des images du projet. Le paramètre **Quart** affiche les images à une taille égale au quart de celle des images du projet. Par exemple, pour un projet NTSC (720 x 480),**Demi** crée un aperçu au format 360 x 240 ; **Quart** crée un aperçu au format 180 x 120.

Le choix du réglage **Quart** ou **Demi** peut améliorer les performances de lecture, tout particulièrement lors de la prévisualisation d'un matériel source haute définition.

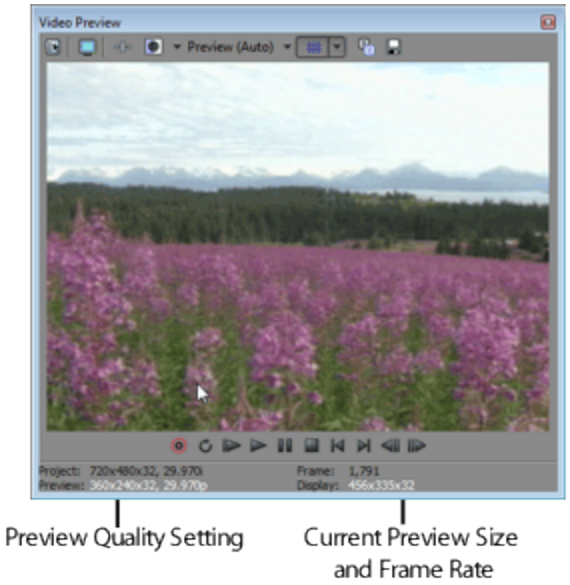


Si vous souhaitez afficher des pixels carrés dans la fenêtre de prévisualisation vidéo, même si le paramètre **Rapport L/H pixels** de la boîte de dialogue Propriétés du projet fait appel à des pixels rectangulaires (DV), cliquez sur l'affichage avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Simuler le format d'image du périphérique** dans le menu contextuel.

Si vous souhaitez que la prévisualisation occupe toute la fenêtre prévue à cet effet, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Ajuster la vidéo à la fenêtre de prévisualisation** dans le menu contextuel.

Conseils :

- Si vous voulez amplifier la fréquence d'image pendant la prévisualisation, cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de prévisualisation vidéo et sélectionnez **Ajuster la taille et la qualité pour une lecture optimale**. Si vous ne sélectionnez pas cette commande, la qualité vidéo est amplifiée et la fréquence de trame est réduite si nécessaire.
- Essayez de régler la qualité de la prévisualisation en choisissant **Prévisualisation > Complet** et en activant **Ajuster la vidéo à la fenêtre de prévisualisation**.



Option	Description
Prévisualisation	L'indicateur **Prévisualisation** de la fenêtre de prévisualisation vidéo représente les réglages du bouton **Qualité de prévisualisation vidéo**.
Affichage	L'indicateur **Affichage** représente les propriétés d'affichage en cours. Si vous utilisez un paramètre **Auto** pour la qualité de la prévisualisation, cet indicateur représente l'échelle de taille de l'image. Si votre prévisualisation vidéo perd des images, la fréquence d'images réelle s'affiche dans cette section.

Utiliser les superpositions de la fenêtre de prévisualisation vidéo (zones sécurisées, grille, sous-titres et isolation d'un canal couleur)

Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Superpositions** et sélectionnez un paramètre dans le menu pour configurer l'affichage du menu Prévisualisation vidéo.

Cliquez sur le bouton **Superpositions** pour basculer entre le mode de prévisualisation standard et le mode sélectionné.

Les paramètres de superposition de la fenêtre Prévisualisation vidéo sont également appliqués à l'écran vidéo de la fenêtre Découpage.

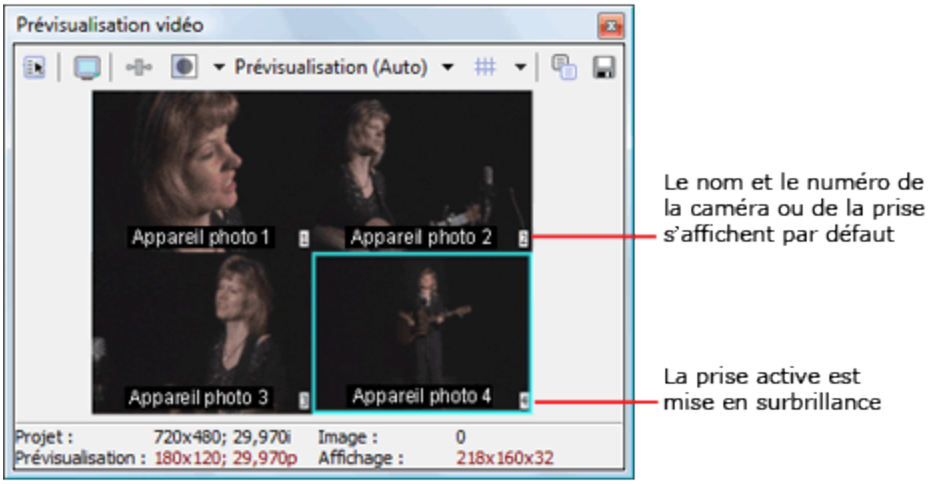
Mode de prévisualisation	Description
Grille	Sélectionnez **Grille** pour afficher des lignes verticales et horizontales autour de votre vidéo. Les grilles vous permettent d'aligner les objets. Réglez l'espacement de la grille avec les paramètres **Divisions de grille horizontales** et **Divisions de grille verticales** de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.
Zones sécurisées	La fenêtre de prévisualisation vidéo affiche la totalité de l'image vidéo, bien que la plupart des téléviseurs soient incapables d'afficher toutes ces données. Sélectionnez **Zones sécurisées** pour afficher des bordures autour de votre vidéo afin de représenter les zones visibles pour les actions et les titres. La limite extérieure indique la zone visible sur un écran de téléviseur et la limite intérieure indique la zone recommandée pour les titres. Il est recommandé de tester votre projet sur un écran de téléviseur après avoir vérifié que vos actions et titres sont dans les zones sécurisées. Réglez l'espacement de la grille avec les paramètres **Zone sécurisée pour les actions** et **Zone sécurisée pour les titres** de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.
Sous-titrage CC1/2/3/4	Si vous travaillez sur une vidéo contenant des sous-titres, vous pouvez prévisualiser les sous-titres à l'aide de superpositions dans la fenêtre Prévisualisation vidéo. Sélectionnez CC1, CC2, CC3 ou CC4 pour appeler le type de sous-titre à prévisualiser. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de sous-titres à des fichiers vidéo," page 469.
Isolation d'un canal couleur	Choisissez un canal couleur pour sélectionner le canal spécifique à isoler et indiquer s'il ne doit être affiché qu'en noir et blanc. Utilisez le paramètre **Alpha en niveaux de gris** pour isoler le masque de Canal alpha et l'afficher en noir et blanc.

Basculer en mode d'édition à l'aide de plusieurs caméras

Dans le menu Outils, choisissez **Multicaméra**, puis **Activer la modification multicaméra** pour activer le mode d'édition à l'aide de plusieurs caméras.

En mode Modification multicaméra, la fenêtre Prévisualisation vidéo bascule en mode multicaméra et affiche les différentes caméras sous forme de mosaïque en présentant simultanément le contenu de toutes les prises. La prise active est mise en surbrillance avec une bordure de couleur.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification de vidéos multicaméra," page 209



En mode Modification multicaméra, les enveloppes vidéo, les effets et les mouvements sont ignorés dans la fenêtre de prévisualisation vidéo afin de préserver la fréquence d'image active de lecture.

Copier l'image en cours dans le presse-papiers

Cliquez sur le bouton **Copier l'instantané dans le presse-papiers** pour copier l'image en cours dans le presse-papiers.

Vous pouvez modifier la taille de l'image en cliquant sur le bouton **Qualité de prévisualisation** : sélectionnez **Auto** ou **Complet** pour capturer l'image en pleine résolution, ou sélectionnez **Demi** ou **Quart** pour capturer une image de taille inférieure.

Enregistrer l'image en cours dans un fichier

Cliquez sur le bouton **Enregistrer l'instantané dans un fichier** pour enregistrer l'image en cours sous forme de fichier image.

Vous pouvez modifier la taille de l'image en cliquant sur le bouton **Qualité de prévisualisation** : sélectionnez **Auto** ou **Complet** pour capturer l'image en pleine résolution, ou sélectionnez **Demi** ou **Quart** pour capturer une image de taille inférieure.

La boîte de dialogue Enregistrer l'instantané dans un fichier s'affiche et vous permet de choisir le format et l'emplacement de sauvegarde du fichier. Le fichier est automatiquement ajouté dans la fenêtre Média de projet.

Afficher ou masquer la barre d'état

Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de prévisualisation vidéo et sélectionnez **Afficher la barre d'état** pour afficher ou masquer la barre d'état en bas de la fenêtre.

Commande	Description
Projet	Affiche la taille de l'image, la résolution binaire des couleurs ainsi que la fréquence d'images (indiqués dans l'onglet Vidéo) dans les Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
Prévisualisation	Affiche la taille de l'image, la résolution binaire des couleurs ainsi que la fréquence d'images utilisées pour la prévisualisation. Cliquez sur la fenêtre de prévisualisation avec le bouton droit et sélectionnez **Afficher conformément à la taille du projet** si vous souhaitez que votre prévisualisation n'emploie que les paramètres du projet.
Image	Affiche le numéro de l'image en cours.
Affichage	Affiche la taille de l'image en cours, la résolution binaire des couleurs ainsi que la fréquence d'images de votre prévisualisation. Si vous ne pouvez pas effectuer de prévisualisation en mode plein écran, réduisez la **Qualité de prévisualisation vidéo** ou utilisez les prévisualisations dynamiques en RAM. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des prévisualisations à RAM dynamique," page 494..

Afficher ou masquer la barre de transport

Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de prévisualisation vidéo et sélectionnez **Afficher la barre Transport** pour afficher ou masquer la barre de transport en bas de la fenêtre.

Bouton		Description
	Enregistrer	Ce bouton commence l'enregistrement sur toutes les pistes prêtes. Si aucune piste n'est prête, le programme en crée une nouvelle automatiquement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122..
	Lecture en boucle	Lit uniquement les événements de la région de boucle en mode continu.

Bouton		Description
	Lire depuis le départ	Commence la lecture depuis le début du projet, quelle que soit la position actuelle du curseur. Lorsque vous arrêtez la lecture, le curseur revient à sa position d'origine.
	Lecture	Commence la lecture à la position du curseur. Activez la case à cocher **Créer barre d'espace plus F12 pour Lecture/Pause au lieu de Lecture/Arrêt** dans l'onglet Général (boîte de dialogue Préférences) si vous souhaitez que les raccourcis clavier F12 et barre d'espacement permettent de basculer entre les modes Lecture et Pause. Dans ce mode, le curseur conserve sa position.
	Pause	Met la lecture en pause et maintient le curseur sur sa position actuelle.
	Arrêt	Arrête la lecture ou l'enregistrement et renvoie le curseur sur sa position de départ.
	Atteindre le début	Déplace le curseur au début du projet.
	Atteindre la fin	Déplace le curseur à la fin du projet.
	Image précédente	Déplace le curseur d'une image vers la gauche. Cliquez sur les boutons **Image précédente** et **Image suivante** et maintenez-les enfoncés pour déplacer le curseur sur plusieurs images.
	Image suivante	Déplace le curseur d'une image vers la droite.

Prévisualisations sur écran fractionné

Cliquez sur le bouton **Fractionner la vue à l'écran** de la fenêtre de prévisualisation vidéo pour activer ou non les prévisualisations sur écran partagé.

Les prévisualisations sur écran fractionné vous permettent de partager la fenêtre de prévisualisation vidéo afin de voir en même temps les vidéos affectées et celles qui ne le sont pas, ainsi que le contenu du Presse-papiers. Utilisez les prévisualisations sur écran partagé pour affiner les réglages des effets vidéo ou pour prendre des couleurs de référence dans le cadre d'une correction des couleurs.

Vous pouvez employer les prévisualisations sur écran partagé pour faciliter la correspondance des couleurs entre les séquences. Lorsque le mode de prévisualisation sur écran fractionné est réglé sur **Presse-papiers**, les fenêtres Prévisualisation vidéo et Plages vidéo affichent l'image copiée dans le Presse-papiers et l'image en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôle vidéo avec les plages," page 503.

La fenêtre de prévisualisation vidéo entre temporairement en mode prévisualisation sur écran fractionné lorsque vous réalisez une des modifications suivantes : dérive d'un évènement, dérive-travail d'un évènement, glissement d'un évènement ou diapositive en fondu croisé/transition. Ce mode de prévisualisation vidéo temporaire vous permet de voir les première et dernière images de l'événement lors de la découpe. Pour permuter ce mode de prévisualisation vidéo, sélectionnez ou non la commande **Images de modification du bord d'événement vidéo** du menu Affichage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Dérive et glissement d'événements," page 176.

Affichage des vidéos affectées et non traitées

1. Cliquez sur la flèche vers le bas près du bouton **Fractionner la vue à l'écran** et sélectionnez **Effet ignoré** dans le menu.
2. Sélectionnez le bouton **Fractionner la vue à l'écran**. Le pointeur prend cette forme : +.
3. Choisissez une sélection prédéfinie ou glissez le pointeur dans la section de prévisualisation vidéo pour en créer une autre. Cette sélection affiche la vidéo non traitée. Dans l'exemple suivant, le module externe Ajout de bruit a été appliqué à l'événement, et la sélection affiche la vidéo originale.

Cliquez deux fois sur la fenêtre de prévisualisation vidéo pour sélectionner tout son contenu, ou glissez de nouveau le pointeur pour remplacer la sélection existante.

Affichage de la vidéo à la position du curseur et le contenu du Presse-papiers

1. Positionnez le curseur sur la barre temporelle et cliquez sur le bouton **Copier l'instantané** de la fenêtre de prévisualisation vidéo pour copier une image dans le Presse-papiers.
2. Positionnez le curseur sur un autre point de la barre temporelle.
3. Cliquez sur la flèche vers le bas à côté du bouton **Fractionner la vue à l'écran**, puis choisissez **Presse-papiers** dans le menu.
4. Sélectionnez le bouton **Fractionner la vue à l'écran**.

5. Choisissez une sélection prédéfinie ou glissez le pointeur dans la section de prévisualisation vidéo pour en créer une autre. Cette sélection affiche le contenu du Presse-papiers. Dans l'exemple suivant, le paysage enneigé représente la position actuelle du curseur, et le kayakiste a été copié dans le Presse-papiers.

Cliquez deux fois sur la fenêtre de prévisualisation vidéo pour sélectionner tout son contenu, ou glissez de nouveau le pointeur pour remplacer la sélection existante.

Modification de la sélection pour afficher des prévisualisations sur écran fractionné

Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du bouton **Fractionner la vue à l'écran** et choisissez **Sélectionner la moitié droite**, **Sélectionner la moitié gauche** ou **Sélectionner tout** pour indiquer la portion de la fenêtre de prévisualisation vidéo que vous souhaitez employer pour afficher la vidéo non traitée ou le contenu du Presse-papiers.

Lorsque le bouton **Fractionner la vue à l'écran** est sélectionné, le curseur s'affiche sous cette forme : +. Tracez un rectangle dans la fenêtre de prévisualisation vidéo pour créer une sélection personnalisée.

Utilisation des prévisualisations à RAM dynamique

Lorsque votre projet comprend des compositions et des effets vidéo complexes, il ne vous est peut-être pas possible d'en générer une prévisualisation à sa vitesse de défilement normale.

Si vous préférez ne pas effectuer de prérendu de votre projet, vous pouvez assigner une portion de la RAM de votre machine pour mettre en cache les images qui ne peuvent pas être rendues en temps réel.

Définition de votre cache

1. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**, puis sélectionnez l'onglet Vidéo.
2. Indiquez une valeur dans la zone **Prévis. RAM dynamique max** pour définir le volume de RAM à dédier aux prévisualisations vidéo.

   La taille maximum du cache en RAM s'affiche à droite du contrôle. Vous devez laisser au minimum 64 méga-octets disponibles pour Vegas Pro (plus si vous créez des projets complexes). Si vous réservez des volumes de RAM excessifs pour votre cache, les performances peuvent chuter.

3. Cliquez sur **OK**.

Création de la prévisualisation à partir de la sélection

1. Sélectionnez la région contenant les images à mettre en cache.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Créer un aperçu en mémoire vive dynamique** (ou appuyez sur Maj + B). Chaque image de la sélection est rendue.

   Cliquez n'importe où sur la barre temporelle pour annuler.

3. À la fin du rendu, cliquez sur **Lecture** . La vidéo mise en cache va être lue à la fréquence indiquée dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

   Si votre cache en RAM n'est pas assez grand pour contenir toute la sélection, cette dernière est ajustée automatiquement pour ne contenir que la zone mise en cache. Vous pouvez augmenter la valeur du paramètre **Prévis. RAM dynamique max** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences pour augmenter la taille du cache.

Effacement du cache ou désactivation de la prévisualisation dynamique en RAM

Pour effacer le cache en RAM pendant la lecture, vous pouvez redimensionner la fenêtre de prévisualisation vidéo ou choisir un nouveau paramètre dans la liste déroulante **Qualité de prévisualisation vidéo**.

Pour désactiver la prévisualisation dynamique en RAM, tapez 0 dans la zone **Prévis. RAM dynamique max** de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Préférences.

Utilisation d'un moniteur vidéo externe

La prévisualisation vidéo externe vous permet de récupérer un actif existant précieux dans la fenêtre de Vegas Pro, de contrôler les couleurs et les zones sur un moniteur de diffusion, ou tout simplement de prévisualiser votre projet en mode plein écran.

Si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur votre moniteur externe et dans la fenêtre de Prévisualisation vidéo, activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** dans l'onglet Périphérique de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485 et "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.

Remarques :

- Vegas Pro permet d'utiliser un seul périphérique vidéo externe à la fois. L'affichage sur le moniteur externe n'est pas disponible pendant la capture vidéo.
- Lorsque vous utilisez un moniteur vidéo externe, vous devez activer la prévisualisation sur moniteur externe à chaque fois que vous démarrez Vegas Pro. Cette modification a été apportée afin d'éviter que la fenêtre principale de Vegas Pro ne soit masquée derrière l'affichage secondaire lorsque les moniteurs ne sont pas configurés correctement.

Prévisualisation d'une vidéo dans un affichage Windows secondaire

Si le bureau Windows s'étend sur plusieurs affichages, vous pouvez utiliser l'un d'entre eux pour prévisualiser la barre temporelle sans décalage de la synchronisation A/V ; cette solution est particulièrement adaptée aux tâches ADR et Foley.

Si vous voulez proposer votre projet dans un format entrelacé, la prévisualisation sur un écran d'ordinateur ne remplace pas la prévisualisation sur un écran de diffusion entrelacé.

Configuration de la prévisualisation :

- Une carte graphique à sorties multiples prenant en charge l'accélération 3D (ou plusieurs cartes graphiques : vous pouvez installer les cartes vidéo AGP et PCI sur votre système, par exemple).

  Vous pouvez également utiliser le périphérique d'affichage secondaire Windows sur un ordinateur équipé d'un seul moniteur. Lorsque vous activez le moniteur externe, la prévisualisation vidéo remplit l'écran.

- Un écran cathodique, écran LCD ou projecteur connecté à la deuxième sortie vidéo de l'ordinateur.

  Si votre carte vidéo est dotée de sorties DVI, vous pouvez utiliser un convertisseur DVI-HDMI pour la relier à un moniteur HDMI.

- La case à cocher **Étendre le Bureau Windows à ce moniteur** doit être activée dans l'onglet Paramètres de la boîte de dialogue Propriétés de Affichage (Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Affichage).

Remarques :

- Vegas Pro permet d'utiliser un seul périphérique vidéo externe à la fois. L'affichage sur le moniteur externe n'est pas disponible pendant la capture vidéo.
- Lorsque vous utilisez un moniteur vidéo externe, vous devez activer la prévisualisation sur moniteur externe à chaque fois que vous démarrez Vegas Pro. Cette modification a été apportée afin d'éviter que la fenêtre principale de Vegas Pro ne soit masquée derrière l'affichage secondaire lorsque les moniteurs ne sont pas configurés correctement.

1. Utilisez l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour configurer l'affichage à utiliser comme écran de prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.
2. Sélectionnez le bouton **Prévisualisation sur écran externe** dans la fenêtre de prévisualisation de la vidéo.

   Pour désactiver la prévisualisation externe, appuyez sur Alt + Maj + 4 ou cliquez sur l'écran secondaire en appuyant sur Échap.

   La vidéo est envoyée simultanément sur l'affichage secondaire et la fenêtre de prévisualisation de la vidéo. Si vous subissez des pertes d'images, essayez de désactiver la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** de l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Écran externe via IEEE-1394

Vous pouvez directement envoyer des vidéos de la barre temporelle vers un écran de téléviseur. Grâce à cette fonctionnalité, vous pouvez prendre les ultimes décisions de montage sur un écran de télévision (qui se distingue sensiblement d'un écran d'ordinateur) avant d'imprimer le projet sur une bande.

Configuration d'écran externe requise pour IEEE-1394/FireWire :

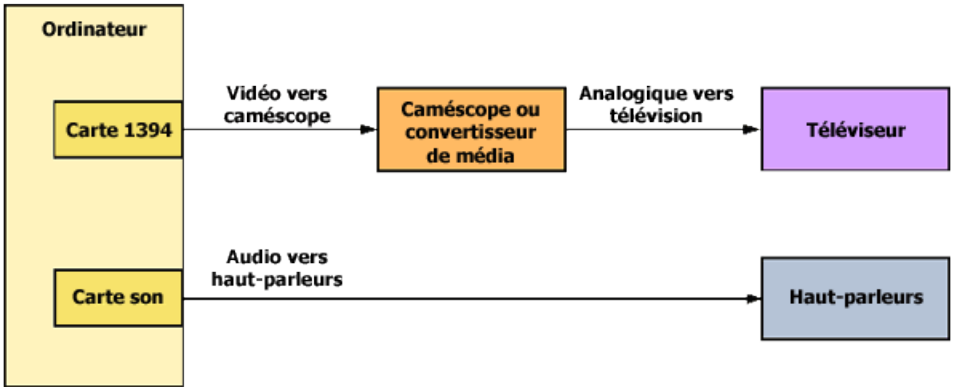
- Carte DV IEEE-1394 compatible OHCI.
- Caméscope DV ou convertisseur DV-vers-analogique.

Remarques :

- Vegas Pro permet d'utiliser un seul périphérique vidéo externe à la fois. L'affichage sur le moniteur externe n'est pas disponible pendant la capture vidéo.
- Lorsque vous utilisez un moniteur vidéo externe, vous devez activer la prévisualisation sur moniteur externe à chaque fois que vous démarrez Vegas Pro. Cette modification a été apportée afin d'éviter que la fenêtre principale de Vegas Pro ne soit masquée derrière l'affichage secondaire lorsque les moniteurs ne sont pas configurés correctement.

Configuration d'un écran externe

Le graphique ci-dessous illustre la configuration idéale pour l'envoi d'une vidéo depuis la barre temporelle Vegas Pro vers un téléviseur.



La vidéo est convertie au format DV et diffusée via la carte IEEE-1394 vers le périphérique DV (caméscope ou convertisseur DV-vers-analogique). Le périphérique DV envoie une sortie analogique à l'écran de télévision.

Utilisez l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour paramétrer votre carte IEEE-1394. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.

Le périphérique DV doit prendre en charge l'intercommunication pour pouvoir utiliser un écran externe.

Prévisualisation audio

La prévisualisation sur un écran externe présente certaines différences par rapport à l'impression sur bande à partir de la barre temporelle : aucune donnée audio n'est envoyée via la carte IEEE-1394. Comme le montre l'illustration de la section ci-dessus, les données audio sont envoyées à la carte son, puis au mixeur (s'il y en a un) et aux haut-parleurs, ce qui vous permet de mixer ces données sur des haut-parleurs de meilleure qualité que ceux que l'on trouve généralement sur les téléviseurs.

Avant d'imprimer sur une bande, vous voudrez peut-être prévisualiser l'audio à travers les haut-parleurs de l'écran de télévision afin de garantir un bon "mixage TV". Vous pouvez utiliser la fonction Impression sur bande pour envoyer toutes les données vidéo et audio vers l'écran externe. Suivez les étapes relatives à l'impression sur bande à partir de la barre temporelle, mais ne paramétrez pas le caméscope à des fins d'enregistrement. Les flux vidéo et audio sont envoyés vers l'écran externe via la carte IEEE-1394. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Impression vidéo sur bande à partir de la barre temporelle," page 527.

Activer la prévisualisation sur un moniteur externe

1. Utilisez l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour configurer l'affichage à utiliser comme écran de prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.
2. Sélectionnez le bouton **Prévisualisation sur écran externe** dans la fenêtre de prévisualisation de la vidéo.

   Pour désactiver l'aperçu externe, appuyez sur Alt + Maj + 4.

   La vidéo est envoyée simultanément sur le moniteur externe et la fenêtre de prévisualisation de la vidéo. Si vous subissez des pertes d'images, essayez de désactiver la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** de l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Écran externe via SDI

Vous pouvez envoyer une vidéo directement de la barre temporelle vers un écran vidéo relié à une carte SDI.

Important : Les cartes Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D et AJA Io Express, KONA 3X, LH, LHe, LHi, LS et LSe sont prises en charge. Veuillez noter que les cartes AJA XENA s'appellent maintenant des cartes KONA. Pour plus d'informations, reportez-vous à http://www.aja.com/products/kona/transition.php.

Pour des informations actualisées sur les matériels pris en charge, consultez http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi.

Remarques :

- Vegas Pro permet d'utiliser un seul périphérique vidéo externe à la fois. L'affichage sur le moniteur externe n'est pas disponible pendant la capture vidéo.
- Lorsque vous utilisez un moniteur vidéo externe, vous devez activer la prévisualisation sur moniteur externe à chaque fois que vous démarrez Vegas Pro. Cette modification a été apportée afin d'éviter que la fenêtre principale de Vegas Pro ne soit masquée derrière l'affichage secondaire lorsque les moniteurs ne sont pas configurés correctement.

1. Utilisez l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour paramétrer votre carte SDI. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation," page 619.
2. Sélectionnez le bouton **Prévisualisation sur écran externe** dans la fenêtre de prévisualisation de la vidéo.

   Pour désactiver l'aperçu externe, appuyez sur Alt + Maj + 4.

   La vidéo est envoyée simultanément sur le moniteur externe et la fenêtre de prévisualisation de la vidéo. Si vous subissez des pertes d'images, essayez de désactiver la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** de l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences.

Prérendre la vidéo de manière sélective

Dans le menu Outils, sélectionnez **Prérendre la vidéo de manière sélective** pour effectuer le rendu de fichiers temporaires de prévisualisation pour les sections de votre projet qui ne peuvent pas être rendues en temps réel. Les fichiers temporaires de prévisualisation seront employés lors de la lecture de cette section du projet.

Lorsque vous effectuez un prérendu sélectif, un fichier de prévisualisation séparé est créé pour chaque section du projet à prérendre. Les sections contenant des transitions, des effets et des compositions doivent être prérendues ; les fichiers de médias DV ne doivent pas l'être.

Le prérendu sélectif est utile en cas de prévisualisation sur un moniteur externe. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'un moniteur vidéo externe," page 495.

1. Sélectionnez la zone de votre projet pour laquelle vous désirez une prévisualisation. Si aucune durée n'est sélectionnée, tout le projet sera utilisé.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Prérendre la vidéo de manière sélective**. La boîte de dialogue Prérendre la vidéo s'affiche.
3. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Modèle** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre le fichier ou cliquez sur le bouton **Personnaliser** pour créer un nouveau modèle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554.

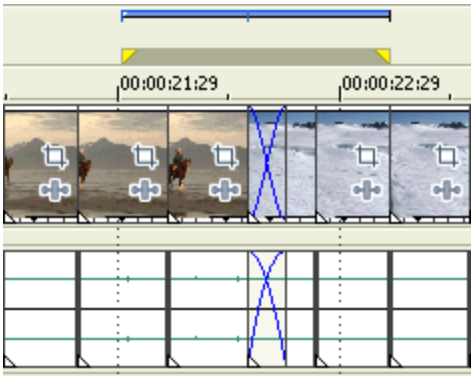
Remarques :

- Cochez la case **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** lorsque vous effectuez un rendu dans un format de sortie dont le format d'image est légèrement différent de celui qui est paramétré dans votre projet. Ceci empêche l'apparition de bandes noires en haut, en bas ou sur les côtés de la sortie.
- Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

  Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.
- Vous devrez choisir un modèle de rendu insérant des champs d' ajustement, ce qui permet de créer un fichier DV standard si les propriétés de votre projet sont définies sur 24p, ou si vous avez activé la case à cocher **Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Utilisez le modèle **NTSC DV 24p (insertion d'ajustement 2-3-3-2)** si vous souhaitez utiliser le fichier sur la barre temporelle de Vegas Pro.

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

4. Cliquez sur le bouton **OK**. Le processus de rendu commence et une boîte de progression s'affiche. À la fin du traitement, une barre s'affiche en haut de la barre temporelle pour indiquer chaque section rendue.



Les sections prérendues ne comportent pas plus de 300 images (environ 40 Mo). Comme le prérendu sélectif crée de nombreux fichiers, une correction mineure sur la barre temporelle n'invalidera pas toutes vos vidéos prérendues, seules les sections modifiées devront de nouveau être traitées.

Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu

Dans le menu Outils, sélectionnez **Nettoyer la vidéo prérendue** pour supprimer les fichiers temporaires créés lors de l'utilisation de la commande **Prérendre la vidéo de manière sélective**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.

Dans la boîte de dialogue Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu, indiquez les fichiers de prérendu à supprimer : vous pouvez supprimer uniquement des fichiers inactifs (fichiers de médias n'étant plus utilisés sur la barre temporelle), tous les fichiers de prérendu et tous les fichiers de prérendu dans une sélection de temps.

Chapitre 24

Contrôle vidéo avec les plages

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.

La vidéo diffusée emploie une plage de couleurs plus étroite que le RVB qui s'affiche sur votre ordinateur. Lorsque vous diffusez un projet contenant des couleurs hors gamme (hors de la plage), vous pouvez introduire des problèmes d'image et même du bruit dans le flux audio.

Utilisez les plages pour analyser votre vidéo et la régler par rapport aux modules externes Luminosité et contraste, Couleurs diffusées, Correcteur de couleur, Correcteur de couleur (secondaire) et Niveaux avant de procéder au rendu.

Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de sélectionner la plage à afficher.

Vous pouvez employer les prévisualisations sur écran partagé pour faciliter la correspondance des couleurs entre les séquences. Lorsque le mode de prévisualisation sur écran fractionné est réglé sur **Presse-papiers**, les fenêtres Prévisualisation vidéo et Plages vidéo affichent l'image copiée dans le Presse-papiers et l'image en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prévisualisations sur écran fractionné," page 492.

Moniteur vectorscope

Le moniteur Vectorscope de la fenêtre Plages vidéo vous permet de contrôler les valeurs de chromie (contenu colorimétrique) de votre signal vidéo. Le moniteur trace les valeurs de teinte et de saturation sur une roue colorimétrique.

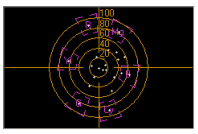
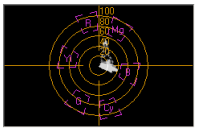
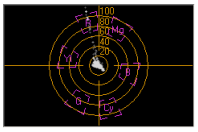
Le vectorscope affiche les cibles des saturations légales de diffusion pour le rouge (R), le magenta (Mg), le bleu (B), le cyan (Cy), le vert (V) et le jaune (J). Les couleurs individuelles de votre signal vidéo sont affichées sous forme de points dans le vectorscope. La distance d'un point à partir du centre de la plage représente sa saturation, et l'angle de la ligne depuis le point jusqu'au centre de la plage représente sa teinte.

Par exemple, si une image présente une dominante bleue, la répartition des points dans le vectorscope sera concentrée vers la portion bleue de la roue colorimétrique. Si l'image comporte des valeurs bleues hors gamme, l'affichage du vectorscope va s'étendre au-delà de la cible bleue.

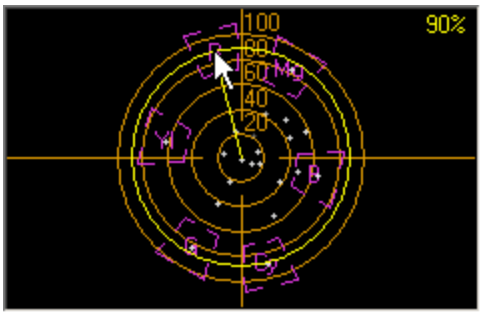
Vous pouvez employer le vectorscope pour étalonner la couleur entre les scènes. Sans étalonnage, vous pourrez voir des différences de couleurs notables entre les scènes en cas d'utilisation de plusieurs caméras.

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez **Vectorscope** dans la liste déroulante.
3. Positionnez le curseur sur l'image à analyser. Si le bouton **Mettre à jour les plages pendant la lecture** est sélectionné, vous pouvez contrôler votre vidéo pendant la lecture.

4. Le moniteur vectorscope affiche les valeurs de chromie du signal vidéo :

Image	Vectorscope	Description
		Couleurs dans les limites de diffusion légales. Notez que les points de chaque motif de test sont centrés dans la cible appropriée.
		L'image a trop de bleu. Notez que l'affichage est réparti vers la portion bleue du vectorscope.
		Le rouge du toit du bateau est hors gamme. Notez que l'affichage va au-delà de la cible rouge.

5. Déplacez la souris sur une portion du moniteur pour afficher la valeur chroma à la position du pointeur :



Moniteur de forme d'onde

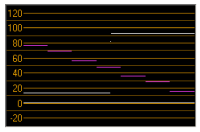
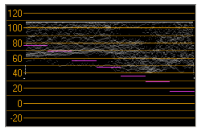
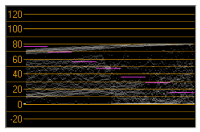
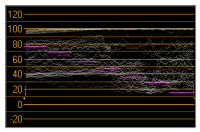
Le moniteur de forme d'onde vidéo de la fenêtre Plages vidéo vous permet de contrôler les valeurs luma (luminosité ou composant Y) de votre signal vidéo. Le moniteur trace les valeurs luma sur l'axe vertical et la largeur de l'image en cours sur l'axe horizontal.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôle vidéo avec les plages," page 503.

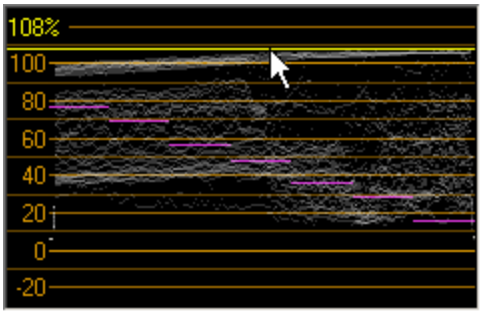
Si vous souhaitez inclure une information de chromie (couleur ou composant C) dans le moniteur de forme d'onde, sélectionnez **Composite** dans la liste déroulante située en haut de la fenêtre de contrôle. Lorsque vous sélectionnez **Luminance**, les informations de chromie sont ignorées.

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez **Forme d'onde** dans la liste déroulante.
3. Positionnez le curseur sur l'image à analyser. Si le bouton **Mettre à jour les plages pendant la lecture** est sélectionné, vous pouvez contrôler votre forme d'onde pendant la lecture.

4. Le moniteur de forme d'onde affiche les valeurs luma du signal vidéo :

Image	Forme d'onde	Description
		La moitié gauche sombre de l'image est affichée sur la gauche de la forme d'onde et la moitié droite claire s'affiche à droite.
		Les valeurs luma sont concentrées vers le haut du moniteur, et certaines valeurs dépassent le pic recommandé de 110. L'image résultante a un aspect délavé.
		La plupart des valeurs luma sont concentrées vers le bas du moniteur. L'image résultante a un aspect trop sombre.
		Les valeurs luma sont uniformément réparties dans le moniteur. L'image résultante a un aspect plus équilibré.

5. Déplacez la souris sur une portion du moniteur pour afficher la valeur luma à la position du pointeur :



Moniteur histogramme

Le moniteur Histogramme de la fenêtre Plages vidéo vous permet de contrôler les niveaux de couleur et le contraste de votre signal vidéo. Utilisez l'histogramme avant d'effectuer le rendu de votre projet, afin de rechercher et de corriger les valeurs hors gamme qui pourraient causer des problèmes sur le périphérique de lecture de destination.

L'histogramme montre le nombre de pixels existant pour chaque intensité de couleur. Par exemple, lorsque vous employez le réglage **Bleu**, l'axe vertical représente le nombre de pixels, et l'axe horizontal montre la gamme couleur RVB, comprise entre 0,0,0 et 0,0,255.

Pour vous tenir au courant de l'histogramme, utilisez un moniteur externe pour réaliser un aperçu de votre vidéo et surveiller la sortie vidéo et l'histogramme lorsque vous employez des modules externes pour modifier les couleurs.

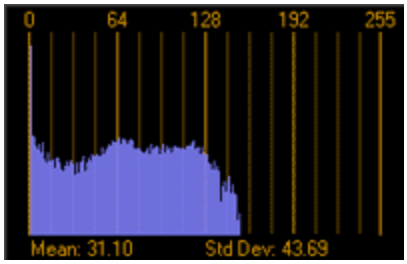
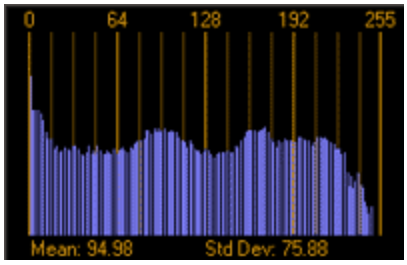
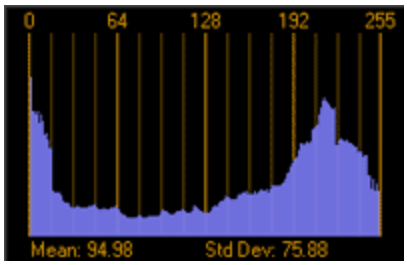
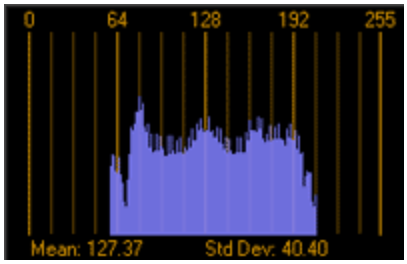
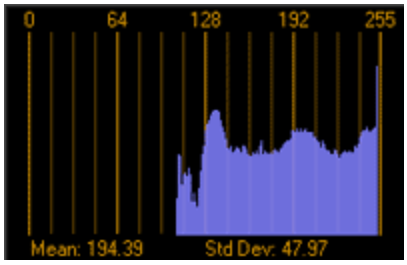
Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'un moniteur vidéo externe," page 495.

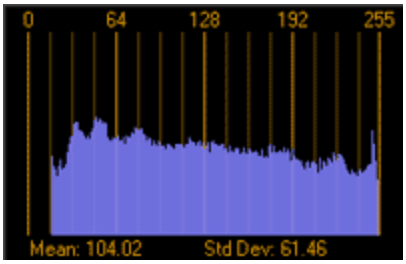
1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez **Histogramme** dans la liste déroulante.
3. Choisissez un type d'histogramme dans le menu :

Histogramme	Description
Luminance	Trace la luminance et la luminosité des couleurs de votre vidéo.
Rouge	Trace les tonalités rouges de votre vidéo.
Vert	Trace les tonalités vertes de votre vidéo.
Bleu	Trace les tonalités bleues de votre vidéo.
Alpha	Trace le canal alpha (transparence) de votre vidéo.
Luminance/R/V/B	Empile les diagrammes de luminance et de RVB.
Clarté/a/b	Ajoute la clarté et les diagrammes de couleur a/b pour vous permettre d'analyser votre vidéo dans l'espace de couleurs Lab (L*a*b* ou L*, a*, b*). Cet affichage est particulièrement utile pour le module externe LAB Régler la vidéo.

4. Positionnez le curseur sur l'image à analyser. Si le bouton **Mettre à jour les plages pendant la lecture** est sélectionné, vous pouvez contrôler votre vidéo pendant la lecture.

5. Utilisez l'histogramme pour évaluer les couleurs de votre vidéo. La valeur **Moyen** indique l'intensité moyenne de tous les pixels du graphique, et la valeur **Écart-type** indique le pourcentage moyen de variation des pixels du graphique par rapport à la valeur **Moyen**.

Histogramme	Description
	Sous-exposé — les pixels sont concentrés dans la partie gauche du graphique, et l'image résultante aura un aspect sombre peu naturel.
	Bandes — il y a de forts changements entre les nuances de la couleur sélectionnée. L'image résultante présentera des transitions brutales entre les couleurs au lieu de dégradés lisses.
	Fort contraste — il y a de fortes concentrations de pixels dans les nuances les plus sombres et les plus claires de la couleur sélectionnée, et il y a peu de pixels dans les tons moyens.
	Faible contraste — la plupart des pixels sont concentrés dans une plage limitée de la couleur sélectionnée. L'image résultante aura un aspect délavé.
	Surexposé ou écrêté — les nuances les plus claires de la couleur sélectionnée existent dans la vidéo, et l'image résultante aura un aspect brillant et délavé peu naturel.

Histogramme	Description
	Équilibré — le graphique est assez bien centré dans la plage de la couleur sélectionnée, avec quelques transitions abruptes entre les nuances.

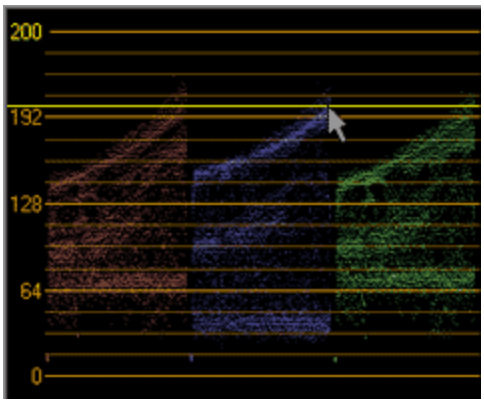
Moniteur de parade RVB

Le moniteur de parade RVB de la fenêtre Plages vidéo affiche des formes d'ondes pour les composants rouge, vert et bleu de votre signal vidéo. Le moniteur trace les valeurs RVB de 0 à 255.

Le moniteur de parade vous aide à déterminer si les composants RVB individuels de votre signal vidéo sont dans les limites et si la totalité du signal vidéo est écrêtée.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôle vidéo avec les plages," page 503.

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Plages vidéo** pour afficher ou masquer la fenêtre correspondante.
2. Sélectionnez **Parade RVB** dans la liste déroulante.
3. Positionnez le curseur sur l'image à analyser. Si le bouton **Mettre à jour les plages pendant la lecture** est sélectionné, vous pouvez contrôler votre vidéo pendant la lecture.
4. Le moniteur de forme d'onde affiche les valeurs RVB du signal vidéo. Déplacez la souris sur le moniteur pour afficher la valeur RVB à la position du pointeur :



Paramètres de Plage vidéo

Cliquez sur le bouton **Paramètres** de la fenêtre Plages vidéo pour définir vos options d'affichage. Ces options règlent l'affichage des données dans la fenêtre Plages vidéo et n'ont aucun effet sur vos données.

Basculer vers réglage 7.5 IRE

Si votre matériel vidéo ajoute un réglage 7.5 IRE, vous pouvez paramétrer la fenêtre Plages vidéo afin que l'affichage soit cohérent avec une plage externe connectée à un périphérique ajoutant un réglage 7.5 IRE.

La vidéo NTSC ajoute, aux États-Unis, un réglage 7.5 IRE pour convertir le noir en 7.5 IRE. Le matériel vidéo grand public n'ajoute généralement pas de réglage 7.5 IRE, et le matériel à vocation plus professionnelle permet d'activer ou non le réglage 7.5 IRE. Au Japon, les vidéos PAL et NTSC n'ajoutent pas de réglage.

Reportez-vous à la documentation de votre matériel vidéo pour déterminer s'il ajoute un réglage 7.5 IRE.

1. Cliquez sur le bouton **Paramètres** de la fenêtre Plages vidéo.
2. Activez la case à cocher **Réglage 7.5 IRE** de la boîte de dialogue Paramètres de plages vidéo.

   Le noir sera affiché au format 7.5 dans le moniteur de forme d'onde. Si votre matériel vidéo n'ajoute pas de réglage 7.5, désactivez cette case à cocher.

Commuter l'affichage RVB studio

Les valeurs RVB sur votre ordinateur peuvent être comprises entre 0 et 255. Les valeurs RVB en studio sont comprises entre 16 et 235. Si vous souhaitez limiter l'affichage de la fenêtre Plages vidéo selon les normes RVB de studio, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton **Paramètres** de la fenêtre Plages vidéo.
2. Activez la case à cocher **RVB studio (16 à 235)** de la boîte de dialogue Paramètres de plages vidéo.

La nécessité d'employer le paramètre **RVB studio (16 à 235)** dépend du codec DV que vous utiliserez pour le rendu de votre vidéo avant de l'imprimer sur une bande. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de paramètres. Reportez-vous à la documentation du codec pour déterminer si la case à cocher **RVB studio (16 à 235)** doit être activée.

codec	Réglage RVB studio
Sony Creative Software Inc. DV	Activé
Microsoft DV	Désactivé
Matrox DV	Désactivé
MainConcept DV	Désactivé
Canopus	Activé
Apple QuickTime DV	Désactivé

Vous pouvez effectuer le rendu avec un codec DV tiers en sélectionnant un codec spécifique dans la liste déroulante **Format vidéo** de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Modèle personnalisé.

Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554..

Chapitre 25

Synchronisation du timecode

Le logiciel Vegas Pro peut générer un timecode MIDI et une horloge MIDI, ou être déclenché à partir d'un timecode MIDI. Ces caractéristiques vous permettent de synchroniser votre projet Vegas Pro avec d'autres applications audio et un matériel audio externe.

Générer le timecode MIDI

Dans le menu Options, sélectionnez **Timecode**, puis **Générer le timecode MIDI** dans le sous-menu pour générer un timecode MIDI (MTC) lorsque vous cliquez sur **Lecture** ▶.

Le timecode MIDI (MTC) est un timecode standard que la plupart des applications et quelques appareils utilisent afin de se synchroniser.

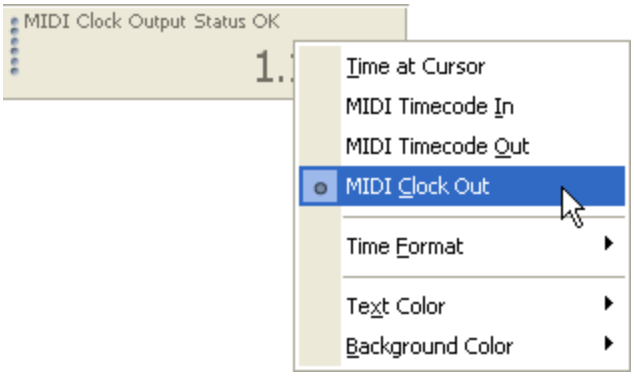
Génération du timecode MIDI

1. Spécifiez le **Périphérique de sortie** MIDI auquel le timecode est envoyé et indiquez la **Fréquence d'image** du timecode. Ces options sont disponibles dans l'onglet Synchronisation de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Synchronisation," page 646.
2. Dans le menu Options, sélectionnez **Timecode** et choisissez **Générer le timecode MIDI** dans le sous-menu.

   Le logiciel Vegas Pro génère un signal de départ MTC lorsque vous cliquez sur **Lecture** ▶.

Affichage de la sortie de timecode

Pour afficher la sortie de timecode, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Affichage de la durée et choisissez **Sortie de timecode MIDI** dans le menu contextuel. Le texte affiche alors l'heure MTC sortante.



Générer l'horloge MIDI

Dans le menu Options, sélectionnez **Timecode**, puis **Générer l'horloge MIDI** dans le sous-menu pour générer un signal d'horloge MIDI lorsque vous cliquez sur **Lecture**.

Contrairement au timecode MIDI, l'horloge MIDI contient des informations de tempo et de position. L'horloge MIDI se mesure essentiellement en tics à partir du début d'un projet. L'horloge MIDI envoie 24 tics par noire ; la durée du tic est déterminée par le paramètre **Mesures et battements** dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

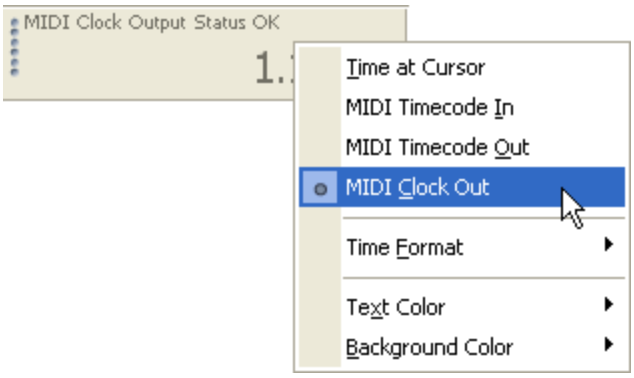
Génération d'une horloge MIDI

1. Indiquez le **périphérique de sortie** MIDI vers lequel envoyer le signal d'horloge. Cette option se trouve dans la page Sync de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Synchronisation," page 646.
2. Dans le menu Options, sélectionnez **Timecode** et choisissez **Générer l'horloge MIDI** dans le sous-menu.

   Le logiciel Vegas Pro génère l'horloge MIDI lorsque vous cliquez sur **Lecture**.

Affichage de l'horloge MIDI sortante

Pour afficher l'horloge sortante, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre Affichage de la durée et choisissez **Sortie du signal d'horloge MIDI** dans le menu contextuel. Le texte affiche alors l'heure de l'horloge MIDI sortante.



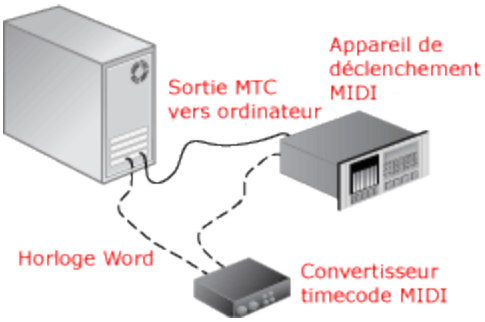
Déclencher à partir du timecode MIDI

Dans le menu Options, sélectionnez **Timecode**, puis choisissez **Déclencher à partir du timecode MIDI** dans le sous-menu si vous souhaitez que la lecture Vegas Pro soit déclenchée par un timecode provenant d'un autre périphérique.

Pour mettre à jour la barre, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Décalage de la barre** ou modifiez le paramètre **Début de la barre à** dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Déclenchement de la lecture à partir du timecode MIDI

1. Pour verrouiller la synchronisation, reliez votre ordinateur et le périphérique de déclenchement par un signal d'horloge de synchronisation.

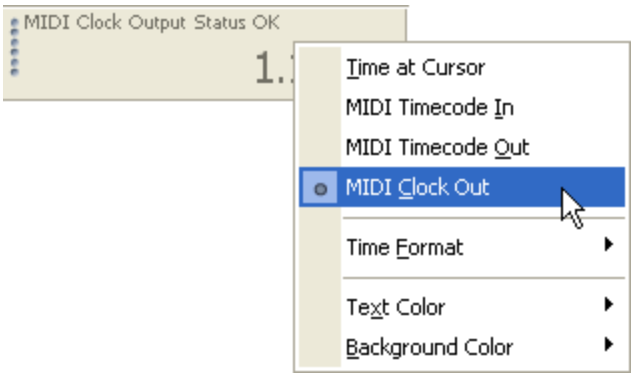


2. Configurez votre périphérique de déclenchement pour l'envoi de timecode MIDI à votre ordinateur.
3. Configurez le logiciel Vegas Pro pour la réception de timecode MIDI :
    a. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**, puis sélectionnez l'onglet Synchronisation.
    b. Dans la liste déroulante **Périph. entrée**, choisissez le port depuis lequel vous recevrez le MTC.
    c. Dans la liste déroulante **Fréquence d'image**, choisissez la fréquence d'image utilisée par votre périphérique de déclenchement pour l'envoi de timecode MIDI au logiciel Vegas Pro.
    d. Dans le menu Options, choisissez **Timecode**, puis **Déclencher à partir du timecode MIDI** dans le sous-menu.

        Lorsqu'un signal MTC entrant est reçu, la lecture commence à partir de la position indiquée par le timecode. Lorsque le logiciel Vegas Pro ne reçoit pas de timecode MIDI, vous pouvez lire et modifier votre projet normalement.

Affichage d'un timecode entrant

Pour afficher le timecode entrant, cliquez avec le bouton droit sur Affichage de la durée et sélectionnez **Entrée de timecode MIDI** dans le menu contextuel. Le texte affiche maintenant l'heure du MTC entrant.



Ce mode affiche également des informations sur l'état et les erreurs. Si l'option **Déclencher à partir du timecode MIDI**est activée bien qu'aucun MTC ne soit détecté, l'affichage indique **Écoute**... Si la fréquence d'image détectée est incorrecte, l'affichage indique **Format erroné**.

Chapitre 26

Gravure de disques

Vous pouvez créer plusieurs types de disques pour archiver et distribuer votre projet :

- Vous pouvez graver les CD Track-at-Once (TAO) en plusieurs sessions non consécutives. Vous devez toutefois fermer la session avant de pouvoir utiliser un disque Track-at-Once (TAO) dans un lecteur de CD audio. Si les CD Track-at-Once (TAO) sont particulièrement adaptés au partage de projets et aux tests de mixage, ils ne sont généralement pas recommandés pour la création d'une matrice de duplication.
- Les CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book) sont gravés en une seule session. Utilisez la gravure Disc-at-Once (DAO) lorsque vous créez un disque maître pour effectuer des copies.
- Les Blu-ray Disc peuvent être lus dans le lecteur Blu-ray Disc ou sur un ordinateur équipé d'un lecteur Blu-ray Disc.
- Les DVD peuvent être lus dans un lecteur DVD ou sur un ordinateur équipé d'un lecteur DVD.

Gravure de CD piste par piste

Dans le menu Outils, choisissez **Graver le disque**, puis **CD audio Track-at-Once** dans le sous-menu pour enregistrer votre projet sous forme d'une piste sur un CD audio. Vous devez toutefois fermer la session avant de pouvoir utiliser un disque Track-at-Once dans un lecteur de CD audio.

Remarques :

- Les CD Track-at-Once intègrent des pauses de deux secondes entre les pistes. Si vous souhaitez graver un CD sans temps de pause, gravez-le en mode disc-at-once. Pour plus d'informations, veuillez consulter "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.
- Tout le projet est gravé sur une piste de CD. Si des événements de votre projet sont sur des pistes muettes qui s'étendent au-delà de la fin du support audible, les événements rendus muets sont convertis en silence à la fin de votre piste de CD. Pour graver seulement une partie d'un projet, créez une région de boucle et activez la case à cocher **Graver seulement la sélection**.

1. Dans le menu Outils, choisissez **Graver un disque**, puis sélectionnez **CD audio Track-at-Once** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Gravure d'un CD audio en mode Track-at-once affiche la longueur du fichier en cours et le temps restant sur le disque contenu dans votre graveur de CD.

2. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Action**.

Option	Description
Gravure audio	Commence l'enregistrement audio sur votre CD dès que vous cliquez sur le bouton **Démarrer**. Vous devez fermer le disque avant de pouvoir le lire dans un lecteur de CD audio.
Test, puis gravure audio	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur le CD sans provoquer de pertes de données des tampons. Si le test a réussi, l'enregistrement commence.
Test seulement	Ferme le disque sans ajouter d'audio lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer. La fermeture d'un disque permet aux fichiers d'être lus dans un lecteur de CD audio.
Fermer le disque	Ferme le disque sans ajouter de données audio lorsque vous cliquez sur le bouton **Démarrer**. Lorsqu'un disque est fermé, ses données peuvent être lues dans un lecteur de CD audio.
Effacer le disque RW	Si vous utilisez un CD réinscriptible, le disque est effacé lorsque vous cliquez sur le bouton **Démarrer**.

3. Sélectionnez les options de gravure :

Option	Description
Protection par sous-utilisation de la mémoire tampon	Activez cette case à cocher si votre graveur de CD gère la protection de type sous-utilisation de mémoire tampon. Cela permet à un graveur de CD d'interrompre et de reprendre la gravure.
Effacer le disque RW avant la gravure	Si vous utilisez un CD réinscriptible, activez cette case à cocher afin d'effacer le CD avant de commencer la gravure.
Fermer le disque en fin de gravure	Activez cette case à cocher pour fermer le disque après la gravure. Lorsqu'un disque est fermé, ses données peuvent être lues dans un lecteur de CD audio.
Éjecter le disque en fin de tâche	Activez cette case à cocher pour que le CD soit éjecté automatiquement après la gravure.
Graver seulement la sélection	Activez cette case à cocher pour que seules les données audio de la région de boucle soient gravées.

4. Dans la liste déroulante **Lecteur**, choisissez le lecteur de CD que vous souhaitez utiliser pour graver votre CD.

5. Dans la liste déroulante **Vitesse**, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient gravées. L'option **Max.** utilise la vitesse la plus rapide possible de votre lecteur, diminuez le paramètre si vous avez des difficultés à effectuer la gravure.

6. Cliquez sur le bouton **Démarrer**.

   Si vous cliquez sur le bouton **Annuler** une fois que la gravure a commencé, votre disque devient inutilisable (mais rien ne vous empêche de l'utiliser comme sous-bock).

Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)

Dans le menu Outils, sélectionnez **Graver le disque** et choisissez **CD audio Disc-at-Once** dans le sous-menu pour graver un CD Disc-at Once en utilisant la mise en page de CD actuelle.

Utilisez les CD DAO pour créer le disque maître d'une matrice de duplication.

Cliquez avec le bouton droit sur la barre et sélectionnez **Durée CD audio** dans le menu contextuel afin d'organiser votre projet. La barre affiche hh:mm:ss:ff (heures:minutes:secondes:images) et la fenêtre Affichage de la durée affiche tt+mm:ss:ff (numéro de piste +/- minutes:secondes:images). L'option Durée CD audio utilise une fréquence d'image de 75 ips.

Si la première région de piste commence avant 00:00:02:00, un décalage de la barre temporelle est automatiquement ajouté afin que la première piste commence exactement à deux secondes.

Dans le menu Options, sélectionnez **Quantifier sur les images** pour désactiver la quantification d'images avant la création de la mise en page du CD. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Quantifier sur les images," page 152.

Création d'une mise en page de CD

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Nouveau** afin de créer un nouveau projet.
2. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer** pour ajouter les fichiers à utiliser à la liste Média de projet.
3. Utilisez la fenêtre Média de projet pour trier votre média :
    a. Cliquez sur le bouton **Vues** et sélectionnez **Détails** dans le menu.
    b. Entrez les numéros de piste dans le champ **Commentaire** afin de classer les pistes.
    c. Cliquez sur l'en-tête de colonne **Commentaire** pour trier les commentaires dans l'ordre croissant.
    d. Dans la fenêtre Média de projet, sélectionnez les pistes, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez **Ajouter comme piste de CD** dans le menu contextuel.

       Lorsque vous ajoutez des pistes CD à partir de la fenêtre Média de projet, elles sont insérées à partir de la position du curseur et les silences nécessaires sont ajoutés entre les pistes. Chaque piste est marquée dans la barre de mise en page du CD et un nom lui est affecté sur la base du nom du fichier multimédia.

       Si nécessaire, vous pouvez modifier les informations de la liste des pistes d'un CD en faisant glisser les pistes et les marqueurs d'index, ou en utilisant le paramètre **Liste des pistes du CD audio** dans la fenêtre Détails des modifications.

La numérotation des pistes du CD est effectuée selon le paramètre **Numéro de la première piste du disque** sous l'onglet CD audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Ajout de marqueurs et régions de mise en page du CD à un projet Vegas Pro existant

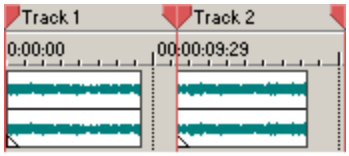
1. Organisez vos fichiers audio sur la barre temporelle.
2. Positionnez le curseur et sélectionnez **Durée** dans le menu Insérer pour insérer deux secondes avant chaque piste.

   Si vous voulez créer un CD qui ne contient aucun silence entre les pistes, insérez un silence uniquement avant la première piste.

3. Dans la barre temporelle, sélectionnez la durée de la piste et sélectionnez **Région de piste du CD audio** dans le menu Insérer (ou appuyez sur la touche N) pour ajouter les zones de piste. Un CD Red Book peut contenir jusqu'à 99 pistes.

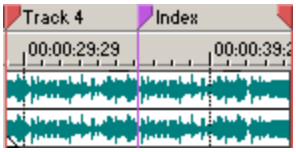
   La numérotation des pistes du CD est effectuée selon le paramètre **Numéro de la première piste du disque** sous l'onglet CD audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

   Cliquez deux fois sur un repère de région pour sélectionner la durée de la piste.

4. Pour ajouter des marqueurs d'index, positionnez le curseur et sélectionnez **Index de piste du CD audio** dans le menu Insérer (ou appuyez sur Maj + N).

   Vous pouvez utiliser des index pour sous-diviser une piste. Par exemple, si une piste contient une composition orchestrale, les marqueurs d'index permettent d'accéder à chaque mouvement. Chaque piste d'un CD Red Book peut contenir jusqu'à 99 marqueurs d'index.

Création de pistes automatiquement à l'aide des événements dans la barre temporelle

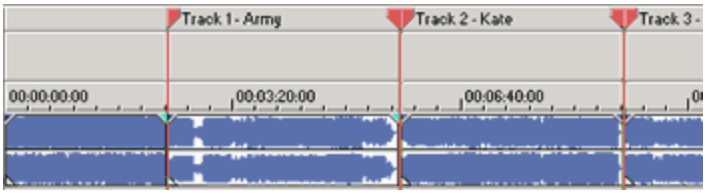
Dans le menu Outils, sélectionnez **Créer le CD audio à partir d'événements** pour créer automatiquement la mise en page d'un CD audio Disc-at-Once. La barre de mise en page du CD apparaît et les régions de piste sont ajoutées.

Si plusieurs événements se touchent, le logiciel les traite comme une seule piste.

Insertion de pistes cachées ou bonus

Ajout d'une piste cachée au début d'un CD

Si votre graveur de CD prend en charge cette fonction, vous pouvez ajouter une piste cachée dans l'espace qui précède la piste 1. Lorsque le CD est inséré dans le lecteur de CD, il débute automatiquement à la piste 1, mais l'utilisateur peut lire la piste cachée en reculant avant le début de la première piste.

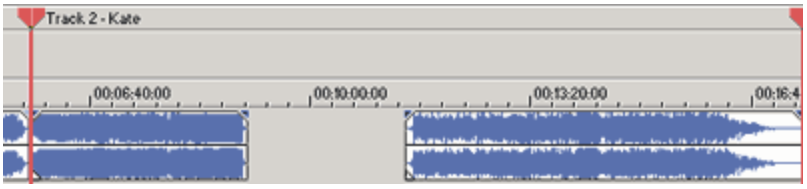


La plupart des graveurs de CD requièrent que l'espace situé avant la piste 1 soit exactement de deux secondes, ce qui supprime la possibilité de placer des pistes cachées au début du CD. Consultez la documentation de votre graveur de CD pour obtenir des informations spécifiques sur votre lecteur.

Ajout d'une piste bonus à la fin d'un CD

Vous pouvez cacher une piste à la fin d'un CD en ajoutant un silence à la fin de la dernière piste, puis en ajoutant la nouvelle piste après le silence. Faites glisser le dernier repère de région vers la nouvelle fin du CD.

Comme les deux événements sont marqués par une seule entrée dans la mise en page du CD, le lecteur de CD audio les traite comme une seule piste.



Affichage et modification de la liste des pistes d'un CD

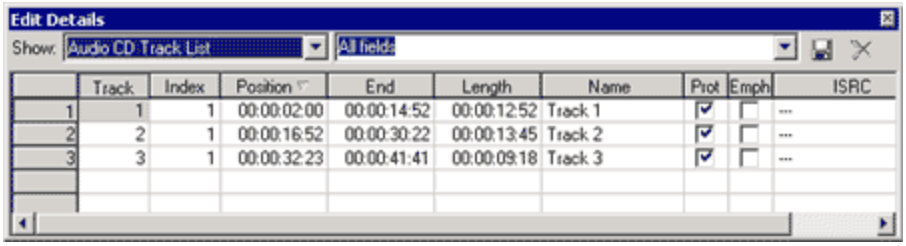
La liste des pistes correspond à la référence chronologique utilisée par le périphérique de CD-R lors de l'écriture des CD. Cette liste contient des informations sur les pistes et index. La liste des pistes est automatiquement générée lors de l'ajout des pistes au projet de CD à l'aide de l'une des méthodes décrites dans cette rubrique.

Affichage de la liste des pistes d'un CD

1. Dans le menu Affichage, choisissez **Détails des modifications** pour afficher la fenêtre correspondante.

2. Dans la liste déroulante **Afficher**, sélectionnez **Liste des pistes du CD audio**.

   La liste affiche les informations concernant toutes pistes et tous les index dans la mise en page du CD.



Option	Description
Piste	Affiche le numéro de la piste tel qu'il apparaît sur le CD.
Index	Affiche la valeur d'index dans la piste. Par exemple, si une piste comporte deux index, ils sont intitulés Index 2 et 3 (le début de la piste est toujours intitulé Index 1).
Position	Affiche la position du début de la piste sur la barre temporelle.
Fin	Affiche la position de la fin de la piste sur la barre temporelle.
Longueur	Affiche la longueur de la piste (la pause de deux secondes entre les pistes est incluse).
Nom	Entrez le nom qui permettra d'identifier la piste dans la barre temporelle.
Prot	Activez cette case à cocher pour ajouter un indicateur au sous-code Q afin d'empêcher la copie numérique de votre CD. Pour que vous puissiez utiliser la fonction de protection contre la copie, le lecteur de CD doit prendre en charge l'indicateur de la protection contre la copie.
Emph	Activez cette case à cocher pour ajouter un indicateur de pré-mise en évidence au sous-code Q. La pré-mise en évidence est un processus simple visant à réduire le bruit, qui est généré par le lecteur de CD. La mise en évidence implique l'amplification des hautes fréquences pendant l'écriture d'un CD et la coupure de ces fréquences pendant la lecture. Le processus de mise en évidence réduit le bruit dans les hautes fréquences sans interrompre la fréquence naturelle du matériel source. Vegas Pro ne reproduit pas l'amplification de pré-mise en évidence dans la piste ; il paramètre uniquement l'indicateur. Pour que la pré-mise en évidence se produise, le graveur et le lecteur de CD doivent prendre en charge l'indicateur. Consultez la documentation de votre lecteur de CD pour déterminer s'il prend en charge les indicateurs de pré-mise en évidence.

Option	Description
ISRC	Saisissez le code ISRC (International Standard Recording Code - Code d'enregistrement standard international) qui sera utilisé pour identifier votre disque. Pour plus d'informations à propos des codes ISRC, consultez http://www.ifpi.org/content/section_resources/isrc.html.

Modification de la liste

Dans la liste, cliquez deux fois sur une entrée pour la modifier. Lorsque vous modifiez des champs, la piste et les index dans la barre temporelle sont mis à jour.

Copie de la liste

Cliquez dans la zone située dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre Détails des modifications pour sélectionner toutes les lignes de la liste, puis appuyez sur Ctrl + C pour les copier dans le Presse-papiers. Vous pouvez ensuite coller la liste dans un document afin de créer une feuille PQ pour un duplicateur de CD.

Importation d'un projet de la version 4 de CD Architect

Vous pouvez également utiliser les projets CD Architect (.cdp) version 4 existants. Pour plus d'information à propos de l'ouverture de projets CD Architect, consultez "Ouverture d'un projet ou d'un fichier multimédia," page 66.

Gravure du disque

Lorsque vous avez organisé le média sur la barre temporelle et ajouté les marqueurs et régions de mise en page du CD, vous pouvez graver le CD.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Graver le disque**, puis sélectionnez **CD audio Disc-at-Once** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver un CD audio en mode Disc-at-Once s'affiche.
2. Dans la liste déroulante **Lecteur**, choisissez le lecteur de CD que vous souhaitez utiliser pour graver votre CD.
3. Dans la liste déroulante **Vitesse**, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient gravées. L'option **Max.** utilise la vitesse la plus élevée acceptée par votre lecteur ; diminuez le paramètre pour éviter une sous-utilisation de mémoire tampon.
4. Activez la case à cocher **Protection sous-utilisation de mémoire tampon** si le graveur de CD prend en charge la protection contre la sous-utilisation de mémoire tampon. Cela permet à un graveur de CD d'interrompre et de reprendre la gravure.

   Il se peut que la protection contre la sous-utilisation de mémoire tampon crée un disque pouvant être lu dans les lecteurs de CD mais contenant une erreur binaire à l'endroit où la gravure a cessé puis redémarré. Lorsque vous créez une préversion maître, il est recommandé de désactiver cette case à cocher.

5. Choisissez une case d'option dans la zone **Mode de gravure** :

Option	Description
Graver un CDs	Commence immédiatement l'enregistrement audio sur le CD.
Test, puis gravure	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur le CD sans provoquer de pertes de données des tampons. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD pendant le test ; l'enregistrement commence après le test si celui-ci est réussi.
Test uniquement (pas de gravure)	Effectue un test afin de déterminer si les fichiers peuvent être écrits dans le graveur sans rencontrer de sous-utilisation de mémoire tampon. La fermeture d'un disque permet aux fichiers d'être lus dans un lecteur de CD audio.

6. Activez la case à cocher **Rendre une image temporaire avant la gravure** si vous souhaitez rendre le projet de CD dans un fichier temporaire avant l'enregistrement. Le prérendu peut éviter la sous-utilisation de mémoire tampon si votre projet est trop complexe pour être rendu et gravé en temps réel.

   Le fichier de rendu temporaire est conservé jusqu'à ce que vous modifiiez votre projet ou quittiez l'application. Si un fichier image existe lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Graver un CD audio Disc-at-Once, la case à cocher indique **Utiliser l'image rendue temporaire existante**.

7. Activez la case à cocher **Effacer automatiquement les disques réinscriptibles** lorsque vous utilisez un CD réinscriptible et souhaitez l'effacer avant la gravure.
8. Activez la case à cocher **Éjecter en fin de tâche** si vous souhaitez que le CD s'éjecte automatiquement à la fin de la gravure.
9. Cliquez sur **OK** pour démarrer la gravure.

Créer un Blu-ray Disc

Dans le menu Outils, choisissez **Graver le disque**, puis **Blu-ray Disc** dans le sous-menu pour rendre votre projet et le graver sur un Blu-ray Disc. Les projets stéréo 3D peuvent être rendus dans un fichier image Blu-ray 3D Disc (.iso) en vue d'un test de préparation de BD-ROM commercial.

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.

Vegas Pro grave les Blu-ray Disc au format BDMV sur les médias enregistrables BD-R et BD-RE.

Conseils :

- Un disque BD enregistrable à couche unique de 25 Go permet de stocker environ 3 heures, 42 minutes de vidéo AVC (15 Mbits/s) ou 2 heures, 15 minutes de vidéo MPEG-2 (25 Mbits/s).
- Un disque BD enregistrable à deux couches de 50 Go permet de stocker environ 7 heures, 25 minutes de vidéo AVC (15 Mbits/s) ou 4 heures, 31 minutes de vidéo MPEG-2 (25 Mbits/s).
- Vous pouvez stocker un nombre important de vidéos MPEG-2 de définition standard sur un disque BD.
- Vous avez la possibilité de créer vos propres modèles de rendu si vous avez besoin d'ajuster les débits binaires. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Modèles de rendu personnalisés," page 554.

1. Dans le menu Outils, choisissez **Graver le disque**, puis **Blu-ray Disc** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Graver le Blu-ray Disc s'affiche.
2. Cochez la case d'option correspondant à ce que vous souhaitez faire :
   - **Rendre l'image et graver** : génère le rendu de votre projet en cours sous forme de fichier compatible Blu-ray Disc et le grave sur un disque.
   - **Rendre l'image uniquement** : génère le rendu de votre projet en cours sous forme de fichier compatible Blu-ray Disc que vous pouvez graver ultérieurement.
   - **Graver un fichier image existant** : grave un fichier dont le rendu a déjà été généré vers un Blu-ray Disc.
3. Si vous avez coché la case d'option **Rendre l'image et graver** ou **Rendre l'image uniquement**, choisissez vos paramètres de rendu :

   Pour plus d'informations sur les paramètres multimédias nécessaires à la création de fichiers multimédias compatibles, reportez-vous à la rubrique"Paramètres des fichiers multimédias pour les projets Blu-ray disc," page 551.

   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 la séquence vidéo.

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

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

4. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Format audio** pour indiquer si vous souhaitez graver un fichier audio AC-3 ou Wave64 (PCM).
5. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Modèle audio** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre la séquence audio.

   Les fichiers audio AC-3 pour les Blu-ray Disc utilisent le codage Dolby Digital 2.0 ou canal 5.1 de 192 Kbits/s ou 448 Kbits/s, respectivement.

   Les fichiers audio Wave64 (PCM) pour les 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)
6. Cochez la case **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.
7. Cochez la case **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Création de projets tournants," page 70.
8. Cochez la case **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. Cochez la case **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 de 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. Cochez la case **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.

Création d'un DVD à partir de la barre temporelle

Dans le menu Outils, choisissez **Graver le disque**, puis **DVD** dans le sous-menu pour rendre le projet et le graver 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 Outils, choisissez **Graver le disque**, puis **DVD** dans le sous-menu pour afficher la boîte de dialogue de gravure de DVD.
2. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Format vidéo** pour indiquer les paramètres à utiliser pour rendre la séquence vidéo.

   La boîte de dialogue **Format audio** affiche les paramètres à utiliser pour rendre la séquence audio.
3. 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. Cochez la case **Éjecter en fin de tâche** pour que le disque soit automatiquement éjecté une fois la gravure terminée.
4. Cliquez sur **OK** pour lancer le rendu de fichier image et la gravure du disque.

Chapitre 27

Impression d'une vidéo sur bande

Vegas Pro propose deux méthodes d'impression de votre film définitif sur bande DV : vous pouvez soit imprimer directement sur la bande à partir de la barre temporelle de Vegas Pro, soit utiliser Sony Video capture pour imprimer un fichier de rendu existant sur bande DV.

Impression vidéo sur bande à partir de la barre temporelle

Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande** pour enregistrer votre projet sur une platine ou une caméra.

Important :

- Les fichiers prérendus peuvent nécessiter un espace disque non négligeable. Dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet, sélectionnez un **Dossier des fichiers de prérendu** sur un lecteur compatible a/v disposant d'une forte capacité disponible sur disque : le mode DV requiert environ 228 Mo par minute.
- L'impression HDMI sur bande est prise en charge par les cartes Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D, AJA Io Express et AJA KONA LHi. Veuillez noter que les cartes AJA XENA s'appellent maintenant des cartes KONA : http://www.aja.com/products/kona/transition.php.
- Pour des informations actualisées sur les matériels pris en charge, consultez notre site Web : http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi.

Imprimer sur un périphérique DV

1. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande**. La boîte de dialogue Configuration du périphérique s'affiche.
3. Utilisez la boîte de dialogue Configuration du périphérique pour paramétrer votre caméra ou la platine :
    a. Dans la liste déroulante **Type de périphérique**, sélectionnez **Compatible OHCI IEEE 1394/DV**.

b. Dans la liste déroulante **Vidéo**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.

   Vous devrez choisir un modèle de rendu insérant des champs d'ajustement , ce qui permet de créer un fichier DV standard si les propriétés de votre projet sont définies sur 24p, ou si vous avez activé la case à cocher**Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Utilisez le modèle **NTSC DV 24p (insertion d'ajustement 2-3-3-2)** si vous souhaitez remettre le fichier sur la barre temporelle comme matériel source. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

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

c. Dans la liste déroulante **Audio**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.

d. Si nécessaire, faites glisser le curseur du **Retard d'engagement de l'enregistrement** pour indiquer le nombre d'images nécessaires pour que votre caméscope ou votre platine passe du mode Pause au mode Enregistrement. S'il manque des images au début du fichier après son impression sur bande, augmentez la valeur. Si des images sont dupliquées au début de votre vidéo, diminuez cette valeur.

e. Cliquez sur le bouton **Suivant**. La boîte de dialogue Paramètres de rendu s'affiche.

4. Utilisez la boîte de dialogue Paramètres de rendu pour choisir le format à employer pour imprimer votre vidéo sur bande.

   a. Activez la case à cocher **Activer le mappage multicanal** si vous travaillez avec des fichiers source multicanal et si vous avez besoin d'indiquer les canaux à utiliser dans le fichier stéréo lors de l'impression sur bande. Cliquez sur le bouton **Canaux** pour sélectionner les canaux à rendre.

      Par exemple, si la source vidéo contient 6 canaux audio, vous pouvez acheminer la piste de chacun des canaux vers un bus séparé. Ensuite, lors de l'impression sur bande, vous pouvez cliquer sur le bouton **Canaux** et choisir le bus à imprimer sur bande.

      Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu de fichier audio multicanal," page 544.

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

b. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

c. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'imprimer que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 1.

d. Activez la case à cocher **Effectuer le prérendu audio dans un fichier proxy** si vous souhaitez effectuer le prérendu de la portion audio avant l'impression sur bande.

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

   Pour modifier l'emplacement du dossier, cliquez sur le bouton **Parcourir** et choisissez un nouvel emplacement. La modification de ce paramètre met à jour le paramètre dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

e. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin s'affiche.

5. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin permet de définir les données qui seront imprimées avant et après votre projet :

   a. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce de début de motif de test** si vous souhaitez imprimer un motif de test avant le début de votre vidéo.

   b. Dans la liste déroulante **Style du motif de test**, choisissez un type de motif de test et un format vidéo.

   c. Tapez une valeur dans la zone **Durée** pour déterminer la longueur du motif de test.

   d. Activez la case à cocher **Accompagner le motif de test d'une tonalité à 1 kHz** pour ajouter une tonalité de test audio qui sera lue en même temps que le motif de test.

   e. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de début** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires avant le début de votre vidéo.

   f. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de fin** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires après la fin de votre vidéo.

   g. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Contrôle du périphérique s'affiche.

6. Utilisez la boîte de dialogue Contrôle du périphérique pour indiquer si le logiciel Vegas Pro prend le contrôle de votre enregistreur DV ainsi que la méthode souhaitée d'impression sur bande :

Paramètre	Description
Manuel	Sélectionnez cette case d'option si l'application est incapable de prendre le contrôle de votre platine. Vous devez repérer la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre platine avant l'enregistrement.
Enregistrement auto.	Sélectionnez cette case d'option si l'application peut prendre le contrôle des fonctions de base de votre banc. Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du timecode du périphérique s'affiche dans la zone **Timecode du périphérique**. Lorsque vous cliquez sur **Terminer**, l'enregistrement commence automatiquement, et il s'arrête à la fin de la sélection ou du projet.

Paramètre	Description
Montage auto.	Sélectionnez cette case d'option si votre platine gère les modes Montage auto./Modification des inserts. ⚠ Lorsque vous employez le mode Montage auto., utilisez une bande graduée pour garantir la continuité du timecode sur la portion de bande que vous souhaitez enregistrer. a. Activez la case à cocher **Prévisualisation uniquement** si vous souhaitez prévisualiser votre opération d'impression sur bande, sans engager la tête d'enregistrement de la platine. Utilisez le mode **Prévisualisation uniquement** pour effectuer un double contrôle et paramétrer le timecode de **Début de l'impression à** en fonction de vos besoins. b. La zone **Début de l'impression à** affiche l'emplacement actuel du timecode de périphérique. Vous pouvez repérer la bande ou taper une valeur pour indiquer l'endroit où vous souhaitez débuter l'enregistrement. La zone **Fin à** affiche l'image sur laquelle l'enregistrement va se terminer (comme pour l'enregistrement audio avec point d'entrée). c. Lorsque vous cliquez sur **Suivant**, la page de sélection des canaux s'affiche. d. Sur la page Sélectionner des canaux, sélectionnez une case d'option pour choisir les canaux à imprimer sur bande : ▪ **Graver tous les canaux rendus** : sélectionnez cette case d'option pour imprimer la vidéo et tous les canaux audio sur bande ▪ **Graver uniquement les canaux sélectionnés** : sélectionnez cette case d'option si vous voulez choisir les canaux à imprimer sur bande. Activez la case à cocher de chaque canal à imprimer.

7. Cliquez sur **Terminer**. Si vous n'avez pas déjà effectué le prérendu, les portions de votre projet qui ne peuvent pas être rendues et imprimées sur bande en temps réel seront prérendues de manière sélective. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.

   - Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche dès que le rendu est terminé. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Délai de déclenchement** et activer la case à cocher **Bipper toutes les secondes pendant le décompte** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur le périphérique.
   - Si vous utilisez le mode **Enregistrement auto.**, votre enregistreur DV va démarrer et commencer l'enregistrement dès la fin du rendu.

- Si vous utilisez le mode **Montage auto**, l'enregistrement commence et s'arrête automatiquement aux positions de timecode indiquées.

Imprimer sur un magnétophone connecté à une carte SDI

1. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
2. Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande**. La boîte de dialogue Configuration du périphérique s'affiche.
3. Utilisez la boîte de dialogue Configuration du périphérique pour paramétrer votre caméra ou la platine :
   a. Dans la liste déroulante **Type de périphérique**, sélectionnez **Périphérique vidéo AJA** ou **Blackmagic Design DeckLink**.
   b. Dans la liste déroulante **Sortie**, choisissez **SDI** ou **HDMI** (si votre périphérique prend en charge la sortie HDMI).
   c. Dans la liste déroulante **Vidéo**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.

      Vous devrez choisir un modèle de rendu insérant des champs d'ajustement, ce qui permet de créer un fichier entrelacé standard si les propriétés de votre projet sont définies sur 24p, ou si vous avez activé la case à cocher **Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p** de l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Général," page 608.

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

   d. Dans la liste déroulante **Audio**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination.
   e. Activez la case à cocher **Utiliser les formats vidéo psf (progressive segmented frame)** si les propriétés du projet sont réglées sur un format d'analyse progressive et si vous souhaitez effectuer une prévisualisation sur un périphérique qui stocke et transfère les images d'analyse progressive en divisant les champs (cartes AJA SDI uniquement).

f. Activez la case à cocher **Utiliser le codage 10 bits** pour imprimer le matériel source à 10 bits avec une meilleure résolution des couleurs. Pour un support source comportant des dégradés en arrière-plan, il est préférable d'utiliser un codage à 10 bits.

   Si vous utilisez une vidéo à 10 bits dans votre projet, choisissez **Virgule flottante 32 bits (niveaux vidéo)** dans le paramètre **Format pixel** dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

g. Si nécessaire, faites glisser le curseur du **Retard d'engagement de l'enregistrement** pour indiquer le nombre d'images nécessaires pour que votre caméscope ou votre platine passe du mode Pause au mode Enregistrement. S'il manque des images au début du fichier après son impression sur bande, augmentez la valeur. Si des images sont dupliquées au début de votre vidéo, diminuez cette valeur.

h. Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante **Verrouilleur de synchronisation** si vous souhaitez synchroniser la sortie vidéo avec un signal de référence (cartes AJA SDI uniquement).

Paramètre	Description
Entrée vidéo	Synchronise avec l'entrée SDI lorsque l'option **SDI** est sélectionnée dans la liste déroulante **Sortie** ou synchronise avec la sortie HDMI quand l'option **HDMI** est sélectionnée dans la liste déroulante **Sortie**.
Entrée de référence	Synchronisation avec un signal d'entrée de référence externe.
Processus autonome	Ignore tous les signaux d'entrée et utilise un minutage interne.

i. Cliquez sur le bouton **Suivant**. La boîte de dialogue Paramètres de rendu s'affiche.

4. Utilisez la boîte de dialogue Paramètres de rendu pour choisir le format à employer pour imprimer votre vidéo sur bande.

   a. Activez la case à cocher **Activer le mappage multicanal** si vous souhaitez rendre un fichier avec plusieurs canaux audio.

      Pour plus d'informations sur le rendu audio multicanal et le paramétrage du mappage multicanal, voir "Rendu de fichier audio multicanal," page 544.

   b. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

      Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

      Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

c. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'imprimer que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 1.

d. Activez la case à cocher **Effectuer le prérendu audio dans un fichier proxy** si vous souhaitez effectuer le prérendu de la portion audio avant l'impression sur bande.

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

   Pour modifier l'emplacement du dossier, cliquez sur le bouton **Parcourir** et choisissez un nouvel emplacement. La modification de ce paramètre met à jour le paramètre dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

e. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin s'affiche.

5. La boîte de dialogue Amorces de début et de fin permet de définir les données qui seront imprimées avant et après votre projet :

   a. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce de début de motif de test** si vous souhaitez imprimer un motif de test avant le début de votre vidéo.

   b. Dans la liste déroulante **Style du motif de test**, choisissez un type de motif de test et un format vidéo.

   c. Tapez une valeur dans la zone **Durée** pour déterminer la longueur du motif de test.

   d. Activez la case à cocher **Accompagner le motif de test d'une tonalité à 1 kHz** pour ajouter une tonalité de test audio qui sera lue en même temps que le motif de test.

   e. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de début** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires avant le début de votre vidéo.

   f. Activez la case à cocher **Ajouter une amorce noire de fin** et tapez une valeur dans la zone **Durée** si vous souhaitez ajouter des images noires après la fin de votre vidéo.

   g. Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue Contrôle du périphérique s'affiche.

6. Utilisez la boîte de dialogue Contrôle du périphérique pour indiquer si le logiciel Vegas Pro prendra le contrôle de votre platine :

Paramètre	Description
Manuel	Sélectionnez cette case d'option si l'application est incapable de prendre le contrôle de votre platine. Vous devez repérer la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre platine avant l'enregistrement.
Enregistrement auto.	Sélectionnez cette case d'option si l'application peut prendre le contrôle des fonctions de base de votre banc. Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du timecode du périphérique s'affiche dans la zone **Timecode du périphérique**. Lorsque vous cliquez sur **Terminer**, l'enregistrement commence automatiquement, et il s'arrête à la fin de la sélection ou du projet.

Paramètre	Description
Montage auto.	Sélectionnez cette case d'option si votre platine gère les modes Montage auto./Modification des inserts. Lorsque vous employez le mode Montage auto., utilisez une bande graduée pour garantir la continuité du timecode sur la portion de bande que vous souhaitez enregistrer. a. Activez la case à cocher **Prévisualisation uniquement** si vous souhaitez prévisualiser votre opération d'impression sur bande, sans engager la tête d'enregistrement de la platine. Utilisez le mode **Prévisualisation uniquement** pour effectuer un double contrôle et paramétrer le timecode de **Début de l'impression à** en fonction de vos besoins. b. La zone **Début de l'impression à** affiche l'emplacement actuel du timecode de périphérique. Vous pouvez repérer la bande ou taper une valeur pour indiquer l'endroit où vous souhaitez débuter l'enregistrement. La zone **Fin à** affiche l'image sur laquelle l'enregistrement va se terminer (comme pour l'enregistrement audio avec point d'entrée). c. Lorsque vous cliquez sur **Suivant**, la page de sélection des canaux s'affiche. d. Sur la page Sélectionner des canaux, sélectionnez une case d'option pour choisir les canaux à imprimer sur bande : ▪ **Graver tous les canaux rendus** : sélectionnez cette case d'option pour imprimer la vidéo et tous les canaux audio sur bande ▪ **Graver uniquement les canaux sélectionnés** : sélectionnez cette case d'option si vous voulez choisir les canaux à imprimer sur bande. Activez la case à cocher de chaque canal à imprimer.

7. Cliquez sur **Terminer**. Si vous n'avez pas déjà effectué le prérendu, les portions de votre projet qui ne peuvent pas être rendues et imprimées sur bande en temps réel seront prérendues de manière sélective. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.

    - Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche dès que le rendu est terminé. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Retard** et cocher la case **Bipper** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur la platine.
    - Si vous employez le mode **Enregistrement auto.** ou **Montage auto**, votre platine commence l'enregistrement à la fin du rendu.
    - Si vous utilisez le mode **Montage auto**, l'enregistrement commence et s'arrête automatiquement aux positions de timecode indiquées.

Impression d'une vidéo sur bande HDV

Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande HDV** pour imprimer votre projet sur une platine ou une caméra HDV.

Impression sur bande à partir de la barre temporelle

Utilisez cette procédure lorsque vous créez un projet HDV sur la barre temporelle et si vous souhaitez rendre un flux de transport MPEG2 puis l'imprimer sur une bande HDV. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification HDV avec le logiciel Vegas Pro," page 429.

1. Chargez votre projet HDV.
2. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
3. Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande HDV**. La page Impression sur bande HDV - Périphérique s'affiche.
4. Choisissez votre caméscope HDV ou votre platine dans la liste déroulante **Périphérique**.
5. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Format/Fichier s'affiche.
6. Choisissez les paramètres de rendu :
    a. Sélectionnez la case d'option **Format de rendu**.
    b. Dans la zone **Chemin**, tapez le chemin d'accès au fichier à générer, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour accéder au dossier à utiliser, puis tapez un nom de fichier.
    c. Dans la liste déroulante **Modèle**, sélectionnez le paramètre correspondant à votre format de destination. Cette liste ne comportera que les formats pris en charge par le périphérique sélectionné.

       Les informations relatives au modèle de rendu sélectionné s'affichent dans la zone **Description**.

d. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous souhaitez n'imprimer que la portion de votre projet préalablement sélectionnée à l'étape 2.

e. Activez la case à cocher **Supprimer le fichier après impression** si vous souhaitez supprimer le fichier rendu à la fin de l'opération d'impression sur bande.

f. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

g. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Contrôle du périphérique s'affiche.

7. Utilisez la boîte de dialogue Contrôle du périphérique pour indiquer si Vegas Pro prend le contrôle de votre enregistreur HDV ainsi que la méthode souhaitée d'impression sur bande :

   - Sélectionnez **Manuel** si votre périphérique HDV n'est pas compatible OHCI ou si l'application ne parvient pas à prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV. Vous devez caler la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre équipement HDV avant l'enregistrement.
   - Sélectionnez **Enregistrement auto** si vous utilisez un périphérique IEEE-1394 HDV compatible OHCI et si l'application est capable de prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV.

     Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du timecode du périphérique s'affiche dans la zone **Timecode du périphérique**.

     Lorsque vous cliquez sur **Terminer**, l'enregistrement commence automatiquement, et il s'arrête à la fin de la sélection ou du projet.

8. Cliquez sur **Terminer**. Votre projet va être généré dans le fichier indiqué dans l'étape 6.

   - Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche dès que le rendu est terminé. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Délai de déclenchement** et activer la case à cocher **Bipper toutes les secondes pendant le décompte** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur le périphérique.
   - Si vous employez le mode **Enregistrement auto**, votre enregistreur HDV va démarrer et commencer l'enregistrement dès la fin du rendu.

Imprimer un fichier rendu

Utilisez cette procédure si vous disposez d'un flux de transport rendu en MPEG 2 que vous souhaitez imprimer sur une bande HDV.

Si vous imprimez un fichier rendu sur une bande HDV, il doit être strictement conforme au périphérique HDV cible et aux exigences en matière de types de fichiers, sinon l'opération d'impression échouera. Le rendu à partir des modèles HDV MPEG-2 fournis — sans aucune modification — est requis pour la réussite de l'impression sur bande HDV.

1. Chargez votre projet HDV.
2. Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie de votre projet, créez une sélection de durée comportant la section concernée.
3. Dans le menu Outils, sélectionnez **Enregistrer la vidéo sur la bande HDV**. La page Impression sur bande HDV - Périphérique s'affiche.
4. Choisissez votre caméscope HDV ou votre platine dans la liste déroulante **Périphérique**.
5. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Format/Fichier s'affiche.
6. Choisissez le fichier à imprimer :
    a. Sélectionnez la case d'option **Utiliser un fichier existant**.
    b. Dans la zone **Chemin**, tapez le chemin d'accès au fichier à imprimer, ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir le fichier à imprimer.
7. Cliquez sur **Suivant**. La page Impression HDV sur bande - Contrôle du périphérique s'affiche.
8. Utilisez la boîte de dialogue Contrôle du périphérique pour indiquer si Vegas Pro prend le contrôle de votre enregistreur HDV ainsi que la méthode souhaitée d'impression sur bande :
    - Sélectionnez **Manuel** si votre périphérique HDV n'est pas compatible OHCI ou si l'application ne parvient pas à prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV. Vous devez caler la bande et appuyer sur le bouton Enregistrer de votre équipement HDV avant l'enregistrement.
    - Sélectionnez **Enregistrement auto** si vous utilisez un périphérique IEEE-1394 HDV compatible OHCI et si l'application est capable de prendre le contrôle de votre périphérique d'enregistrement HDV.

      Vous devrez repérer la bande à l'emplacement où vous souhaitez commencer l'impression. L'emplacement du timecode du périphérique s'affiche dans la zone **Timecode du périphérique**.

      Lorsque vous cliquez sur **Terminer**, l'enregistrement commence automatiquement, et il s'arrête à la fin de la sélection ou du projet.
9. Cliquez sur **Terminer**.
    - Si vous employez le mode **Manuel**, une boîte de dialogue s'affiche avant le début de l'impression. Vous pouvez indiquer un délai dans la zone **Délai de déclenchement** et activer la case à cocher **Bipper toutes les secondes pendant le décompte** si vous souhaitez effectuer un compte à rebours avant l'envoi de la vidéo sur le périphérique.
    - Si vous employez le mode **Enregistrement auto**, votre enregistreur HDV va démarrer et commencer l'enregistrement dès que vous cliquerez sur le bouton **Terminer**.

Chapitre 28

Rendu des projets (Rendre en tant que)

Lorsque vous avez terminé la modification de votre projet, ou si vous désirez le voir dans sa forme finale, vous pouvez sélectionner **Rendre en tant que** dans le menu Fichier pour le convertir dans un autre format et créer un fichier unique sur votre disque dur.

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.

Si vous avez prérendu votre projet, les sections traitées pourront servir pour le rendu final, si les formats de destination correspondent. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.

Lorsque vous générez le rendu d'une vidéo dans l'un des formats suivants, les images vidéo non modifiées sont utilisées sans recompression (rendu intelligent) :

- DV AVI
- DV MXF
- IMX MXF (IMX 24p MXF n'est pas pris en charge pour la génération de rendu sans recompression)
- HD MXF
- MPEG-2 (pour les fichiers tels que ceux provenant de caméscopes HDV et DVD)
- XDCAM EX prend en charge le rendu intelligent dans les formats suivants :
    - SP 18,3 Mbits/s CBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX et HDV HD-1
    - SP 25 Mbits/s CBR 1440 x 1080i de/vers XDCAM EX, XDCAM HD et HDV HD-2
    - HQ 35 Mbits/s VBR 1440 x 1080 de/vers XDCAM EX et XDCAM HD
    - HQ 35 Mbits/s VBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX
    - HQ 35 Mbits/s VBR 1920 x 1080 de/vers XDCAM EX

      Pour plus d'informations, reportez-vous à "Flux de production XDCAM EX," page 431.

Pour générer le rendu intelligent, la largeur, la hauteur, la fréquence des images, l'ordre des champs, le profil, le niveau et le débit binaire du fichier multimédia source, des paramètres du projet et du modèle de rendu doivent être identiques. Le rendu des images auxquelles sont appliqués des effets, des compositions ou des transitions sera généré.

Vous pouvez désactiver la case à cocher **Activer le rendu long GOP sans recompression** dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Préférences pour désactiver cette fonction.

Lorsque vous acheminez des bus vers les sorties matérielles, les sorties correspondant à ces bus ne sont pas incluses dans le mixage lorsque vous procédez au rendu de votre projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Acheminement des bus," page 359.

1. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue Rendre en tant que.
2. Sélectionnez le dossier dans lequel enregistrer le fichier à l'aide des commandes Fichier de sortie :
    a. 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.
    b. 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.
3. Sélectionnez le type de fichier à créer à l'aide des options Format de sortie.

    La zone **Format de sortie** affiche les types de fichier et les formats disponibles pour le rendu du fichier. Vous pouvez double-cliquer sur les intitulés (ou cliquer sur les boutons fléchés) pour développer ou réduire les listes de modèles disponibles. 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. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554..

    Conseils :

    - Vous pouvez saisir le nom du modèle recherché dans le champ **Rechercher dans les modèles de rendu**. Pour rendre une vidéo pour un système PSP™ (PlayStation® Portable) spécifique, par exemple, vous pouvez taper « PSP » dans le champ pour afficher uniquement les modèles qui contiennent le terme « PSP » dans le nom ou la description du modèle.
    - Si vous utilisez souvent certains modèles, vous pouvez créer des favoris. Cliquez sur l'étoile grise ☆ en regard d'un nom de modèle pour le marquer en tant que favori. Vous pouvez ensuite activer la case **Afficher les favoris uniquement** pour que seuls vos favoris ★ apparaissent dans la boîte de dialogue Rendre en tant que.
    - Les modèles correspondant aux paramètres du projet (taille d'image, forme du pixel et fréquence d'image) sont affichés avec un symbole égale = dans la liste des modèles : Pour afficher uniquement les modèles qui correspondent aux paramètres du projet, cochez la case **Faire correspondre les paramètres du projet**.
    - Pour exercer un plus grand contrôle sur la liste de modèles, cliquez sur **Plus d'options de filtre**. Vous pouvez afficher des modèles audio/vidéo ou établir une correspondance avec le nombre de canaux audio, la fréquence d'échantillonnage, la fréquence de trame, la taille d'image, le format d'image ou l'ordre des champs de votre projet.
    - Pour créer un flux audio Surround 5.1 pour votre DVD, effectuez le rendu de votre projet en utilisant le module externe Dolby Digital AC-3 Studio avec le modèle **DVD Surround 5.1** ou **DVD Surround 5.1, CAG activé**.

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

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

4. Si vous effectuez le rendu au format .wav, .w64, .avi ou .mxf, vous pouvez activer la case à cocher **Activer le mappage multicanal** pour rendre un fichier avec plusieurs canaux audio.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu de fichier audio multicanal," page 544.

5. Cochez ou décochez les cases suivantes dans la section Options de rendu selon vos besoins:

   a. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous 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.

   b. Cochez la case **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** lorsque vous effectuez un rendu dans un format de sortie dont le format d'image est légèrement différent de celui qui est paramétré dans votre projet. Ceci empêche l'apparition de bandes noires en haut, en bas ou sur les côtés de la sortie.

   c. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

      Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

      Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

6. Les commandes de la zone Options de métadonnées permettent de déterminer si les informations relatives au projet sont enregistrées avec le fichier multimédia rendu :

    a. Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez cocher la case **Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia** pour intégrer des marqueurs, régions et marqueurs de commande dans le fichier multimédia rendu.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de marqueurs," page 231,"Insertion de régions," page 232,et "Insertion de commandes," page 235.

    b. Activez la case à cocher **Enregistrer le projet comme référence de chemin dans le fichier rendu** si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre projet Vegas Pro dans le fichier de rendu. L'enregistrement du chemin d'accès au projet vous permet de revenir aisément au projet source si vous employez le fichier de rendu dans un autre projet.

    Remarques :

    - Les informations de projet contenues dans le fichier de rendu constituent uniquement une référence à un fichier de projet. Si vous modifiez le fichier de projet après l'opération de rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier rendu. Pour modifier un projet à partir d'une référence, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias doivent être disponibles sur votre ordinateur.
    - La case à cocher ne sera pas disponible si vous n'avez pas enregistré votre fichier ou si vous procédez au rendu avec un module externe tiers correspondant à un format de fichier bien précis.
    - Pour plus d'informations, reportez-vous à "Références au projet dans les fichiers rendus," page 76.

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

    La barre des tâches Windows affiche la progression du rendu. Si le délai de rendu est supérieur à une minute, la fin du rendu est signalée par un son.

    Pour changer ce son, ouvrez le Panneau de configuration Windows et sélectionnez **Son**. Cliquez sur l'onglet Sons et développez l'entrée Vegas Pro 12.0. Lorsque vous sélectionnez l'événement **Rendu terminé**, vous pouvez écouter un aperçu du son actuel, sélectionner un nouveau son ou désactiver le son d'avertissement de **Rendu terminé**.

8. Lorsque le rendu est terminé, cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour lire le fichier avec le lecteur qui lui est associé, ou cliquez sur **Ouvrir le dossier** pour ouvrir le dossier dans lequel vous avez enregistré le fichier.

Rendu de fichier audio multicanal

Si vous souhaitez procéder au rendu d'un fichier audio unique intégrant plusieurs canaux audio, vous pouvez le faire dans l'un des formats suivants :

- WAV/WAV64 (pour plus d'informations sur le rendu des fichiers WAV/WAV64 de canaux 5.1, voir "Rendu d'un mix 5.1," page 466.)
- AVI
- Material Exchange Format (MXF)

  MXF nécessitent un flux vidéo.

Format de rendu	Nombre de canaux
DV MXF	Contient toujours 4 canaux audio. Vous pouvez utiliser la liste déroulante **Canaux** dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour choisir le nombre de canaux à remplir avec des données audio. Par exemple, si vous choisissez **2** dans la liste déroulante **Canaux**, le fichier de rendu contiendra 4 canaux audio : deux canaux contiendront des données audio et les deux autres contiendront un silence. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modèles de rendu personnalisés," page 554.
IMX MXF	Contient toujours 8 canaux audio. Vous pouvez utiliser la liste déroulante **Canaux** dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour choisir le nombre de canaux à remplir avec des données audio. Par exemple, si vous choisissez **2** dans la liste déroulante **Canaux**, le fichier de rendu contiendra 8 canaux audio : deux canaux contiendront des données audio et les six autres contiendront un silence.
HD MXF	Peut contenir 2 ou 4 canaux audio. Vous pouvez utiliser la liste déroulante **Canaux** dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour choisir le nombre de canaux qui seront rendus. Par exemple, si vous choisissez **2** dans la liste déroulante **Canaux**, le fichier de rendu contiendra seulement 2 canaux audio.

WMV/WMA, AC-3, et ATRAC prennent en charge les formats multicanaux Surround ; le mappage des canaux n'est pas pris en charge.

1. Créez votre projet.
2. Dans la fenêtre Console de mixage, ajoutez un bus pour chaque canal (ou paire de canaux) à inclure dans votre fichier rendu.

   Par exemple, pour créer un fichier .wav à six canaux, vous pouvez paramétrer trois ou six bus pour votre projet. Si vous employez trois bus, les canaux de gauche et de droite de chaque bus seront enregistrés dans un canal séparé. Si vous employez six bus, vous pouvez enregistrer la réduction mono de chaque bus dans un canal séparé.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajout de bus audio," page 356..

Si vous travaillez sur un projet Surround 5.1, vous pouvez mapper les six canaux provenant du bus Master Surround vers six canaux de sortie.

3. Affectez des pistes aux bus pour lier la partie audio de votre projet au canal désiré. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Attribution de pistes à des bus," page 357.
4. Dans le menu Fichier, choisissez **Rendre en tant que** pour afficher la boîte de dialogue Rendre en tant que.
5. Sélectionnez l'emplacement dans lequel enregistrer votre fichier à l'aide de l'option Fichier de sortie de la boîte de dialogue Rendre en tant que.
6. Activez la case à cocher **Activer le mappage multicanal**.
7. Cliquez sur le bouton **Canaux** si vous souhaitez diriger les bus de votre projet vers des canaux dans le fichier rendu. Si vous n'indiquez pas de mappage de canal, Vegas Pro ne générera pas un fichier multicanal.
    a. Dans la boîte de dialogue Mappage de canal, activez les cases à cocher correspondant aux bus à inclure dans le fichier de rendu. Chaque bus stéréo sera enregistré dans deux canaux dans le fichier rendu. Si vous souhaitez enregistrer un bus dans un canal unique, activez la case à cocher **(Mixage démultiplicateur mono)** correspondant à ce bus.
    b. Si vous souhaitez modifier l'ordre des bus dans le mappage des canaux, sélectionnez le bus et cliquez sur le bouton **Vers le haut** ou **Vers le bas**.
    c. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Mappage de canal et revenir à la boîte de dialogue Rendre en tant que.

        Le mappage des canaux est également disponible pour l'impression sur bande à partir de la barre temporelle, le rendu sur une nouvelle piste et l'exportation d'une vidéo sur un disque XDCAM.
8. Sélectionnez le type de fichier à créer à l'aide des options Format de sortie.

    La zone Format de sortie affiche les types de fichier et les formats disponibles pour le rendu du fichier. Vous pouvez double-cliquer sur les intitulés (ou cliquer sur les boutons fléchés) pour développer ou réduire les listes de modèles disponibles. 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.

    Si vous sélectionnez **Modèle par défaut** pour le rendu de fichiers .wav, .w64 ou .avi, le nombre de canaux correspond à celui qui est indiqué dans la boîte de dialogue Mappage de canal.

    Si vous sélectionnez un modèle de rendu indiquant un nombre de canaux supérieur à celui qui a été paramétré dans la boîte de dialogue Mappage de canal, les canaux supplémentaires seront rendus sous forme silencieuse.

    Si vous sélectionnez un modèle indiquant un nombre de canaux inférieur à celui qui a été paramétré dans la boîte de dialogue Mappage de canal, les paramètres du modèle seront employés. Les autres canaux mappés seront ignorés.

9. Cochez ou décochez les cases suivantes dans la section Options de rendu selon vos besoins:

    a. Activez la case à cocher **Effectuer le rendu de la zone de boucle uniquement** si vous 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.

    b. Cochez la case **Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires)** lorsque vous effectuez un rendu dans un format de sortie dont le format d'image est légèrement différent de celui qui est paramétré dans votre projet. Ceci empêche l'apparition de bandes noires en haut, en bas ou sur les côtés de la sortie.

    c. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous rendez un projet auquel vous avez fait subir une rotation et souhaitez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** de la boîte de dialogue Propriétés du projet pour le fichier de rendu.

    Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée au projet lui-même. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

10. Les commandes de la zone Options de métadonnées permettent de déterminer si les informations relatives au projet sont enregistrées avec le fichier multimédia rendu :

    a. Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez cocher la case **Enregistrer les marqueurs du projet dans le fichier multimédia** pour intégrer des marqueurs, régions et marqueurs de commande dans le fichier multimédia rendu.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Insertion de marqueurs," page 231,"Insertion de régions," page 232, et "Insertion de commandes," page 235.

    b. Activez la case à cocher **Enregistrer le projet comme référence de chemin dans le fichier rendu** si vous souhaitez enregistrer le chemin d'accès à votre projet Vegas Pro dans le fichier de rendu. L'enregistrement du chemin d'accès au projet vous permet de revenir aisément au projet source si vous employez le fichier de rendu dans un autre projet.

    Remarques :

    - Les informations de projet contenues dans le fichier de rendu constituent uniquement une référence à un fichier de projet. Si vous modifiez le fichier de projet après l'opération de rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier rendu. Pour modifier un projet à partir d'une référence, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias doivent être disponibles sur votre ordinateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Références au projet dans les fichiers rendus," page 76.

    - La case à cocher ne sera pas disponible si vous n'avez pas enregistré votre fichier ou si vous procédez au rendu avec un module externe tiers correspondant à un format de fichier bien précis.

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

12. Lorsque le rendu est terminé, cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour lire le fichier avec le lecteur qui lui est associé, ou cliquez sur **Ouvrir le dossier** pour ouvrir le dossier dans lequel vous avez enregistré le fichier.

Rendu des fichiers MPEG

Utilisez le module externe MainConcept pour rendre les fichiers MPEG. Ce module comporte des modèles qui fonctionneront parfaitement pour la plupart de vos besoins d'encodage, et vous pourrez créer des modèles personnalisés en cas de besoins spécifiques en matière de codage.

Remarques :

- Vegas Pro ne crée pas de CD vidéo, mais vous pouvez utiliser le module externe MPEG pour rendre les fichiers dans votre application de création VCD. Consultez la documentation de l'application pour déterminer les besoins des fichiers avant d'effectuer le rendu.
- Si vous choisissez d'enregistrer les marqueurs dans votre fichier MPEG-2 rendu, DVD Architect les lit comme des marqueurs de chapitres. Vérifiez que la case à cocher **Rendre les I-Frames des marqueurs** est activée avant le rendu (dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, sélectionnez **MainConcept MPEG-2** dans la liste déroulante **Modèle**, puis cliquez sur le bouton **Personnaliser**). Dans la boîte de dialogue Modèle personnalisé, sélectionnez l'onglet Vidéo et activez la case à cocher **Rendre les I-Frames des marqueurs**.

La vidéo MPEG nécessite des largeurs d'images divisibles par 16 et des hauteurs d'images divisibles par 2. Les dimensions non conformes peuvent causer des résultats imprévisibles ou provoquer une instabilité du système.

Utilisation des modèles MPEG par défaut

Lorsque vous parcourez des modèles de rendu dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, une description des paramètres du modèle sélectionné s'affiche sous la liste des modèles. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu des projets (Rendre en tant que)," page 541.

Création de modèles MPEG personnalisés

Dans la boîte de dialogue Rendre en tant que, sélectionnez **MainConcept MPEG-1** ou **MainConcept MPEG-2** dans la zone Format de sortie et cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle** si vous souhaitez créer vos propres modèles de codage MPEG.

Pour plus d'informations sur la page active dans la boîte de dialogue Modèle personnalisé, cliquez sur le bouton ?.

Les modèles personnalisés proposent de nombreuses options et, par conséquent, ils peuvent entraîner de nombreuses erreurs. Vérifiez les besoins de votre fichier avant de créer un modèle. Si vous utilisez un logiciel externe de gravure de DVD, par exemple, reportez-vous à la documentation de l'application pour déterminer les besoins de ses fichiers.

Affichage de fichiers MPEG-2 sur un ordinateur

Les fichiers MPEG-2 ont besoin d'un décodeur MPEG-2 pour pouvoir être affichés dans Windows Media

Player et autres applications. Sony Creative Software Inc. ne se charge pas de l'assistance pour les décodeurs MPEG-2 externes.

Rendu des projets pour l'emploi dans DVD Architect

Si vous possédez le logiciel DVD Architect, vous pouvez éviter le transcodage inutile ou la recompression en utilisant Vegas Pro pour rendre vos fichiers multimédias dans les formats appropriés avant de les ajouter à votre projet DVD Architect.

Les encodeurs Sony Creative Software Inc. AC-3 et MainConcept MPEG-2 offrent des modèles qui produiront des fichiers ne nécessitant pas de recompression (sauf si le fichier est trop volumineux pour tenir sur un DVD).

Audio AC-3 (.ac3)

Fréquence d'échantillonnage	Débit binaire	Canaux
48 000 Hz	192 Kbits/s (64 Kbits/s à 640 Kbits/s pris en charge)	Stéréo
48 000 Hz	448 Kbits/s (64 Kbits/s à 640 Kbits/s pris en charge)	Surround 5.1

Audio PCM (.wav ou .w64)

Fréquence d'échantillonnage	Résolution binaire	Canaux	Compression
48 000 Hz	16, 20 ou 24 bits	Stéréo	Non compressé
96 000 Hz	16, 20 ou 24 bits	Stéréo	Non compressé

Vidéo MPEG NTSC (.m2p, .mp2, .mpg, .mpeg, .mpv)

Si vous utilisez le codeur MainConcept MPEG-2 avec le logiciel Vegas Pro, choisissez le modèle **Flux vidéo NTSC DVD Architect** ou **Flux vidéo NTSC 24p DVD Architect** pour rendre votre flux vidéo. Vous devrez rendre votre séquence audio séparément en appliquant les paramètres indiqués dans les sections Audio AC-3 ou Audio PCM de cette rubrique.

Si vous utilisez une autre application pour le rendu, les paramètres suivants vous permettront de produire une séquence vidéo MPEG-2 NTSC conforme.

Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire max.
720 x 480	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	4:3	36	9,8 Mbits/s

Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire max.
704 x 480	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	4:3	36	9,8 Mbits/s
352 x 240	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	4:3	36	9,8 Mbits/s
352 x 480	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	4:3	36	9,8 Mbits/s
720 x 480	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	16:9	36	9,8 Mbits/s
720 x 480	29.97 ou 23,976 + ajustement 24 images	16:9	36	9,8 Mbits/s

Le codeur MainConcept MPEG-2 de Vegas Pro désactive l'indicateur de retard faible pour effectuer des rendus. Si vous utilisez un autre codeur pour le rendu, assurez-vous que l'indicateur de retard faible est désactivé.

Vidéo MPEG PAL (.m2p, .mp2, .mpg, .mpeg, .mpv)

Si vous utilisez le codeur MainConcept MPEG-2 avec le logiciel Vegas Pro, choisissez le modèle **Flux vidéo PAL DVD Architect** ou **Flux vidéo grand écran PAL DVD Architect** pour rendre votre flux vidéo. Vous devrez rendre votre séquence audio séparément en appliquant les paramètres indiqués dans les sections Audio AC-3 ou Audio PCM de cette rubrique.

Si vous utilisez une autre application pour le rendu, les paramètres suivants vous permettront de produire une séquence vidéo MPEG-2 PAL conforme.

Taille de l'image	Fréquence de trame	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire max.
704 x 576	25 ips	4:3	30	9,8 Mbits/s
352 x 576	25 ips	4:3	30	9,8 Mbits/s
352 x 288	25 ips	4:3	30	9,8 Mbits/s
704 x 480	25 ips	16:9	30	9,8 Mbits/s

Le codeur MainConcept MPEG-2 de Vegas Pro désactive l'indicateur de retard faible pour effectuer des rendus. Si vous utilisez un autre codeur pour le rendu, assurez-vous que l'indicateur de retard faible est désactivé.

Paramètres des fichiers multimédias pour les projets Blu-ray disc

Vous pouvez graver des projets Blu-ray Disc sur des disques BD enregistrables en utilisant le format BDMV :

- Un disque BD enregistrable à couche unique de 25 Go permet de stocker environ 3 heures, 42 minutes de vidéo AVC (15 Mbits/s) ou 2 heures, 15 minutes de vidéo MPEG-2 (25 Mbits/s).
- Un disque BD enregistrable à deux couches de 50 Go permet de stocker environ 7 heures, 25 minutes de vidéo AVC (15 Mbits/s) ou 4 heures, 31 minutes de vidéo MPEG-2 (25 Mbits/s).

Lorsque vous utilisez la commande **Outils** > **Graver le disque** > **Blu-ray Disc** dans un projet stéréo 3D Vegas Pro rend un fichier image Blu-ray 3D (.iso) en vue d'un test de préparation de BD-ROM commercial.

Si votre projet est destiné à une reproduction Blu-ray 3D™ professionnelle, Vegas Pro peut préparer le contenu au format par œil full-HD en rendant deux fichiers distincts (à l'aide des modes **Gauche uniquement** et **Droite uniquement**), qui peuvent être lus par un codeur MVC tel le codeur Dualstream 3D et créés au moyen d'un outil tel Blu-print.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de projets stéréo 3D, consultez la rubrique "Modification stéréo 3D," page 215.

Audio AC-3 (.ac3)

Fréquence d'échantillonnage	Débit binaire	Canaux
48 000 Hz	192 Kbits/s (64 Kbits/s à 640 Kbits/s pris en charge)	Stéréo
48 000 Hz	192 Kbits/s (64 Kbits/s à 640 Kbits/s pris en charge)	Surround 5.1

Audio PCM (.wav ou .w64)

Fréquence d'échantillonnage	Résolution binaire	Canaux	Compression
48 000 Hz	16 ou 24 bits	Stéréo	Non compressé
96 000 Hz	16 ou 24 bits	Stéréo	Non compressé

Vidéo AVC

Si vous utilisez le logiciel Vegas Pro, les modèles de rendu AVCHD vous permettent de rendre un fichier vidéo compatible incluant des pistes audio AC-3 Surround 5.1.

Si vous utilisez une autre application pour le rendu, les paramètres suivants vous permettront de produire un fichier multimédia AVC compatible.

Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Débit binaire maximal :
720 x 480	29,970 entrelacé	4:3	40 Mbits/s
720 x 480	29,970 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
720 x 576	25 entrelacé	4:3	40 Mbits/s
720 x 576	25 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
1280 x 720	59.940	16:9	40 Mbits/s
1280 x 720	50	16:9	40 Mbits/s
1280 x 720	24.000	16:9	40 Mbits/s
1280 x 720	23.976	16:9	40 Mbits/s
1440 x 1080	29,970 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
1440 x 1080	25 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
1440 x 1080	24.000	16:9	40 Mbits/s
1440 x 1080	23.976	16:9	40 Mbits/s
1920 x 1080	29,970 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
1920 x 1080	25 entrelacé	16:9	40 Mbits/s
1920 x 1080	24.000	16:9	40 Mbits/s
1920 x 1080	23.976	16:9	40 Mbits/s

Vidéo MPEG-2

Si vous utilisez le logiciel Vegas Pro, les modèles de rendu Blu-ray vous permettent de rendre votre flux vidéo. Vous devrez rendre votre séquence audio séparément en appliquant les paramètres indiqués dans les sections Audio AC-3 ou Audio PCM de cette rubrique d'aide.

Nom du modèle	Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire maximal :
Flux vidéo Blu-ray 1920 x 1080-24p, 25 Mbits/s	1920 x 1080	23.976	16:9	24	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1920 x 1080-50i, 25 Mbits/s	1920 x 1080	25	16:9	25	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1920 x 1080-60i, 25 Mbits/s	1920 x 1080	29.970	16:9	30	40 Mbits/s

Nom du modèle	Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire maximal :
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-24p, 25 Mbits/s	1440 x 1080	23.976	16:9	24	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-50i, 25 Mbits/s	1440 x 1080	25	16:9	25	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-60i, 25 Mbits/s	1440 x 1080	29.970	16:9	30	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-24p, 8 Mbits/s	1440 x 1080	23.976	16:9	24	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-50i, 8 Mbits/s	1440 x 1080	25	16:9	25	40 Mbits/s
Flux vidéo Blu-ray 1440 x 1080-60i, 8 Mbits/s	1440 x 1080	29.970	16:9	30	40 Mbits/s

Si vous utilisez une autre application pour le rendu, les paramètres suivants vous permettront de produire une séquence vidéo MPEG-2 compatible.

Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire maximal :
720 x 480	29,970 entrelacé	4:3	30	40 Mbits/s
720 x 480	29,970 entrelacé	16:9	30	40 Mbits/s
720 x 576	25 entrelacé	4:3	25	40 Mbits/s
720 x 576	25 entrelacé	16:9	25	40 Mbits/s
1280 x 720	59.940	16:9	60	40 Mbits/s
1280 x 720	50	16:9	50	40 Mbits/s
1280 x 720	24.000	16:9	24	40 Mbits/s
1280 x 720	23.976	16:9	24	40 Mbits/s
1440 x 1080	29,970 entrelacé	16:9	30	40 Mbits/s
1440 x 1080	25 entrelacé	16:9	25	40 Mbits/s
1440 x 1080	24.000	16:9	24	40 Mbits/s
1440 x 1080	23.976	16:9	24	40 Mbits/s
1920 x 1080	29,970 entrelacé	16:9	30	40 Mbits/s
1920 x 1080	25 entrelacé	16:9	25	40 Mbits/s

Taille de l'image	Fréquence de trame (ips)	Format d'image	Groupe d'images maximum	Débit binaire maximal :
1920 x 1080	24.000	16:9	24	40 Mbits/s
1920 x 1080	23.976	16:9	24	40 Mbits/s

Modèles de rendu personnalisés

Si le type de fichier sélectionné l'autorise, la boîte de dialogue Rendre en tant que vous permet de créer des modèles personnalisés pour enregistrer des fichiers.

Remarques :

- Les modèles Vegas Pro pour le rendu des données audio multicanal aux formats .wav/.wav64, .avi et .mxf peuvent apparaître dans d'autres applications Sony Creative Software Inc. qui ne prennent pas en charge les données audio multicanaux. L'emploi de ces modèles dans d'autres applications ne produira pas les résultats attendus et doit être évité.
- Si vous modifiez un modèle dans la boîte de dialogue Modèle personnalisé sans l'enregistrer à l'aide d'un nouveau nom, les paramètres seront enregistrés sur le disque sous le nom "Sans titre".

Créer ou modifier un modèle

1. Utilisez la boîte de dialogue Rendre en tant que pour définir l'emplacement et le nom du fichier à enregistrer.
2. Sélectionnez un modèle dans la zone Format de sortie et cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnaliser le modèle.
3. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Modèle** ou entrez une nouvelle valeur dans la zone de texte.
4. Les préréglages intégrés ne sont pas modifiables.
5. Lorsque vous déterminez les débits binaires, notez que 1 K=1 024.
4. Employez la boîte de dialogue Modèle personnalisé pour définir les propriétés du modèle.

   Pour obtenir des informations sur les commandes spécifiques de la boîte de dialogue des modèles personnalisés de chaque type de fichier, cliquez sur le bouton Aide.

5. Cliquez sur le bouton **Enregistrer le modèle** .
6. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Enregistrer sous ou Rendre en tant que.

Supprimer un modèle

1. Utilisez la boîte de dialogue Rendre en tant que pour définir l'emplacement et le nom du fichier à enregistrer.

2. Sélectionnez un modèle dans la zone Format de sortie et cliquez sur le bouton **Personnaliser le modèle** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnaliser le modèle.
3. Choisissez un modèle dans la liste déroulante **Modèle**.
4. Cliquez sur le bouton **Supprimer le modèle** .

   Les présélections incorporées ne peuvent pas être modifiées.
5. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Enregistrer sous ou Rendre en tant que.

Copier des modèles de rendu entre plusieurs ordinateurs ou comptes utilisateur

Vous pouvez mettre vos modèles de rendu personnalisés à la disposition des autres ordinateurs ou comptes utilisateurs. Pour cela, il suffit de copier les fichiers .sft2 dans l'emplacement approprié du nouveau compte ou de l'ordinateur.

Les modèles de rendu sont conservés dans le dossier **C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\<plug-in name>** sur Windows Vista ou Windows 7.

Le dossier AppData est visible uniquement si la case d'option **Afficher les fichiers et les dossiers masqués** est sélectionnée dans l'onglet Affichage du menu Options des dossiers dans le Panneau de configuration Windows.

Pour connaître le nom d'un module externe, cliquez sur le bouton **À propos de** dans la boîte de dialogue Rendre en tant que.

Pour mettre un modèle à la disposition d'un autre ordinateur ou compte utilisateur, copiez le fichier .sft2 dans le même emplacement sur un autre compte.

Par exemple, pour que le compte utilisateur AJoulain puisse accéder au modèle son personnalisé de JSutin, copiez le fichier .sft2 correspondant depuis ce dossier :

C:\Users\JSmith\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\wave\

dans ce dossier :

C:\Users\JSmith\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\wave\

Si vous copiez des modèles depuis une application Sony Creative Software plus ancienne, ils sont enregistrés au format .sft dans le dossier suivant : **C:\Documents and Settings\<username>\Application Data\Sony\File Templates\<plug-in name>\<plug-in GUID>**.

Onglet Projet

Certains formats de fichier incluent un onglet Projet dans la boîte de dialogue Modèle Personnalisé.

Option	Description
Qualité du rendu vidéo	Sélectionnez une qualité de rendu si vous souhaitez remplacer la **qualité rendu en rés. intégrale** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Option	Description
Mode 3D stéréoscopique	Sélectionnez le mode 3D stéréoscopique si vous souhaitez l'utiliser pour le modèle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu 3D stéréoscopique," page 226.
Permuter Gauche/Droite	Activez la case à cocher **Permuter Gauche/Droite** si vous devez intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu 3D stéréoscopique," page 226.
Annulation de diaphonie	Déplacez le curseur **Annulation des diaphonies** si l'image bave. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Rendu 3D stéréoscopique," page 226.
Espace de couleur	Sélectionnez un espace de couleur pour le modèle de rendu.

Chapitre 29

Utilisation des contrôleurs de matériel

Le logiciel Vegas Pro prend en charge plusieurs types de périphériques qui vous permettent de régler les contrôles dans l'interface utilisateur, que ce soit une surface de contrôle professionnelle complète ou une simple manette de jeu.

Le contrôleur de matériel ajoute une dimension tactile à vos sessions d'édition, une sensation que vous ne retrouvez pas avec la souris.

Utilisation d'une surface de contrôle

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

Contrairement aux raccourcis clavier, dont le fonctionnement est déterminé par la portion active de la fenêtre Vegas Pro, les fonctions mappées d'une surface de contrôle fonctionnent quelle que soit la partie de l'application dans laquelle vous vous trouvez.

Connexion de votre surface de contrôle

Vous pouvez utiliser un Mackie Control Universal (avec un maximum de quatre extensions Mackie Control Universal Extenders), un modèle Frontier TranzPort, un PreSonus FaderPort et jusqu'à cinq surfaces de contrôle génériques avec Vegas Pro.

Si vous utilisez des extensions Mackie Control, vous devez disposer d'une interface MIDI multiport et de ports d'entrée/de sortie MIDI pour chaque périphérique.

Accomplissez les étapes suivantes pour chaque périphérique.

1. Connectez le port MIDI Out de votre interface MIDI au port MIDI In de votre surface de contrôle.
2. Connectez le port MIDI In de votre interface MIDI au port MIDI Out de votre surface de contrôle.
3. Si vous utilisez des extensions Mackie Control, répétez les étapes 1 et 2 pour chaque extension Mackie Control.

Si vous utilisez une interface USB telle que la Frontier TranzPort, il suffit de brancher le câble USB.

Configurer Vegas Pro pour utiliser votre surface de contrôle

Utilisez l'onglet MIDI de la boîte de dialogue Préférences pour sélectionner le périphérique auquel la surface de contrôle est connectée.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Activez vos ports d'entrée et sortie MIDI :
    a. Sélectionnez l'onglet MIDI de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique MIDI," page 637.
    b. Dans la zone **Rendre ces périphériques disponibles pour la sortie MIDI**, activez la case à cocher correspondant au port MIDI connecté au port d'entrée (In) de votre surface de contrôle.
    c. Dans la zone **Rendre ces périphériques disponibles pour l'entrée MIDI**, activez la case à cocher correspondant au port MIDI connecté au port de sortie (Out) de votre surface de contrôle.
    d. Cliquez sur **Appliquer**.
3. Choisissez une surface de contrôle :
    a. Sélectionnez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649.
    b. Sélectionnez un matériel dans la liste déroulante **Périphériques disponibles** et cliquez sur le bouton **Ajouter**. Le fait d'ajouter un périphérique charge son profil par défaut. Si vous souhaitez personnaliser le comportement de la surface de contrôle, cliquez deux fois sur l'entrée correspondante dans la liste **Périphériques de contrôle actifs**.
4. Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue Préférences.

Paramétrage ou personnalisation de votre surface de contrôle

Utilisez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour sélectionner et paramétrer les surfaces de contrôle à employer.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & Automatisation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649.
3. Sélectionnez un matériel dans la liste déroulante **Périphériques disponibles** et cliquez sur le bouton **Ajouter**. Le matériel est ajouté à la liste **Périphériques de contrôle actifs**.
4. Cliquez deux fois sur l'entrée, dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue de configuration.
    - Pour plus d'informations sur le paramétrage d'un modèle Mackie Control, consultez la rubrique "Utilisation d'un contrôle Mackie," page 559.
    - Pour plus d'informations sur le paramétrage d'un modèle Frontier TranzPort, consultez la rubrique "Utilisation d'un contrôle Frontier TranzPort," page 578.
    - Pour en savoir plus sur l'utilisation d'un PreSonus FaderPort, consultez la section "Utilisation d'un PreSonus FaderPort," page 580.

- Pour plus d'informations sur la configuration d'un contrôle générique MIDI, consultez la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle générique," page 582.

Utilisation de votre surface de contrôle

Cette section décrit l'emploi de votre surface de contrôle, en termes génériques.

Pour obtenir des informations sur votre périphérique spécifique, veuillez consulter la documentation du constructeur.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Contrôle externe** pour activer les surfaces de contrôle que vous avez sélectionnées.
2. Si nécessaire, cliquez sur le bouton **Automatisation** de votre surface de contrôle.
3. Cliquez sur le bouton **Paramètres d'automatisation** de chaque piste à modifier avec la surface de contrôle, et sélectionnez **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)** pour activer l'enregistrement de l'automatisation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

   Pour activer l'enregistrement de l'automatisation pour les bus audio ou la sortie vidéo principale, utilisez les pistes de bus audio ou la piste de bus vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Pistes de bus audio," page 262 et "Piste du bus vidéo," page 264.
4. Utilisez les fonctions de votre surface de contrôle pour modifier votre projet.

Utilisation d'un contrôle Mackie

Le module Mackie Control est totalement pris en charge par Vegas Pro. Une plaque superposable est disponible auprès de Mackie. Elle vous permet de libeller les boutons et les contrôles de Mackie Control avec les fonctions correspondantes dans Vegas Pro :http://www.mackie.com/products/mcu/index.html.

Vous pouvez télécharger une version imprimable en taille maximale de la superposition à l'adresse suivante :http://download.sonycreativesoftware.com/current/extras/mackiecontroloverlay.pdf.

Cette plaque identifie le mappage de contrôle par défaut. Vous pouvez aussi personnaliser les boutons et contrôles de Mackie Control. Lorsque vous employez le mappage par défaut, Mackie Control est divisé en plusieurs zones fonctionnelles. Toutes les fonctions décrites dans cette rubrique se réfèrent au mappage de contrôle par défaut.

Pour plus d'informations sur votre Mackie Control, veuillez consulter la documentation du constructeur.

Pour plus d'informations sur la configuration d'une surface de contrôle, consultez la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

Le Mackie Control Universal peut commander les configurations de découpage ou d'automatisation. Pour pouvoir contrôler les paramètres d'automatisation, le bouton **Automatisation** de la section Audio/Vidéo doit être sélectionné, et la piste ou le bus à modifier doit être en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**. Maintenez le bouton F1 enfoncé en tournant le V-Pot (ou utilisez le bouton **Paramètres d'automatisation**) pour changer le mode d'enregistrement de l'automatisation pour chaque piste et piste de bus.

Configuration des mappages de canaux pour les extensions Mackie Control

Si vous utilisez des extensions Mackie Control, vous devez configurer un mappage des canaux.

Par exemple, si votre Mackie Control Universal se trouve à gauche de votre extension Mackie Control, vous pouvez configurer le Mackie Control pour qu'il règle les canaux 1 à 8 et utiliser l'extension Mackie Control pour régler les canaux 9 à 16.

Si un Mackie Control Universal se trouve entre deux extensions Mackie Control, vous pouvez régler les canaux 1 à 8 sur l'extension de gauche, régler les canaux 9 à 16 sur Mackie Control Universal et régler les canaux 17 à 24 sur l'extension de droite.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & automatisation.
3. Cliquez deux fois sur votre Mackie Control dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer Mackie Control.

   Le mappage de canal en cours s'affiche sur l'écran LCD de chaque périphérique.
4. Choisissez les canaux que vous souhaitez contrôler à l'aide de Mackie Control Universal :
   a. Dans la liste déroulante **Type de périphérique**, sélectionnez **Contrôle Mackie**.
   b. Dans la liste déroulante **Mappage de canal**, choisissez les canaux que vous souhaitez régler avec Mackie Control Universal.
5. Choisissez les canaux que vous souhaitez contrôler à l'aide de l'extension Mackie Control :
   a. Dans la liste déroulante **Type de périphérique**, sélectionnez **Extension Mackie Control**.
   b. Dans la liste déroulante **Mappage de canal**, choisissez les canaux que vous souhaitez régler avec l'extension Mackie Control.
6. Répétez l'étape 5 pour chaque extension Mackie Control.
7. Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue Paramétrer Mackie Control.
8. Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue Préférences.

Configuration ou personnalisation de vos mappages de contrôle

Utilisez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour sélectionner et paramétrer les surfaces de contrôle à employer. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649.

Lorsque vous personnalisez vos mappages de contrôle, les fonctions des boutons peuvent ne pas correspondre aux étiquettes qui apparaissent sur la superposition. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Valeurs par défaut** dans la boîte de dialogue Paramétrer Mackie Control pour rétablir les réglages par défaut.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & automatisation.
3. Cliquez deux fois sur votre Mackie Control dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer Mackie Control.
4. Pour ajouter ou modifier une fonction, procédez ainsi :
    a. Sélectionnez un élément dans la liste **Mappages de surface de contrôle définis par l'utilisateur**.
    b. Sélectionnez un élément dans la liste **Fonctions d'hôte disponibles**.
    c. Cliquez sur le bouton **Affecter**.
5. Pour supprimer une fonction, sélectionnez un élément dans la liste **Mappages de surface de contrôle définis par l'utilisateur** et cliquez sur le bouton **Effacer**.
6. Pour supprimer toutes les fonctions, cliquez sur le bouton **Effacer tout**.
7. Pour remplacer toutes les fonctions personnalisées par les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton **Valeurs par défaut**.

Section Channel (non illustrée)

La section canal intègre les V-Pots (boutons), les boutons et les potentiomètres que vous pouvez employer pour modifier vos pistes et vos bus.

Zone	Description
V-Pot	Règle les valeurs du panoramique, le volume (lorsque le bouton **Retourner** est sélectionné), l'opacité de la piste vidéo (lorsque le bouton **Retourner** est sélectionné), le fondu à la couleur de la piste vidéo et les valeurs des paramètres de l'effet. ▪ Règle le volume de la piste lorsque le bouton **Panoramique** ou **Départs** est sélectionné en même temps que le bouton **Retourner**. ▪ Règle le panoramique de la piste audio lorsque le bouton **Panoramique** est sélectionné. ▪ Règle les niveaux de départ du bus lorsque le bouton **Départs** est sélectionné. ▪ Règle l'opacité de la piste vidéo lorsque les boutons **Vidéo** et **Retourner** sont sélectionnés. ▪ Règle l'enveloppe de fondu à la couleur de la piste vidéo lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, ainsi que le bouton **Automatisation** de la section Audio/Vidéo, et lorsque la piste est en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**. ▪ Règle le mode de composition de la piste lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné et lorsque vous appuyez deux fois sur le bouton **Sortie/Composition** pour changer l'affectation de la piste en CO. ▪ Règle les paramètres de l'effet lorsque le bouton **Insertions** est sélectionné. Le V-Pot est sensible à la vélocité, aussi, une rotation rapide change les valeurs rapidement, et vous pouvez appuyer sur le bouton pour effectuer une sélection. Lorsque le bouton **Panoramique** ou **Départs** est sélectionné, appuyez sur le V-Pot pour modifier la chaîne d'effets de la piste ou du bus.
Bouton Rec/Rdy	Tient les pistes audio prêtes pour l'enregistrement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122.
DEL Signal	Indique si une piste audio ou un bus émet un signal en sortie.
Bouton Mettre en solo	Appuyez sur ce bouton pour mettre une piste en solo ou la retirer du groupe solo.
Bouton Rendre muet	Appuyez sur ce bouton pour rendre une piste muette ou non-muette.
Bouton Sélectionner	Appuyez sur ce bouton pour sélectionner une piste.

Zone	Description
Fondu	Règle le niveau de la piste ou du bus (sauf si le bouton **Retourner** est sélectionné). Lorsque le bouton **Automatisation** est sélectionné, le potentiomètre règle l'enveloppe d'automatisation si la piste est en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**. Le potentiomètre peut également ajuster les paramètres des éléments suivants lorsque vous sélectionnez les autres boutons de la section Channel. ▪ Règle le panoramique de la piste audio lorsque les boutons **Panoramique** et **Retourner** sont sélectionnés. ▪ Règle les niveaux de départ du bus lorsque les boutons **Départs**et **Retourner** sont sélectionnés. ▪ Règle l'opacité de la piste vidéo lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné. ▪ Règle le fondu à la couleur de la piste vidéo lorsque les boutons **Automatisation**, **Vidéo** et **Panoramique/Fondu à la couleur** sont sélectionnés. ▪ Règle le fondu à la couleur de la piste vidéo lorsque les conditions suivantes sont satisfaites : ◦ Le bouton **Vidéo** est sélectionné. ◦ Le bouton **Automatisation** de la section Audio/Vidéo est sélectionné. ◦ Le bouton **Panoramique/Fondu à la couleur** est sélectionné. ◦ La piste est en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**. Le potentiomètre est sensible à la pression, aussi, si vous enregistrez des paramètres d'automatisation, l'enregistrement commence lorsque vous appuyez dessus et s'arrête lorsque vous le relâchez. Les réglages en cours s'affichent dans l'écran Contrôle Mackie.

Pédales de commutation (non illustrées)

Mackie Control comporte deux entrées commutées (libellées **User Switch A** et **User Switch B**) et que vous pouvez utiliser pour raccorder des pédales de commutation.

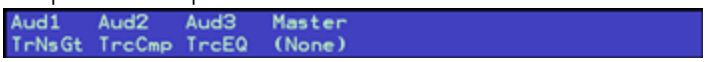
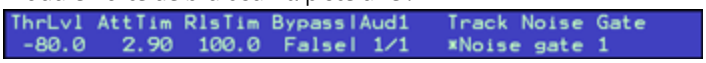
Par défaut, la pédale de commutation A déclenche la lecture et la pédale de commutation B lance et arrête l'enregistrement.

Vous pouvez personnaliser les pédales de commutation dans la boîte de dialogue Paramétrer Contrôle Mackie. Cliquez deux fois sur **Contrôle Mackie** dans la liste Périphériques de contrôle actifs de l'onglet Contrôle ext. & automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer Contrôle Mackie.

Boutons de commande

Les boutons de la section Control déterminent le fonctionnement des V-Pots et potentiomètres de la section des canaux (Channels) de Contrôle Mackie. Dans chaque mode, le potentiomètre règle le volume de la piste et le V-Pot règle le mode de contrôle sélectionné. Vous pouvez appuyer sur le bouton **Retourner** pour inverser le fonctionnement du V-Pot et du potentiomètre.

Bouton	Description
Sortie/ Composition	Appuyez sur le bouton **Sortie** pour définir le périphérique de sortie de chaque piste ou bus. Tournez le V-Pot de la section canal pour choisir un périphérique de sortie, puis appuyez pour confirmer la sélection. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, vous pouvez définir le mode de composition pour chaque piste avec le V-Pot.
Entrée/ Flou de mouvement	Appuyez sur ce bouton pour définir le périphérique d'enregistrement en entrée pour chaque piste. Tournez le V-Pot de la section canal pour choisir un périphérique de sortie, puis appuyez pour confirmer la sélection. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, pressez le V-Pot pour activer ou ignorer le flou de mouvement pour chaque piste vidéo.
Panoramique/ Effectuer un fondu à la couleur	Appuyez sur ce bouton pour régler le panoramique de la piste avec le V-Pot de la section des canaux. Dans les projets surround 5.1, le fait d'appuyer sur le bouton Panoramique déclenche un panoramique de gauche à droite et d'avant en arrière, ainsi qu'un réglage au niveau du canal central grâce au V-Pot. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, vous pouvez régler l'opacité des pistes vidéo grâce au potentiomètre de la section canal. Vous pouvez également paramétrer le fondu à la couleur avec le V-Pot lorsque le bouton **Automatisation** de la section Audio/Vidéo est sélectionné et si la piste est en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**.
Envois	Appuyez sur ce bouton pour régler les niveaux de départ du bus et des effets affectables. Appuyez sur le bouton **Départs** pour parcourir les bus disponibles et les chaînes d'effets affectables, puis tournez le V-Pot pour régler le niveau de départ.

Bouton	Description
Insertions	Appuyez sur ce bouton pour ajuster les paramètres de l'effet. Appuyez une fois sur ce bouton pour afficher PL dans Affectation Contrôle Mackie. L'écran LCD de Mackie Control affiche les effets affectés à chaque piste ou bus. L'exemple suivant illustre un projet composé de trois pistes :  Tournez le V-Pot pour faire défiler les effets, puis appuyez pour modifier l'effet en cours. En mode édition, **PE** s'affiche dans les affectations. L'exemple suivant présente les paramètres pour le module Porte de bruit sur la piste une :  Le mode PE fait appel aux contrôles suivants : ▪ V-Pots 1 à 4 : tournez pour modifier les paramètres de l'effet. Pour les paramètres de permutation tels que Ignorer, appuyez sur le V-Pot pour modifier le paramètre. ▪ V-Pot 5 : tournez pour faire défiler la page des propriétés d'un effet. ▪ V-Pot 6 : tournez pour sélectionner un préréglage disponible dans un module externe. Appuyez sur le V-Pot pour choisir un préréglage. ▪ V-Pot 7 : tournez pour modifier l'effet en cours pour un canal différent. ▪ V-Pot 8 : Tournez pour sélectionner d'autres effets pour le canal en cours. Appuyez de nouveau sur le bouton **Insertions**pour afficher les chaînes d'effets. **PS** s'affiche dans les affectations. L'exemple suivant présente la chaîne d'effets sur la piste une : Le mode PS fait appel aux contrôles suivants : ▪ V-Pots 1, 3 et 5 : Tournez pour sélectionner d'autres effets pour le canal en cours. Appuyez sur ces boutons pour modifier l'effet sélectionné et passer en mode PE. ▪ V-Pots 2, 4 et 6 : Après avoir sélectionné un effet avec V-Pot 1, 3 ou 5, appuyez sur V-Pot 2, 4 ou 6 pour l'ajouter au canal. ▪ V-Pot 7 : si un canal comporte plusieurs pages d'effets dans la chaîne, tournez-les pour afficher d'autres effets. Dans l'exemple précédent, **Aud 1 1/2** signifie que la piste une comporte deux pages d'effets.

Bouton	Description
	■ V-Pot 8 : tournez pour sélectionner des chaînes d'effets pour les autres canaux. Lorsque **<Aucune insertion>** s'affiche au-dessus d'un V-Pot, vous pouvez tourner le V-Pot pour afficher des effets que vous pouvez ajouter à la chaîne. Les nouveaux effets sont indiqués par un *. Appuyez sur le V-Pot suivant (à droite) pour ajouter l'effet.
Paramètres	Appuyez sur ce bouton pour ajuster les paramètres de piste ou de bus avec les boutons F1 à F6. ■ F1 : Maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour modifier le mode d'enregistrement de l'automatisation pour chaque piste et piste de bus. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290. ■ F2 : maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour changer le mode de panoramique en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modes panoramiques audio," page 463. ■ F3 : Maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur le V-Pot pour changer la phase de la piste. ■ F4 : Maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour changer les paramètres de contrôle de l'enregistrement en entrée lorsque vous employez un périphérique audio ASIO. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122. ■ "Enregistrement audio," page 122. Lorsque le bouton **Départs** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Paramètres**, puis maintenez la touche F5 enfoncée en appuyant sur le V-Pot pour transformer le niveau de départ du bus ou des effets affectables d'une piste en Pré-volume ou Post-volume. Appuyez le bouton **Départs** pour faire défiler le bus disponible et les départs d'effets. ■ F6 : Appuyez sur le bouton **Paramètres**, puis maintenez la touche F6 enfoncée en appuyant sur le V-Pot d'un canal pour rétablir les valeurs par défaut de la piste de ce canal. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.

Boutons Fader Banks

Les boutons Fader Banks contrôlent le comportement des contrôles du canal.

Bouton	Description
Banque	Pressez la flèche gauche ou droite pour faire défiler les 8 unités du canal en même temps. Par exemple, si les pistes 1 à 8 sont actuellement affichées, le fait d'appuyer sur la flèche de droite permettra d'accéder aux pistes 9 à 16.
Canal	Pressez la flèche gauche ou droite pour faire défiler les canaux un par un. Par exemple, si les pistes 1 à 8 sont actuellement affichées, le fait d'appuyer sur la flèche de droite permettra d'accéder aux pistes 2 à 9. Maintenez le bouton **Option** enfoncé en appuyant sur un bouton de canal pour changer l'ordre des pistes. Par exemple, si la piste deux est sélectionnée et si vous appuyez sur **Option** + **< Channel**, elle devient la piste un. À l'inverse, si la piste un est sélectionnée et si vous appuyez sur **Option** + **Channel >**, elle devient la piste deux.
Retourner	Appuyez sur ce bouton pour intervertir le comportement du potentiomètre et celui du V-Pot, lorsque cette action est permise.
Vidéo	Appuyez sur ce bouton pour intervertir les modes audio et vidéo. Par exemple, si vous appuyez sur le bouton **Panoramique/Fondu à la couleur** en mode audio, vous pouvez accomplir un panoramique de piste audio avec le V-Pot. Si vous appuyez sur le bouton en mode vidéo, vous pouvez paramétrer le fondu à la couleur si **le bouton Automatisation** de la section Audio/Vidéo est sélectionné et que la piste est en mode **Écriture de l'automatisation (Pression)**ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**.

Boutons d'affichage

Les boutons de la section Affichage contrôlent l'écran LCD de Mackie Control.

Bouton	Description
Indicateurs/Valeurs	Lorsque vous travaillez avec les pistes audio ou les bus, appuyez sur cette touche pour afficher les indicateurs ou les valeurs numériques. Même si vous êtes en mode Indicateurs, des valeurs numériques s'affichent lorsque vous modifiez une valeur. En mode Audio, maintenez le bouton **Maj** de la section Modificateurs enfoncé tout en appuyant sur le bouton **Indicateurs/Valeurs** pour commuter le contrôle des pistes, des bus, ou des deux. ■ Appuyez une fois pour afficher les pistes audio. ■ Appuyez de nouveau pour afficher les pistes audio. ■ Appuyez de nouveau pour afficher les bus. ■ Appuyez de nouveau pour afficher les pistes et les bus.
Format de l'heure Zéro	Appuyez sur ce bouton et maintenez-le pour afficher le format d'heure en cours. Tournez le V-Pot 8 en appuyant sur le bouton pour changer de format. Maintenez le bouton **Maj** de la section Modificateurs enfoncé en appuyant sur le bouton **Time Fmt/Zero** pour mettre la position actuelle du curseur à zéro.

Boutons de marqueurs

Les boutons de la section Marqueurs contrôlent les paramètres supplémentaires de piste et de canal.

Bouton	Description
Marqueur 1/9 Mode d'automatisation	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 1, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 9. Lorsque le bouton **Paramètres** est sélectionné, maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour modifier le mode d'enregistrement de l'automatisation pour chaque piste et piste de bus. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.
Marqueur 2/10 Mode de panoramique	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 2, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 10. Lorsque le bouton **Paramètres** est sélectionné, maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour modifier le mode panoramique en cours. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modes panoramiques audio," page 463.
Marqueur 3/11 Phase de piste	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 3, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 11. Lorsque le bouton **Paramètres** est sélectionné, maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour modifier la phase de piste.

Bouton	Description
Marqueur 4/12 Surveillance à l'entrée	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 4, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 12. Lorsque le bouton Paramètres est sélectionné, maintenez le bouton enfoncé et tournez le V-Pot pour changer les paramètres de contrôle de l'enregistrement en entrée lorsque vous employez un Périphérique audio ASIO. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement audio," page 122.
Marqueur 5/13 Pré/post	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 5, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 13. Lorsque le bouton **Panoramique** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Paramètres**, puis maintenez F5 enfoncée en pressant le V-Pot pour transformer le fondu de sortie du bus ou des effets affectables en Pré-effet ou Post-effet. Lorsque le bouton **Départs** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Paramètres**, puis maintenez la touche F5 enfoncée en appuyant sur le V-Pot pour transformer le niveau de départ du bus ou des effets affectables d'une piste en Pré-volume ou Post-volume. Appuyez le bouton **Départs** pour faire défiler le bus disponible et les départs d'effets.
Marqueur 6/14 Par défaut	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 6, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 14. Appuyez sur le bouton **Paramètres**, puis maintenez la touche F6 enfoncée en appuyant sur le V-Pot d'un canal pour rétablir les valeurs par défaut de la piste de ce canal. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés par défaut des pistes," page 269.
Marqueur 7/15	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 7, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 15.
Marqueur 8/16	Appuyez sur ce bouton pour placer le curseur sur le marqueur 8, ou enfoncez Maj et appuyez pour placer le curseur sur le marqueur 16.

Boutons Ajouter un nouveau

Les boutons Ajouter un nouveau ajoutent des bus ou des pistes à votre projet.

Bouton	Description
Piste	Appuyez sur ce bouton pour ajouter une nouvelle piste audio. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, une nouvelle piste vidéo est ajoutée.
Bus	Appuyez sur ce bouton pour ajouter un nouveau bus audio à votre projet.

Boutons Windows

Les boutons de la section Windows contrôlent l'affichage des diverses fenêtres Vegas Pro.

Bouton	Description
Bus Master	Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Bus principal. Si la fenêtre n'est pas ancrée, appuyez sur ce bouton pour l'afficher ou la masquer.
Prévisualisation vidéo	Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de prévisualisation vidéo. Si la fenêtre n'est pas ancrée, appuyez sur ce bouton pour l'afficher ou la masquer.
Modules externes	Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre du Gestionnaire de module externe. Si la fenêtre n'est pas ancrée, appuyez sur ce bouton pour l'afficher ou la masquer.

Boutons d'affichage

Les boutons d'affichage contrôlent l'affichage de diverses sections de la fenêtre Vegas Pro.

Bouton	Description
Pistes de bus	Appuyez sur ce bouton pour afficher ou masquer les pistes de bus audio dans la barre temporelle Vegas Pro . Lorsque le bouton Vidéo est sélectionné, appuyez pour afficher ou masquer la piste de bus vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Pistes de bus audio," page 262 et "Piste du bus vidéo," page 264.
Zone d'ancrage	Appuyez sur ce bouton pour afficher ou masquer la zone d'ancrage de la fenêtre en bas de la fenêtre Vegas Pro .
Liste des pistes	Appuyez sur ce bouton pour afficher ou masquer la liste des pistes dans la barre temporelle.

Boutons de la section Modificateurs

Les boutons de la section Modificateurs étendent les fonctions des autres boutons Mackie Control.

Bouton	Description
Maj	Maintenez le bouton **Maj** enfoncé tout en appuyant sur un bouton possédant un libellé de fonction en négatif pour accéder à cette fonction. Par exemple, enfoncez **Maj** en appuyant sur le bouton **Annuler/Rétablir** pour rétablir une action annulée.

Bouton	Description
Option/ Ordre des pistes	Maintenez le bouton **Option/Ordre des pistes** enfoncé en appuyant sur l'un des boutons des groupes Paramètres, Ajouter un nouveau ou Windows pour accéder aux fonctions alternatives. Maintenez le bouton **Option/Ordre des pistes** enfoncé en appuyant sur le bouton **Channel <** ou **Channel >** pour modifier l'ordre des pistes. Maintenez le bouton **Option/Ordre des pistes** enfoncé en appuyant sur les boutons F1 à F16 pour accomplir des fonctions personnalisées que vous pouvez définir. Voir Configurer ou personnaliser vos mappages de contrôle l'en-tête de cette rubrique d'aide pour plus d'informations. Utilisez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour sélectionner et paramétrer les surfaces de contrôle à employer. 1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences. 2. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & automatisation. 3. Cliquez deux fois sur votre Mackie Control dans la liste **Périphériques actifs** pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer Mackie Control. 4. Pour ajouter ou modifier une fonction, procédez ainsi : ■ Sélectionnez un élément dans la liste **Mappages de surface de contrôle définis par l'utilisateur**. ■ Sélectionnez un élément dans la liste **Fonctions d'hôte disponibles**. ■ Cliquez sur le bouton **Affecter**. 5. Pour supprimer une fonction, sélectionnez un élément dans la liste **Mappages de surface de contrôle définis par l'utilisateur** et cliquez sur le bouton **Effacer**. 6. Pour supprimer toutes les fonctions, cliquez sur le bouton **Effacer tout**. 7. Pour remplacer toutes les fonctions personnalisées par les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton **Valeurs par défaut**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation," page 649..
Ctrl	Maintenez le bouton **Ctrl** enfoncé tout en employant un contrôle pour des fonctions alternatives.

Bouton	Description
Alt	Maintenez le bouton **Alt** enfoncé tout en employant un contrôle pour déclencher des fonctions alternatives. Maintenez la touche **Alt** enfoncée en appuyant sur les touches F1 à F10 pour exécuter les scripts 1 à 10 du sous menu Outils > Script.

Boutons de la section Audio/Vidéo

Les boutons Audio/Vidéo contrôlent divers paramètres audio de votre projet.

Bouton	Description
Automatisation	Appuyez sur ce bouton pour placer les contrôles de Contrôle Mackie en mode d'automatisation. Les contrôles de la section des canaux de Contrôle Mackie affecteront les paramètres d'automatisation de la piste ou du bus, si le mode **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)** est sélectionné. Si ce bouton n'est pas sélectionné, les contrôles coupent les valeurs (statiques). Pour plus d'informations, reportez-vous à "Emploi de l'automatisation," page 273
Ignorer l'effet	Appuyez sur ce bouton pour ignorer/activer tous les effets audio.
Métronome	Appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver le métronome. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Métronome," page 128..
Surround/ Moniteur ext	Appuyez sur ce bouton pour permuter les propriétés du projet entre les modes stéréo et surround 5.1. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Surround/Écran externe** pour envoyer votre prévisualisation vidéo sur un moniteur externe.
Mixage abaisseur/ Écran partagé	Appuyez sur ce bouton pour commuter l'état du bouton **Sortie de downmixage** de la fenêtre Bus principal. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Mixage abaisseur/Écran fractionné** pour permuter les prévisualisations vidéo sur les écrans fractionnés.
Estomper/ Superpositions	Appuyez sur ce bouton pour commuter l'état du bouton **Estomper la sortie** de la fenêtre Bus principal. Lorsque le bouton **Vidéo** est sélectionné, appuyez sur le bouton **Estomper/Superpositions** pour commuter l'affichage des superpositions (grilles, zones sécurisées et canaux RVB) dans la fenêtre de prévisualisation vidéo.

Boutons de projet

Les boutons de la section Projet accomplissent diverses commandes au niveau du projet.

Bouton	Description
Enregistrer	Appuyez sur ce bouton pour enregistrer votre projet.
Annuler/ Rétablir	Appuyez sur ce bouton pour inverser les opérations de modification. Maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en appuyant sur ce bouton pour rétablir une opération annulée.
OK	Non utilisé.
Annuler	Non utilisé.

Boutons de la barre temporelle

Les boutons de la section Barre temporelle accomplissent diverses commandes sur la barre temporelle du projet.

Bouton	Description
Marqueur Index du CD	Appuyez sur ce bouton pour placer un marqueur à la position du curseur. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Marqueur/Index de CD** pour placer un marqueur d'index de CD à la position du curseur. Maintenez le bouton **Ctrl** enfoncé en appuyant sur le bouton **Marqueur/Index de CD** pour supprimer un marqueur. Maintenez les boutons **Ctrl** et **Maj** enfoncés en appuyant sur le bouton **Marqueur/Index de CD** pour supprimer un marqueur ou un index de CD. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de marqueurs, de régions et de commandes," page 231..
Région/ Piste du CD	Appuyez sur ce bouton pour convertir la sélection en cours en région. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Région/Piste du CD** pour convertir la sélection en cours en région de piste de CD. Maintenez le bouton **Ctrl** enfoncé en appuyant sur le bouton **Région/Piste du CD** pour supprimer une région. Maintenez les boutons **Ctrl** et **Maj** enfoncés en appuyant sur le bouton **Région/Piste du CD** pour supprimer une piste de CD.

Bouton	Description
Boucle/ Sélectionner	Appuyez sur cette touche pour commuter le mode de lecture en boucle. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Boucle/Sélectionner** pour créer une sélection de temps à partir de la région de boucle.
Point d'entrée/ Atteindre l'entrée	Appuyez sur ce bouton pour définir le début de la région de boucle à la position du curseur. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Point d'entrée/Atteindre début** pour déplacer le curseur au début de la zone de boucle.
Point de sortie/ Atteindre la sortie	Appuyez sur ce bouton pour définir la fin de la région de boucle à la position du curseur. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Point de sortie/Atteindre fin** pour déplacer le curseur à la fin de la zone de boucle.
Découpage d'événement/ Centrage du curseur	Appuyez sur ce bouton pour commuter le mode de découpage d'un événement. Appuyez sur les flèches droite ou gauche pour sélectionner le bord de l'événement suivant ou précédent, et tournez la molette pour découper l'événement. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Découpage d'événement/Centrage du curseur** pour centrer le curseur dans l'affichage de la barre temporelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170.
RTZ/ Fin	Appuyez sur ce bouton pour replacer le curseur au début du projet. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **RTZ/Fin** pour déplacer le curseur à la fin du projet.

Boutons de transport (non illustrés)

Les boutons de Transport vous permettent de naviguer dans la barre temporelle et de prévisualiser votre projet.

Bouton	Description
Rembobiner	Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour vous déplacer en arrière sur la barre temporelle à une vitesse égale à 20 fois la vitesse normale.
Avance rapide	Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour vous déplacer en avant sur la barre temporelle à une vitesse égale à 20 fois la vitesse normale.

Bouton	Description
Arrêt	Appuyez sur ce bouton pour arrêter la lecture et replacer le curseur à la position qu'il occupait avant le début de la lecture. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Arrêter** pour créer une prévisualisation dynamique en mémoire vive. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des prévisualisations à RAM dynamique," page 494..
Lecture	Appuyez sur ce bouton pour commencer la lecture. Appuyez une nouvelle fois pour arrêter la lecture et laisser le curseur à sa position actuelle. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Lecture** pour visualiser la position du curseur. Pour changer la durée de la lecture, utilisez le contrôle **Durée de prévisualisation du curseur** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.
Enregistrer	Appuyez sur ce bouton pour commencer l'enregistrement. Appuyez une nouvelle fois pour arrêter l'enregistrement et laisser le curseur à sa position actuelle. Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton **Enregistrer** pour rendre la sélection en cours dans une nouvelle piste.

Boutons flèches (non illustrés)

Les boutons flèches vous permettent de naviguer dans la barre temporelle et de prévisualiser votre projet.

Bouton	Description
Gauche/droite	Lorsque le bouton **Zoom** n'est pas sélectionné : ▪ Appuyez sur le bouton flèche droite ou gauche pour vous déplacer à droite ou à gauche par rapport aux repères de grille. ▪ Lorsque le bouton **Découpage d'événement** est sélectionné, le fait d'appuyer sur les flèches gauche ou droite permet de sélectionner le bord de l'événement précédent ou suivant. Vous pouvez alors employer la molette pour découper le bord de l'événement. ▪ Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton flèche droite ou gauche pour sélectionner la droite ou la gauche par rapport aux repères de grille. ▪ Maintenez le bouton **Ctrl** enfoncé en appuyant sur la flèche droite ou gauche pour vous déplacer à droite ou à gauche par rapport aux modifications de la piste active. ▪ Maintenez les boutons **Ctrl** + **Maj** enfoncés en appuyant sur la flèche droite ou gauche pour faire une sélection à droite ou à gauche par rapport aux modifications de la piste active. Lorsque le bouton **Zoom** est sélectionné : ▪ Appuyez sur la flèche droite ou gauche pour vous déplacer à droite ou à gauche pixel par pixel (lorsque **Quantifier sur les images** est désactivé). ▪ Maintenez le bouton **Maj** enfoncé en appuyant sur le bouton flèche droite ou gauche pour sélectionner la droite ou la gauche pixel par pixel. ▪ Maintenez le bouton **Ctrl** enfoncé en appuyant sur les flèches gauche ou droite pour accéder au marqueur précédent ou suivant. ▪ Maintenez les boutons **Ctrl** + **Maj** enfoncés en appuyant sur les flèches gauche ou droite pour effectuer une sélection jusqu'au marqueur précédent ou suivant.

Bouton	Description
Haut/bas	Lorsque le bouton **Zoom** n'est pas sélectionné : ■ Appuyez pour changer la piste active. ■ Maintenez la touche **Maj** enfoncée en appuyant sur les flèches haut ou bas pour sélectionner une plage de pistes. Lorsque le bouton **Zoom** est sélectionné : ■ Appuyez pour effectuer un zoom avant ou arrière. ■ Maintenez la touche **Maj** enfoncée en appuyant sur les flèches haut ou bas pour modifier l'amplification des formes d'onde audio. ■ Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée en appuyant sur les flèches haut ou bas pour zoomer sur une sélection ou sur un max. début/fin. ■ Maintenez les touches **Ctrl**+**Maj** enfoncées en appuyant sur les flèches haut ou bas pour modifier les hauteurs de pistes.

Molette (non illustrée)

La molette vous permet de vous déplacer sur la barre temporelle et de découper des événements.

Navigation dans la barre temporelle

Lorsque la lecture est en pause et si le bouton **Défilement** n'est pas sélectionné, la molette accomplit les fonctions suivantes :

- Lorsque le bouton **Zoom** n'est pas sélectionné, tournez-la dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour vous déplacer sur la barre temporelle image par image.
- Lorsque le bouton **Zoom** est sélectionné, tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre pour vous déplacer sur la barre temporelle pixel par pixel.
- Maintenez le bouton **Maj** enfoncé et tournez la molette pour créer ou étendre une sélection de temps.

Défilement de la barre temporelle

Pendant la lecture, le fait de tourner la molette augmente ou réduit la vitesse de lecture.

Lorsque la lecture est en pause et si le bouton **Défilement** est sélectionné, la molette accomplit les fonctions suivantes :

Découpage d'événements

1. Appuyez sur le bouton **Découpage d'événement** pour accéder au mode de découpage des événements.
2. Appuyez sur la flèche gauche ou droite pour sélectionner le bord de l'événement à découper. Un support rouge s'affiche pour indiquer quel bord d'événement sera découpé.

3. Tournez la molette pour découper le bord de l'événement vers la gauche ou la droite, image par image. Maintenez le bouton Ctrl enfoncé en tournant le bouton pour effectuer un découpage pixel par pixel. La durée de découpage varie selon le niveau de zoom actif.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170 et "Zoom et grossissement," page 203.

Utilisation d'un contrôle Frontier TranzPort

L'emploi d'un système Frontier TranzPort vous permet de contrôler Vegas Pro sans fil.

Pour plus d'informations sur la configuration de Vegas Pro pour l'utilisation d'une surface de contrôle, voir "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

Afficher la correspondance des contrôles

La correspondance de TranzPort affecte les contrôles comme suit.

Commande	Fonction	Fonction Maj
Piste ◄	Sélectionne la piste ou le contrôle de mixage précédent.	Insère une piste audio.
Piste ►	Sélectionne la piste ou le contrôle de mixage suivant.	
Enr.	Prépare une piste pour enregistrement.	
Rendre muet	Rend muette la piste.	
Solo	Met en solo la piste.	
Annuler	Annuler.	Rétablir.

Commande	Fonction	Fonction Maj
Entrée	Définit le début de la boucle.	
Sortie	Définit la fin de la boucle.	
Point	Déclenche le métronome.	
Boucle	Active la lecture en boucle.	Active le contrôle du volume, du panoramique, des périphériques d'entrée/sortie des pistes, ou des contrôles de mixage par la molette. 1. Appuyez sur **Piste** ◀ ou **Piste** ▶ pour sélectionner la piste à régler. 2. Appuyez sur Maj+Boucle jusqu'à ce que l'élément à modifier s'affiche sur le TranzPort. 3. Enfoncez la touche Maj en tournant la molette pour ajuster le contrôle sélectionné.
Maj	Déclenche les fonctions alternatives.	
marqueurs Prév	Accéder au marqueur précédent.	
marqueurs Ajouter	Insérer un marqueur à la position du curseur.	
marqueurs Suivant	Permet d'accéder au marqueur suivant.	
Molette	Fait défiler le curseur.	Règle le volume ou le panoramique de la piste en cours.
◀◀	Rembobiner.	Atteindre le début.
▶▶	Avance rapide.	Atteindre la fin.
■	Arrêter l'enregistrement ou la lecture.	
▶	Lire/pause.	
●	Définir le point d'entrée ou débuter l'enregistrement.	

Régler le volume des pistes ou du bus

1. Appuyez sur Piste ◀ ou Piste▶ pour sélectionner la piste ou le contrôle à régler.
2. Appuyez sur Maj+Boucle jusqu'à ce que le TranzPort affiche le volume.

3. Enfoncez la touche Maj en tournant la molette pour régler le volume de la piste ou du contrôle de mixage sélectionné(e).

Régler le panoramique des pistes ou du bus

1. Appuyez sur Piste ◀ ou Piste ▶ pour sélectionner la piste ou le contrôle à régler.
2. Appuyez sur Maj+Boucle jusqu'à ce que le TranzPort affiche le panoramique.

   Les contrôles de mixage ne permettent pas tout le réglage du panoramique.
3. Enfoncez la touche Maj en tournant la molette pour régler le panoramique de la piste ou du contrôle de mixage sélectionné(e).

Modifier le périphérique d'entrée d'une piste

1. Appuyez sur Piste ◀ ou Piste ▶ pour sélectionner la piste à régler.
2. Appuyez sur Maj+Boucle jusqu'à ce que le TranzPort affiche le périphérique d'entrée de la piste.
3. Enfoncez la touche Maj en tournant la molette pour faire défiler les entrées disponibles. Lorsque vous changez de périphérique d'entrée, un astérisque s'affiche avant le nom de périphérique sur le TranzPort.
4. Appuyez sur Maj+Coup pour définir le périphérique d'entrée.

Modifier le périphérique de sortie d'une piste ou d'une réglette de canaux

1. Appuyez sur Piste ◀ ou Piste ▶ pour sélectionner la piste ou la réglette de canaux à ajuster.
2. Appuyez sur Maj + Boucle jusqu'à ce que le TranzPort affiche le périphérique de sortie de la piste.
3. Enfoncez la touche Maj en tournant la molette pour faire défiler les périphériques de sortie disponibles. Lorsque vous changez de périphérique de sortie, un astérisque s'affiche avant le nom de périphérique sur le TranzPort.
4. Appuyez sur Maj+Coup pour définir le périphérique de sortie.

Utilisation d'un PreSonus FaderPort

Vous pouvez utiliser un PreSonus FaderPort pour contrôler Vegas Pro.

Pour plus d'informations sur la configuration de Vegas Pro pour l'utilisation d'une surface de contrôle, voir Utilisation d'une surface de contrôle.

Affichage de la correspondance des contrôles

La mappe de FaderPort affecte les contrôles comme suit.

Commande	Fonction	Fonction Maj
Fondu	Ajuste le volume du canal actif.	

Commande	Fonction	Fonction Maj
Panoramique	Ajuste le panoramique du canal actif.	
Rendre muet	Rend muet le canal actif.	
Solo	Met en solo le canal actif.	
Enr.	Préparer la piste active pour l'enregistrement.	
Canal ◀	Faites défiler jusqu'à la piste précédente ou la réglette des canaux de la console de mixage. Fait défiler 8 canaux lorsque l'option **Banque** est sélectionnée.	
Banque	Bascule entre les modes de défilement canal/banque.	
Canal ▶	Faites défiler jusqu'à la piste suivante ou la réglette des canaux de la console de mixage. Fait défiler 8 canaux lorsque l'option **Banque** est sélectionnée.	
Sortie	Fondu maître.	
Lire	Active l'automatisation de canal en mode de lire. Appuyez de nouveau pour désactiver l'automatisation.	
Écrire	Active l'automatisation de canal en mode Écrire. Appuyez de nouveau pour désactiver l'automatisation.	
Touche	Active l'automatisation de canal en mode Touche. Appuyez de nouveau pour désactiver l'automatisation.	
Désactivé	Éteint le fondu.	
Mixage	Affiche la console de mixage.	Estomper la sortie
Proj	Permute le comportement du fondu et du bouton rotatif.	
Trns	Active/désactive l'automatisation du canal actif.	
Annuler	Annule la dernière action.	
Maj	Déclenche les fonctions alternatives.	
Point	Active/désactive le Métronome.	Déplace à gauche vers le marqueur suivant.
Utilisateur	Active/désactive le compteur du métronome.	Déplace à gauche vers le marqueur suivant.
Boucle	Active/désactive la lecture en boucle.	Ajouter un marqueur à l'emplacement du curseur.
◀◀	Rembobiner.	Atteindre le début.
▶▶	Avance rapide.	Atteindre la fin.
■	Arrêter l'enregistrement ou la lecture.	
▶	Lire/pause.	

Commande	Fonction	Fonction Maj
●	Définir le point d'entrée ou débuter l'enregistrement. L'indicateur clignote pour indiquer que les pistes sont préparées pour l'enregistrement et est allumé en continu pendant l'enregistrement.	Rendre la piste sélectionnée dans une nouvelle piste.
Pédale de commutation	Active/désactive la lecture.	Points d'entrée et de sortie d'enregistrement.

Réglage du volume des pistes ou du bus

1. Appuyez sur Canal ◄ ou Canal ► pour sélectionner la piste ou la réglette des canaux de la console de mixage à ajuster.
2. Déplacez le fondu pour ajuster le volume de la piste ou de la réglette de canaux sélectionnée.

Pour utiliser le bouton FaderPort et ajuster le volume du canal, sélectionnez le bouton **Proj**.

Réglage du panoramique des pistes ou du bus

1. Appuyez sur Canal ◄ ou Canal ► pour sélectionner la piste ou la réglette des canaux de la console de mixage à ajuster.
2. Tournez le bouton FaderPort pour ajuster le panoramique de la piste ou de la réglette de canaux sélectionnée.

Conseils :

- Les réglettes de canaux ne permettent pas toutes le réglage du panoramique.
- Pour utiliser le bouton FaderPort et ajuster le volume du canal, sélectionnez le bouton **Proj**.

Début de l'enregistrement

1. Préparez les pistes que vous souhaitez préparer :
   a. Appuyez sur Canal ◄ ou Canal ►pour sélectionner la piste dans laquelle vous souhaitez enregistrer.
   b. Appuyez sur **Enr** pour préparer la piste sélectionnée à l'enregistrement.
   c. Répétez les étapes a et b pour toutes les pistes à préparer.
2. Appuyez sur **Enregistrer** ● pour commencer l'enregistrement dans toutes les pistes préparées.
3. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez une nouvelle fois sur **Enregistrer** ● pour arrêter l'enregistrement.

Utilisation d'une surface de contrôle générique

Vous pouvez configurer jusqu'à cinq surfaces de contrôle MIDI génériques pour l'interface Vegas Pro.

Pour obtenir des informations sur votre périphérique spécifique, veuillez consulter la documentation du constructeur.

Pour plus d'informations sur la configuration d'une surface de contrôle, consultez la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

Remarques :

- Si vous possédez un contrôleur MIDI muni de touches, de boutons ou de fondus, vous pouvez employer le périphérique comme périphérique de contrôle externe. Pour voir un exemple de paramétrage d'une surface de contrôle générique pour les pistes de contrôle de votre projet, consultez la rubrique "Configuration d'une surface de contrôle," page 584.
- Il n'est pas possible de régler les paramètres des effets avec un contrôleur générique.

Une surface de contrôle générique peut contrôler les paramètres de découpage ou d'automatisation. Pour contrôler les paramètres d'automatisation, vous devez affecter un bouton pour placer la surface de contrôle en mode automatisation et le bouton **Paramètres d'automatisation** situé sur la piste ou le bus que vous souhaitez modifier doit être défini sur **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**.

Personnalisation de vos mappages de contrôle

Utilisez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences pour sélectionner et paramétrer les surfaces de contrôle à employer.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & automatisation.
3. Cliquez deux fois sur l'entrée des Contrôles génériques, dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer le contrôle générique.
4. Pour ajouter ou modifier une fonction, procédez ainsi :
    a. Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante **Afficher le groupe de fonctions**.
    b. Activez la case à cocher **Apprendre**.
    c. Sélectionnez une commande dans la liste **Commande hôte** et activez la prise en charge de votre surface de contrôle.
    d. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Modifier** pour affiner les paramètres du message MIDI.
5. Répétez l'étape 4 pour chaque commande à rendre disponible sur votre surface de contrôle.
6. Pour supprimer une fonction, sélectionnez un élément dans la liste **Commande hôte** et cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.
7. Pour supprimer toutes les fonctions, cliquez sur le bouton **Réinitialiser tout**.
8. Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour sauvegarder votre fichier de configuration mis à jour.

Chargement d'un fichier de mappage de contrôle

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet & Contrôle ext. et automatisation de la boîte de dialogue Préférences.
3. Cliquez deux fois sur l'entrée des Contrôles génériques, dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue Paramétrer le contrôle générique.
4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir** et accédez au fichier de mappage que vous souhaitez utiliser.
5. Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et revenir à la boîte de dialogue Préférences.
6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Configuration d'une surface de contrôle

Si vous possédez un contrôleur MIDI muni de touches, de boutons ou de fondus, vous pouvez employer le périphérique comme surface de contrôle externe. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.

Par exemple, supposons que vous disposez d'un clavier MIDI équipé de 8 boutons. Cette rubrique d'aide va vous montrer comment utiliser ces boutons pour contrôler le volume des pistes de votre projet.

Remarques :

- Vous pouvez employer ce même processus pour affecter un contrôleur à chaque paramètre configurable. Pour régler le volume de la piste, nous sélectionnons un **Canal x Fondu** dans la liste **Commande hôte** de l'étape 9 ci-dessous. Toutefois, si vous souhaitez régler le panoramique, vous pouvez choisir **Canal x Panoramique** ou si vous souhaitez régler le niveau d'envoi du bus, choisissez **Canal x Envoi**.
- Il n'est pas possible de contrôler les paramètres d'effet avec un contrôleur générique.

Une surface de contrôle générique peut contrôler les paramètres de découpage ou d'automatisation. Pour contrôler les paramètres d'automatisation, vous devez affecter un bouton pour placer la surface de contrôle en mode automatisation et le bouton **Paramètres d'automatisation** situé sur la piste ou le bus que vous souhaitez modifier doit être défini sur **Écriture de l'automatisation (Pression)** ou **Écriture de l'automatisation (Verrou)**.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** pour afficher la boîte de dialogue Préférences.
2. Sélectionnez l'onglet MIDI, puis vérifiez que le port auquel se rattache votre contrôleur est sélectionné dans la liste **Rendre ces périphériques disponibles pour l'entrée MIDI**.
3. Sélectionnez l'onglet Contrôle ext. & automatisation.
4. Dans la liste déroulante **Périphériques disponibles**, sélectionnez **Commande générique**, puis cliquez sur le bouton **Ajouter**. Le commande générique est ajouté à la liste **Périphériques de contrôle actifs**.
5. Cliquez deux fois sur l'entrée des **Commandes génériques**, dans la liste **Périphériques de contrôle actifs** pour afficher la boîte de dialogue Configurer Commande générique.

6. Comme le clavier MIDI de notre exemple est équipé de 8 boutons, tapez 8 dans la zone **Nombre de canaux**.
7. Maintenant, procédons à l'affectation des boutons qui déplaceront les banques de canaux vers le haut ou le bas afin de contrôler les pistes de notre projet.

   Par exemple, lorsque vous commencez à employer le contrôleur, les boutons agissent sur les pistes 1 à 8. Lorsque vous abaissez les banques, vous pouvez contrôler les pistes 9 à 16, et ainsi de suite.

   a. Dans la liste déroulante **Afficher le groupe de fonctions**, choisissez **Canaux**.

   b. Activez la case à cocher **Apprendre**.

   c. Sélectionnez **Banque de canal vers le bas** dans la liste **Commande hôte**.

   d. Appuyez sur le bouton ou la touche à employer pour accéder au groupe de 8 pistes suivant.

   e. Sélectionnez **Banque de canal vers le haut** dans la liste **Commande hôte**.

   f. Appuyez sur le bouton ou la touche à employer pour accéder au groupe de 8 pistes précédent.
8. Sélectionnez **Canaux audio** dans la liste déroulante **Afficher le groupe de fonctions**.
9. Programmez chaque bouton :

   a. Vérifiez que la case à cocher **Apprendre** est toujours sélectionnée.

   b. Sélectionnez **Fondu canal 1** dans la liste **Commande hôte**.

   c. Tournez le bouton 1 de votre clavier MIDI. Vous pouvez noter que les colonnes **Canal**, **Message MIDI** et **Données MIDI** sont mises à jour.

   d. Répétez les étapes 9a et 9b pour programmer les boutons 2 à 8 de votre clavier.
10. Affectons maintenant un bouton qui permettra d'activer ou non le mode automatisation afin de pouvoir employer les boutons pour régler le volume de la piste (coupe) ou automatiser le volume d'enregistrement :

    a. Dans la liste déroulante **Afficher le groupe de fonctions**, choisissez **Affecter**.

    b. Sélectionnez **Basculer vers le mode d'automatisation** dans la liste **Commande hôte**.

    c. Vérifiez que la case à cocher **Apprendre** est toujours sélectionnée, puis appuyez sur le bouton ou la touche à utiliser pour (dés)activer le mode d'automatisation de votre surface de contrôle.

       Vous pouvez noter que les colonnes **Canal**, **Message MIDI** et **Données MIDI** sont mises à jour.
11. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Configurer Commande générique, puis sur OK pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

12. Dans le menu Options, sélectionnez **Contrôle externe** pour activer votre contrôleur.

    Vous êtes prêt pour l'utilisation de votre contrôleur.

    - Tournez chaque bouton de votre contrôleur et vous constaterez que le fait de tourner le bouton 1 règle le volume (coupe) de la piste 1, tourner le bouton 2 règle le volume de la piste 2, et ainsi de suite.
    - Appuyez sur le bouton que vous avez affecté au défilement vers le bas de la banque de canaux, dans l'étape 7.

      Tournez chaque bouton de votre contrôleur et vous constaterez que le fait de tourner le bouton 1 règle le volume (coupe) de la piste 9, tourner le bouton 10 règle le volume de la piste 10, et ainsi de suite.
    - Appuyez sur le bouton que vous avez affecté au défilement vers le haut de la banque de canaux, dans l'étape 7, afin de pouvoir contrôler de nouveau les pistes 1 à 8.
    - Appuyez sur le bouton affecté à la commutation du mode d'automatisation, dans l'étape 10.

      Sélectionnez le bouton**Paramètres d'automatisation** sur chaque piste pour activer l'enregistrement de l'automatisation.

      Commencez la lecture et tournez chaque bouton de votre contrôleur, et notez que le fait de tourner le bouton 1 enregistre l'automatisation du volume sur la piste 1, tourner le bouton 2 enregistre l'automatisation sur la piste 2, et ainsi de suite.
    - Appuyez une nouvelle fois sur le bouton d'enclenchement du mode d'automatisation, et vous pourrez de nouveau utiliser les boutons pour régler les niveaux de coupe des pistes.

Utilisation d'une manette de jeu pour le panoramique, le réglage des contrôles et la correction des couleurs

Vous pouvez employer une manette de jeu pour régler les fondus, le panoramique surround, et les contrôles de roue colorimétrique dans les modules externes du correcteur de couleur.

Si vous utilisez une manette de jeu à retour de force, la force de retour ajoute une notion tactile à vos sessions de modification.

Le répertoire Joystick Profiles du dossier programme Vegas Pro contient les fichiers .ini permettant le mappage des boutons de plusieurs manettes de jeu, ainsi que des instructions permettant la création ou la modification de mappages de manettes. Ces profils sont spécifiques à chaque modèle de manette de jeu. Si les fonctions de déclenchement sont les seules actives pour votre manette, c'est qu'un profil par défaut est employé. Veuillez consulter notre page de téléchargement où vous trouverez des profils mis à jour : http://www.sonycreativesoftware.com/download.

Suivez les instructions du constructeur pour étalonner votre manette avant de l'employer avec le logiciel Vegas Pro.

Utilisation de la manette Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Commande	Fonction
Déclencheur	Activer la manette de jeu.
Manche	Déplacer le contrôle actif.
Commutateur Hat (POV)	Déplacer le point de panoramique vers les bords ou les coins du Surround Panner ou de sa fenêtre.
Bouton 2	Réinitialiser les contrôles par défaut pour les fondus actifs ou les roues colorimétriques du correcteur de couleur. Centre le panoramique de piste pour les projets stéréo. Ouvrir/fermer la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 3	Accéder à l'image clé de panoramique ou au contrôle de mixage précédent(e), ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 4	Accéder à l'image clé de panoramique ou au contrôle de mixage suivant(e), ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 5	Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu de **Volume**dans la liste des pistes. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le **Volume** du bus ou le fondu de **sortie** d'un effet affectable dans le mixeur. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu **central** dans la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 6	Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu polyvalent dans la liste des pistes. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu d'entrée d'un effet affectable dans la Console de mixage. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le curseur de **Lissage** dans la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 7	Accéder à la piste précédente, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique.
Bouton 8	Accéder à la piste suivante, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique.
Manette des gaz	En combinaison avec les boutons 5 ou 6, permet le réglage des contrôles sélectionnés.

Utilisation de la manette Logitech Wingman

Commande	Fonction
Déclencheur	Activer la manette de jeu.
Manche	Déplacer le contrôle actif.
Commutateur Hat (POV)	Déplacer le point de panoramique vers les bords ou les coins du Surround Panner ou de sa fenêtre.

Commande	Fonction
Bouton 2	Accéder à la piste précédente, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 3	Accéder à la piste suivante, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 4	Accéder à l'image clé panoramique suivante, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 5	Accéder à l'image clé panoramique précédente, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 6	Réinitialiser les contrôles par défaut pour les fondus actifs ou les roues colorimétriques du correcteur de couleur. Centre le panoramique de piste pour les projets stéréo. Ouvrir/fermer la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 7	Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu de **Volume**dans la liste des pistes. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le **Volume** du bus ou le fondu de **sortie** d'un effet affectable dans le mixeur. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu **central** dans la fenêtre du Surround Panner.
Manette des gaz	En combinaison avec le bouton 7, permet le réglage du contrôle sélectionné.

Utilisation de la manette Gravis Eliminator Precision Pro

Commande	Fonction
Déclencheur	Activer la manette de jeu.
Manche	Déplacer le contrôle actif.
Commutateur Hat (POV)	Déplacer le point de panoramique vers les bords ou les coins du Surround Panner ou de sa fenêtre.
Bouton 2	Changer la courbe de panoramique dans la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 3	Accéder à la piste précédente, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 4	Accéder à la piste suivante, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.
Bouton 5	Réinitialiser les contrôles par défaut pour les fondus actifs ou les roues colorimétriques du correcteur de couleur. Centre le panoramique de piste pour les projets stéréo. Ouvrir/fermer la fenêtre du Surround Panner.
Roue de défilement	Accéder à l'image clé panoramique précédente/suivante, à la réglette des canaux de la console de mixage ou à la roue colorimétrique du correcteur de couleur.

Commande	Fonction
Bouton 6 (Appuyez sur la roue de défilement)	Ouvrir/fermer la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 7	Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu de **Volume** dans la liste des pistes. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le **Volume** du bus ou le fondu de **sortie** d'un effet affectable dans le mixeur. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu **central** dans la fenêtre du Surround Panner.
Bouton 8	Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu polyvalent dans la liste des pistes. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le fondu **d'entrée** d'un effet affectable dans la Console de mixage. Maintenez le bouton enfoncé et activez la manette des gaz pour régler le curseur de **Lissage** dans la fenêtre du Surround Panner.
Manette des gaz	En combinaison avec les boutons 7 ou 8, permet le réglage des contrôles sélectionnés.

Utilisation d'un contrôleur multimédia

Vegas Pro prend en charge plusieurs contrôleurs multimédias que vous pouvez employer pour la modification et la lecture sans souris. Votre productivité s'en trouve accrue et vous gardez une main libre pour votre tasse de café.

Cette rubrique a pour but de vous montrer la manière dont l'interface de Vegas Pro interagit avec plusieurs contrôleurs multimédia, avec lesquels vous êtes familiarisé et que vous avez testés. D'autres contrôleurs peuvent aussi fonctionner.

Pour obtenir des informations spécifiques relatives à votre contrôleur multimédia, reportez-vous à la documentation du fabricant.

Paramètres par défaut du contrôleur Contour ShuttlePro

Configuration par défaut

Les fichiers .pref pour ShuttlePro sont inclus dans votre installation de Vegas Pro. Vous pouvez employer ces fichiers pour configurer le matériel Contour ShuttlePro ou ShuttlePro v2 pour l'emploi avec Vegas Pro.

Si vous êtes équipé de la version 2.5 ou ultérieure du pilote Shuttle Pro, vous pouvez utiliser la fonctionnalité Informations relatives aux paramètres d'exportation pour générer une représentation graphique de vos paramètres actifs.

Paramètres par défaut du Contour ShuttleXpress

Les fichiers .pref pour ShuttleXpress sont inclus dans votre installation de Vegas Pro. Vous pouvez employer ces fichiers pour configurer le matériel Contour ShuttleXpress pour l'emploi avec le logiciel Vegas Pro.

Si vous disposez de la version 2.5 ou postérieure du pilote ShuttleXpress, vous pouvez utiliser sa fonction Exporter les informations de paramétrage pour créer une représentation graphique de vos paramètres actuels.

Navigation sur la barre temporelle avec un modèle ShuttlePro ou ShuttleXpress

Utilisez la molette et la mini-souris pour parcourir la barre temporelle. Si vous employez un modèle ShuttlePro, vous pouvez également employer les boutons des rangées supérieures et inférieures pour vous déplacer.

Vous pouvez définir la vitesse de la bague de recherche dans la liste déroulante **Vitesse JKL / recherche** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.

Navigation sur la barre temporelle avec un modèle PowerMate ou un autre contrôleur

Si vous disposez d'un contrôleur multimédia tel que le modèle Griffin Technology PowerMate, vous pouvez établir le mappage des touches F3/F9 molette/modification.

Adressez la fonction de bouton unique sur la touche Entrée pour la fonction Lecture/Pause. En pause, la molette avance image par image.

Lorsque vous employez les touches [ou] pour accéder au mode de découpage des bords d'événements, le bouton découpe l'événement :

- Tournez le bouton à gauche ou à droite pour découper le bord sélectionné de l'événement :
- Maintenez la touche Alt enfoncée en tournant le bouton pour accomplir un découpage avec dérive.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée en tournant le bouton pour changer la vitesse de lecture de l'événement.
- Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées en tournant le bouton pour accomplir un découpage adjacent.

Pendant la lecture, le bouton fonctionne comme un contrôle de recherche à lecture variable. Vous pouvez définir la vitesse du contrôle de recherche dans la liste déroulante **Vitesse JKL / recherche** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.

Modification des événements avec un ShuttlePro ou un ShuttleXpress

Vous pouvez utiliser la seconde rangée de boutons ainsi que la molette pour améliorer encore la méthode de découpage des bords d'un événement au clavier.

1. Si vous souhaitez réajuster les événements en aval lors du découpage, cliquez sur le bouton **Réajustement automatique** pour activer le mode Réajustement automatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Réajustement de postédition," page 158.
2. Appuyez sur le bouton **Sélectionner tout** de la ShuttlePro pour désélectionner tous les événements.
3. Sélectionnez une piste et positionnez le curseur d'édition sur l'événement à modifier.
4. Appuyez sur les boutons **Sélectionner le début de l'événement** ou **Sélectionner la fin de l'événement** et déplacez-vous vers le bord à modifier. Un crochet rouge s'affiche dans la barre temporelle pour indiquer le bord de l'événement qui sera coupé.
5. Modifiez votre projet selon vos envies :
    - Tournez la molette à gauche ou à droite pour découper le bord sélectionné de l'événement :
    - Maintenez la touche Alt enfoncée en tournant la molette pour accomplir un découpage avec dérive.
    - Maintenez la touche Ctrl enfoncée en tournant la molette pour changer la vitesse de lecture de l'événement.
    - Maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées en tournant la molette pour accomplir un découpage adjacent.

Chapitre 30

Utilisation des scripts

Les scripts vous permettent de rationaliser les tâches répétitives, de les intégrer aux applications externes, et d'implanter des fonctions personnalisées.

Dans le menu Outils, choisissez **Script**, puis sélectionnez une commande dans le sous-menu.

Vous trouverez le script API (Application Programming Interface) et les échantillons de script dans le dossier des contenus supplémentaires du disque de l'application Vegas Pro ou sur notre site Web : http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15. Pour plus d'informations sur les scripts, veuillez consulter le forum sur les scripts Vegas Pro : http://www.sonycreativesoftware.com/forums/ShowTopics.asp?ForumID=21.

Pour utiliser des scripts créés pour la version 4.0 du logiciel Vegas Pro, il vous faut changer la partie du nom du script de SonicFoundry.Vegas en Sony.Vegas. Par exemple, cette ligne qui inclut `"import SonicFoundry.Vegas" ;` doit être changée en `"import Sony.Vegas" ;` avant l'exécution du script.

Les scripts peuvent présenter un risque pour la sécurité de votre ordinateur. Un script peut notamment supprimer, lire ou écrire des fichiers, exécuter des programmes, accéder à Internet, accéder à des fichiers de votre réseau, etc. Vérifiez toujours le contenu d'un script avant de l'exécuter. Si vous ne comprenez pas le script, ne l'exécutez pas à moins qu'il ne provienne d'une source fiable. En général, vous devez prendre les mêmes précautions que vous prendriez pour un programme téléchargé depuis Internet ou joint à un e-mail reçu.

Exécution d'un script

1. Dans le menu Outils, choisissez **Script**.
2. Choisissez un script dans le sous-menu ou sélectionnez **Exécuter le script** dans ce même sous-menu pour rechercher le fichier (.vb ou .js) à exécuter.

Ajout de scripts au menu Script

Lorsque vous démarrez le programme, le logiciel Vegas Pro examine le dossier Script Menu du dossier programme de Vegas Pro pour déterminer les scripts qui apparaîtront dans le sous-menu Script. Le chemin d'accès par défaut à ce dossier est *C:\Program Files\Sony\Vegas Pro\12.0\Script Menu*.

1. Ajoutez ou supprimez des scripts dans le dossier Script Menu, afin de modifier le contenu du sous-menu.

   Pour éviter la duplication de fichiers de script, vous pouvez employer les raccourcis dans le dossier Script Menu.

2. Dans le menu Outils, choisissez Script, puis **Analyser à nouveau le dossier du menu Script** pour mettre à jour le menu.

Utilisation des extensions de Vegas Pro

Les extensions Vegas Pro sont des scripts compilés disponibles via le sous-menu Extensions des menus Affichage, Edition ou Outils. Ces extensions sont chargées au démarrage de Vegas Pro et restent chargées tout au long de l'exécution du programme. Les extensions permettent de modifier les données d'un projet, de contrôler la lecture et d'afficher une interface non modale.

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils pour ajouter des extensions Vegas Pro à la barre d'outils ou utiliser la boîte de dialogue Personnaliser le clavier pour affecter des raccourcis clavier aux extensions Vegas Pro. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Personnalisation de la barre d'outils," page 599 et "Personnalisation des raccourcis clavier," page 599.

Dans Windows Vista ou Windows 7, les extensions Vegas Pro sont enregistrées dans votre dossier C:\Utilisateurs*nom d'utilisateur*\Documents\Vegas Application Extensions.

Pour plus d'informations sur la création d'extensionsVegas Pro, reportez-vous au script API (Application Programming Interface) dans le dossier des contenus supplémentaires du disque d'application ou sur notre site Web : http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15.

Création d'un script

Les Vegas Pro emploient l'environnement Microsoft .NET. Vous pouvez écrire des scripts en utilisant les langages C#, JScript ou Visual Basic .NET.

Modification d'un script existant

Tout ce qu'il vous faut pour modifier un script est un simple éditeur de texte (et une bonne connaissance des scripts JScript ou Visual Basic .NET). Les scripts inclus dans Vegas Pro sont totalement commentés pour vous aider à trouver et modifier les paramètres dont vous avez besoin.

1. Créez une copie du fichier de script (.vb ou .js) à modifier, et donnez-lui un nom représentatif.
2. Ouvrez la nouvelle copie du script dans votre éditeur de texte.

   Modifiez le script selon les besoins. Les commentaires du script permettent de rechercher les paramètres à modifier.

   Ils sont indiqués à l'aide de deux barres obliques : //.

   Par exemple, le script AddEffectToAllMedia.js comporte les lignes suivantes :

   // Nom complet du module externe d'effets que vous souhaitez ajouter.

   var plugInName = "Timecode Sony";

   // Nom du réglage que vous souhaitez appliquer. Définissez ce paramètre sur null si vous

   // souhaiter appliquer le réglage prédéfini par défaut.

   var presetName = "Avec perte SMPTE (29,97 ips)";

   Le script par défaut applique le module externe Sony Timecode à tous les médias vidéo de votre projet avec la présélection Avec perte SMPTE (29,97 ips). Si vous souhaitez appliquer le module Couleurs diffusées et son réglage Extrêmement conservateur – Configuration 7.5 à tous les médias audio, vous pouvez modifier le script comme suit (les modifications apparaissent en rouge) :

   // Nom complet du module externe d'effets que vous souhaitez ajouter.

   var plugInName = "Couleurs diffusées Sony";

   // Nom du réglage que vous souhaitez appliquer. Définissez ce paramètre sur null si vous// souhaitez appliquer le réglage prédéfini par défaut.
   var presetName = "Extrêmement conservateur – Configuration 7.5

   La variable plugInName doit employer le nom de module affiché dans le Sélecteur de module externe. La variable presetName doit employer le nom du préréglage affiché dans la zone **Présélection** de la fenêtre d'effets.
3. Enregistrez le script.

Création d'images de boutons personnalisées pour les scripts

Si vous souhaitez afficher des icônes personnalisées pour les scripts dans le menu Script et les barres d'outils, vous pouvez ajouter des fichiers .png dans votre dossier Script Menu.

1. Créez un fichier PNG à 32 bits avec l'icône à employer. La taille des icônes doit être 16 x 16 pixels et la transparence est prise en charge.
2. Enregistrez le fichier PNG dans votre dossier Script Menu (en principe, *C:\Program Files\Sony\Vegas Pro\Script Menu*) en utilisant le même nom que celui du script représenté par l'icône.

   Par exemple, pour assigner une icône personnalisée au script HelloWorld.js, elle doit être enregistrée sous le nom HelloWorld.js.png.

3. Personnalisez la barre d'outils selon vos besoins, et les icônes personnalisées s'afficheront dans la barre d'outils du menu Script (et dans toutes les barres d'outils intégrant le script) au prochain démarrage de l'application.

Utilisation des Vegas Pro options de ligne de commande

Les commandes ci-dessous vous permettent de démarrer Vegas Pro à partir de la ligne de commande, d'ouvrir des projets, de débuter des scripts, de transmettre des arguments aux scripts ou de démarrer des extensions Vegas Pro.

NOLOGO

Démarre Vegas Pro sans afficher l'écran de démarrage de l'application.

Exemple : Vegas120.exe /NOLOGO

OPEN

Démarre Vegas Pro et ouvre le projet ou le fichier multimédia spécifié.

Exemples :

Vegas120.exe /OPEN "E:\Video\Wildflowers 001.avi"

—ou—

Vegas120.exe /OPEN "E:\Vegas_Projects\24p widescreen.veg"

RUNSCRIPT

Démarre Vegas Pro et exécute le script spécifié.

Exemples :

Vegas120.exe /RUNSCRIPT "C:\CustomScripts\ScriptName.cs"

—ou—

Vegas120.exe /SCRIPT "C:\CustomScripts\ScriptName.cs"

SCRIPTARGS

Démarre Vegas Pro et transmet les arguments spécifiés à un script.

Exemple : Vegas120.exe /SCRIPTARGS "*<argument>*" /SCRIPT "<script path>"

Pour plus d'informations sur les arguments de script, reportez-vous à la rubrique API de script Vegas Pro.

CMDMODULE

Démarre Vegas Pro et charge l'extension Vegas spécifiée.

Cette méthode permet d'ajouter les extensions Vegas Pro qui ne sont pas enregistrées dans le chemin de recherche des extensions.

Exemple : Vegas120.exe /CMDMODULE "E:\Extensions\MyExtension.dll"

OPENPRJ

Démarre Vegas Pro et ouvre le fichier de projet référencé dans le fichier multimédia spécifié.

Exemple : Vegas120.exe /OPEN "E:\Video\Wildflowers 001.avi"

Cette commande n'a aucun effet si le fichier multimédia spécifié n'a pas été rendu avec une référence intégrée au chemin d'accès du projet.

COLORS

Démarre Vegas Pro en utilisant le schéma de couleurs Vegas Pro ou le schéma de couleurs Windows. Lorsque vous utilisez l'option de ligne de commande, le paramètre **Utiliser le schéma de couleurs Vegas Pro** de l'onglet Affichage de la boîte de dialogue Préférences est ignoré.

Pour exécuter avec le schéma de couleurs Vegas Pro, utilisez Vegas120.exe /COLORS 1.

Pour exécuter avec le schéma de couleurs Windows, utilisez Vegas120.exe /COLORS 0.

Si vous utilisez un schéma de couleurs à contraste prononcé dans Windows, la préférence et l'argument de ligne de commande **Utiliser le schéma de couleurs Vegas Pro** sont ignorés.

Chapitre 31

Personnalisation de l'interface Vegas Pro

Vous pouvez personnaliser l'interface Vegas Pro afin de l'adapter à vos besoins et préférences.

Personnalisation de la barre d'outils

Dans le menu Options, choisissez **Personnaliser la barre d'outils** pour ajouter, supprimer et réorganiser les boutons dans la barre d'outils.

Pour rétablir la configuration initiale de la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Ajout d'un bouton dans la barre d'outils

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Personnaliser la barre d'outils**. La boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils s'affiche.
2. Dans la liste **Boutons actifs de la barre d'outils**, sélectionnez le bouton devant lequel vous souhaitez ajouter un nouveau bouton. Par exemple, si vous ajoutez le bouton **Découper/Recadrer** et que vous voulez qu'il apparaisse avant le bouton **Couper**, sélectionnez ce dernier.
3. Dans la liste **Boutons disponibles dans la barre d'outils**, sélectionnez le bouton à ajouter et cliquez sur **Ajouter**. Le nouveau bouton est ajouté à la barre d'outils.

Vous pouvez ajouter un séparateur entre les groupes logiques de boutons afin de les distinguer. Pour ajouter un séparateur, sélectionnez **Séparateur** dans la liste **Boutons disponibles dans la barre d'outils** et cliquez sur **Ajouter**.

Suppression d'un bouton de la barre d'outils

Dans la liste **Boutons actifs de la barre d'outils**, sélectionnez le bouton à supprimer et cliquez sur **Supprimer** (ou cliquez deux fois sur le bouton).

Réorganisation les boutons dans la barre d'outils

Dans la liste **Boutons actifs de la barre d'outils**, sélectionnez le bouton à déplacer et cliquez sur le bouton **Vers le haut** ou **Vers le bas**.

Personnalisation des raccourcis clavier

Dans le menu Options, sélectionnez **Personnalisation du clavier** pour personnaliser les raccourcis clavier disponibles dans l'interface de Vegas Pro.

La zone **Configuration de clavier** affiche les touches de raccourcis affectées. Cliquez sur l'un des onglets du milieu de la boîte de dialogue afin de choisir les raccourcis à afficher.

Modification ou création de nouveaux raccourcis

1. Cliquez sur l'un des onglets du milieu de la boîte de dialogue pour indiquer le type de commande à affecter à un raccourci clavier.
2. Sélectionnez une commande dans la liste.

   Vous pouvez saisir un mot dans la zone **Afficher les commandes contenant** afin de filtrer la liste pour n'afficher que les commandes contenant le mot saisi.

3. Cliquez sur la case **Touches de raccourci** et appuyez sur la combinaison de touches que vous souhaitez affecter à la commande sélectionnée.
4. Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour affecter la combinaison de touches de la zone **Touches de raccourci** à la commande sélectionnée.

Enregistrement d'une configuration de clavier

Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous**, puis saisissez un nom pour enregistrer vos raccourcis clavier dans un fichier .ini dans le dossier **C:\Users\<nom d'utilisateur>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\12.0**.

Le dossier AppData est visible uniquement si la case d'option **Afficher les fichiers et les dossiers masqués** est sélectionnée dans l'onglet Affichage du menu Options des dossiers dans le Panneau de configuration Windows.

Vous pouvez utiliser ce fichier comme sauvegarde ou pour partager vos raccourcis clavier avec d'autres utilisateurs du logiciel Vegas Pro.

Suppression d'une configuration de clavier

Choisissez un mappage dans la liste déroulante **Configuration de clavier** et cliquez sur le bouton **Supprimer** pour supprimer le mappage clavier sélectionné.

Vous ne pouvez pas supprimer le mappage clavier par défaut de Vegas Pro.

Importation ou modification du nom d'une configuration de clavier

Copiez un Vegas Pro un fichier .ini de mappage de clavier au dossier **C:\Users\<nom d'utilisateur>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\12.0**.

Le dossier AppData est visible uniquement si la case d'option **Afficher les fichiers et les dossiers masqués** est sélectionnée dans l'onglet Affichage du menu Options des dossiers dans le Panneau de configuration Windows.

Au prochain démarrage de Vegas Pro, le nouveau mappage clavier sera disponible dans la liste déroulante **Configuration de clavier** de la boîte de dialogue Personnalisation du clavier.

Si vous souhaitez modifier le nom utilisé pour identifier un mappage clavier dans la boîte de dialogue Personnalisation du clavier, ouvrez le fichier .ini dans un éditeur de texte et modifiez la partie **<Display Name>**de l'entrée Name=<Display Name>. Enregistrez le fichier .ini et redémarrez Vegas Pro pour qu'il utilise le nouveau nom.

Réinitialisation de la configuration de clavier par défaut

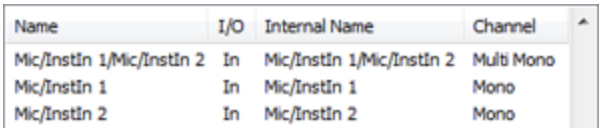
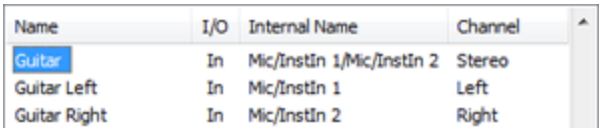
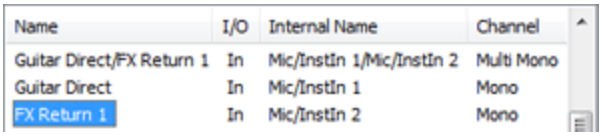
Sélectionnez **[Par défaut]**dans la liste déroulante **Configuration de clavier** et cliquez sur **OK** pour rétablir la configuration par défaut.

Personnalisation de l'attribution de nom aux ports ASIO

Lorsque vous utilisez une carte son ASIO, les noms par défaut de chaque port de périphérique sont affichés dans Vegas Pro. Si vous disposez d'une configuration simple, les noms par défaut fonctionnent probablement assez bien. Toutefois, si elle est complexe, la personnalisation des noms de port peut vous aider à effectuer le suivi de l'acheminement à l'aide de libellés significatifs.

Par exemple, si les moniteurs de la salle de contrôle sont connectés aux sorties 1 et 2 sur la carte son, vous pouvez remplacer les noms de port par défaut default **MainOut1G** et **MainOut 1D** par **CtrlRm Gauche** et **CtrlRm Droite**. Si le microphone vocal principal est connecté à **Mic/Inst 1**, vous pouvez nommer le port **LeadVocal** et, si un microphone harmonique est connecté à **Mic/Inst 1**, vous pouvez le nommer **Harmonie**.

1. Dans le menu Options, choisissez **Préférences**, puis sélectionnez l'onglet Périphérique audio.
2. Choisissez l'interface audio ASIO dans la liste déroulante **Type de périphérique audio**, puis cliquez sur **Appliquer**.
3. Cliquez sur le bouton **Avancé** pour afficher la boîte de dialogue Configuration audio avancée.
4. Pour modifier le nom d'un port d'entrée ou de sortie, cliquez sur le libellé dans la colonne **Nom**, puis appuyez sur F2. Vous pouvez ensuite entrer un nouveau nom dans la zone d'édition.

Option	Description
Nom	Le nom du port tel qu'il sera affiché dans Vegas Pro.  Les paires d'entrée et les sorties peuvent être mono, multicanal mono ou stéréo. ■ Mono : une entrée ou sortie à un seul canal. ■ Stéréo : une paire de deux entrées ou sorties mono. Par exemple, vous pouvez connecter les sorties droite et gauche d'un appareil stéréo à une entrée stéréo. ■ Multicanal mono : un groupe de deux canaux monophoniques en tant que port multicanal. Le contenu des canaux provient de sources monophoniques distinctes et n'est pas destiné à être mixé en tant que signal stéréo. Par exemple, vous pouvez connecter deux microphones à des entrées séparées pour enregistrer des harmonies vocales.  Après avoir renommé le port multicanal mono **Mic/InstIn 1/Mic InstIn 2** en **Guitare**, le port passe en stéréo et les canaux gauche et droit sont renommés **Guitare gauche** et **Guitare droite**.  Si vous renommez l'un des canaux d'un port stéréo, le port passe au mode multicanal mono et les libellés sont mis à jour en conséquence. Si vous voulez revenir à un canal stéréo, vous pouvez renommer le canal Multicanal mono.

Option	Description
	Remarques : ■ les noms de port ASIO ne sont pas enregistrés par projet. ■ Dans les paires stéréo, les ports comportant des numéros impairs représentent le canal de gauche, ceux comportant des numéros pairs représentent le canal de droite. ■ Les paires stéréo doivent être composées de canaux séquentiels. Vous ne pouvez pas obtenir de paires stéréo à partir de canaux arbitraires. ■ Pour restaurer le nom par défaut d'un port, supprimez le libellé dans la colonne **Nom** et le **Nom interne** est restauré. ■ Pour restaurer le nom de tous les ports, cliquez sur le bouton **Réinitialiser les noms** (ou appuyez sur les touches Alt+N).
E/S	Indique s'il s'agit d'un port d'entrée ou de sortie.
Nom interne	Le nom par défaut du port.
Canal	Indique s'il s'agit d'un port stéréo, mono ou multicanal mono.

Barre de minutage

Dans le menu Options, sélectionnez **Format de la barre** et choisissez un paramètre dans le sous-menu pour indiquer la méthode d'affichage de la barre de minutage (en unités de temps).

Modification du format de la barre

Dans le menu Options, sélectionnez **Format de la barre** et choisissez un format dans le sous-menu.

Lorsque vous synchronisez l'audio et la vidéo, il est vital que le format de timecode SMPTE employé dans le séquenceur ou le poste de travail audio numérique soit identique au timecode SMPTE pisté sur la vidéo. Ceci garantit que les temps SMPTE de l'écran vidéo et du moniteur de l'ordinateur se synchroniseront pendant la lecture.

Format	Description
Échantillons	Affiche la barre en échantillons.
Temps	Affiche la barre en heures:minutes:secondes.millisecondes.
Secondes	Affiche la barre en secondes.
Durée & images	Affiche la barre en heures:minutes:secondes.images.
Images absolues	Affiche la barre avec toutes les images numérotées séquentiellement depuis le début du projet.

Format	Description
Mesures et battements	Affiche la barre en mesures.battements.tic-tacs (64 tic-tacs = 1 battement). Pour définir le tempo et le nombre de battements par mesure, utilisez l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
Pieds et images 16 mm (40 fpf)	Affiche la barre en pieds + images à une fréquence de 40 images par pied.
Pieds et images 35 mm (16 fpf)	Affiche la barre en pieds + images à une fréquence de 16 images par pied.
Synchronisation de film SMPTE (23,976 ips)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 23,976 images par seconde. Cette fréquence d'images correspond à celle qui est utilisée lorsque le processus télécinéma inversé supprime l'ajustement de l'analyse progressive 24 ips (vidéo 24p). Ce format va afficher correctement la durée de défilement du film, si vous transférez votre projet en film. Pour afficher la durée de défilement du projet, utilisez Synchronisation de film SMPTE (24 ips) or SMPTE avec perte (29,97 ips).
Synchronisation de film SMPTE (24 ips)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 24 images par seconde. Cette fréquence de trame correspond à la fréquence d'un film standard crystal sync de 16/33 mm et de 24 images par seconde.
SMPTE EBU (25 ips, vidéo)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 25 images par seconde. Ce format est appelé SMPTE EBU (European Broadcasting Union), car les systèmes de télévision européens fonctionnent avec une fréquence de 25 images par seconde. Utilisez le format SMPTE 25 EBU pour les projets DV/D1 PAL.
Sans perte SMPTE (29, 97 ips, vidéo)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 29,97 images par seconde, ce qui provoque un écart entre l'heure réelle (« pendule ») et l'heure SMPTE car aucune compensation ne se produit dans le système de comptage contrairement à ce qui se passe en format Drop Frame (ajustement sur le temps réel). Utilisez le format SMPTE sans perte pour les projets D1 NTSC qui sont enregistrés sur des bandes mères pistées à l'aide d'un timecode sans perte.

Format	Description
Avec perte SMPTE (29, 97 ips, vidéo)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 29,97 images par seconde afin de correspondre à la fréquence de trame utilisée par les systèmes de télévision NTSC (Amérique du nord, Japon). Utilisez le format en temps réel SMPTE avec perte pour les projets DV/D1 NTSC. Les deux formats SMPTE fonctionnent à une fréquence de 29, 97 images par seconde. Dans les deux formats, les images réelles ne sont pas supprimées mais sont numérotées différemment. SMPTE avec perte supprime certains numéros d'image du système de comptage afin d'empêcher l'horloge SMPTE de dévier du temps réel (« pendule »). L'heure est ajustée vers l'avant de deux images sur chaque limite de minute à l'exception de 0, 10, 20, 30, 40 et 50. Par exemple, lorsque le temps SMPTE avec perte augmente à partir de 00:00:59.29, la valeur suivante est 00:01:00.02.
SMPTE 30 (30 ips, audio)	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 30 images par seconde. Cette fréquence est exactement de 30 images par seconde et est couramment utilisée lors de la synchronisation d'applications audio telles que les enregistreurs multipistes ou les séquenceurs MIDI. Ce format ne doit pas être utilisé avec la vidéo.
Durée CD audio	Affiche la barre en heures:minutes:secondes:images avec une fréquence de 75 images par seconde pour la création de CD Red Book. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.

Création d'un décalage sur la barre de minutage

Un décalage de la barre de minutage modifie la barre afin qu'elle démarre à une heure spécifique. En général, cette fonction est employée conjointement avec les projets SMPTE et MIDI lorsque leurs barres temporelles constituent la référence principale. Un décalage vous permet de paramétrer la barre de Vegas Pro en vous basant sur la barre temporelle d'un autre projet pour référence.

Comme un CD audio doit toujours commencer à 00:00:00, il est impossible de créer un décalage de barre de minutage lorsque cette dernière est au format Durée CD audio.

1. Cliquez sur la barre de minutage avec le bouton droit de la souris et choisissez **Définir la position au curseur** dans le menu contextuel. Une zone d'édition s'affiche dans la barre de minutage.

   Pour créer un simple décalage, cliquez sur **Atteindre le début** pour replacer le curseur au début de votre projet.

2. Entrez une durée dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

   La barre de minutage est décalée de façon à ce que le curseur soit aligné sur la durée vous avez indiquée. Par exemple, si le curseur est à la position 2:00 minutes et si vous entrez 15:00 minutes, le début du projet est défini sur 13:00 minutes.

Espacement de la grille

Dans le menu Options, choisissez **Espacement de la grille**, puis sélectionnez une option dans le sous-menu pour définir l'espacement des lignes verticales de la grille sur la barre temporelle.

Si l'option **Aligner sur la grille** est sélectionnée, vous pouvez utiliser les lignes de la grille comme points d'alignement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.

Enregistrement et rappel des mises en forme de la fenêtre

Une mise en forme de fenêtre enregistre les tailles et positions de toutes les fenêtres, ainsi que les ancrages des fenêtres flottantes de l'espace de travail Vegas Pro.

Vous pouvez stocker un nombre illimité de mises en forme de fenêtre sur votre ordinateur, et jusqu'à dix dans le menu Affichage (et par le biais de raccourcis clavier). Ainsi, vous pourrez rapidement rappeler les mises en forme de fenêtre le plus souvent employées. Par exemple, vous pouvez dédier une mise en forme à l'enregistrement audio multipiste et une autre aux travaux ADR.

Les mises en forme de la fenêtre sont enregistrés dans le dossier **C:\Users*user name*\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\12.0**. Pour transférer les mises en forme entre ordinateurs, il suffit de copier les fichiers .VegasWindowLayout de l'un vers l'autre.

Mises en forme de fenêtres enregistréesVegas Pro 12.0 ne peut être chargé dans des versions précédentes de Vegas Pro.

Enregistrement d'une mise en page de fenêtre

1. Agencez les fenêtres et les fenêtres ancrées à votre convenance.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Zone d'ancrage des fenêtres et fenêtres d'ancrage flottantes," page 39.

   Appuyez sur Ctrl + Alt + D, relâchez les touches, puis appuyez sur une touche numérique de votre clavier (mais pas sur le pavé numérique) pour enregistrer la mise en forme dans cet espace.

2. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis sélectionnez **Enregistrer la mise en forme sous** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Enregistrer la mise en forme en tant que s'affiche.

   Sélectionnez **Enregistrer la mise en forme** dans le sous-menu si vous souhaitez mettre à jour la mise en forme actuelle des fenêtres. Une puce (●) est affichée en regard de la mise en forme actuelle.

3. Dans la zone **Nom** entrez le nom que vous voulez utiliser pour identifier la mise en forme. Ce nom sera employé dans la boîte de dialogue Organiser les mises en forme.
4. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Raccourci** pour indiquer les raccourcis à utiliser pour charger votre mise en forme.

   Par exemple, si vous avez choisi 4, vous pouvez appuyer sur Alt + D, relâcher les touches, puis appuyer sur la touche 4 de votre clavier pour charger la mise en forme.
5. Le champ **Dossier** indique l'emplacement du dossier dans lequel la mise en forme sera enregistrée.

   Les mises en forme de la fenêtre sont enregistrés dans le dossier **C:\Users*user name*\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\12.0**. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Parcourir** pour choisir un dossier différent.
6. Cliquez sur OK pour enregistrer la nouvelle mise en forme.

Chargement d'une mise en forme enregistrée

Dans le menu Affichage, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis sélectionnez la mise en forme à utiliser dans le sous-menu.

Pour charger rapidement une mise en forme, appuyez sur Alt + D, relâchez les touches, puis appuyez sur une touche numérique de votre clavier (mais pas sur le pavé numérique) pour rappeler la mise en forme enregistrée dans cet espace. Si aucune mise en forme n'est enregistrée dans cet espace, rien ne se produit lorsque vous appuyez sur le raccourci.

Si vous avez modifié la mise en forme actuelle de fenêtre, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis choisissez **Recharger la mise en forme sélectionnée** dans le sous-menu pour restaurer la dernière version enregistrée de la mise en forme de fenêtre.

Ajouter une mise en forme dans le sous-menu Affichage > Mises en forme de la fenêtre

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis sélectionnez **Organiser les mises en forme** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Organiser les mises en forme s'affiche.
2. Sélectionnez une mise en forme dans la zone **Mises en forme disponibles dans le dossier actif**.

   Cette boîte affiche les fichiers VegasWindowLayout dans la zone **Dossier de mises en forme actuel**. Si la mise en forme à utiliser est enregistrée dans un dossier différent, vous pouvez cliquer sur le bouton **Parcourir** pour le sélectionner.
3. Sélectionnez une mise en forme dans la zone **Mises en forme actives dans le menu**.
4. Cliquez sur le bouton **Attribuer** (ou **Remplacer**), ou cliquez deux fois sur une mise en forme dans la zone **Mises en forme disponibles dans le dossier actif** pour ajouter la mise en forme au sous-menu Affichage > Mises en forme de la fenêtre.

   Vous pouvez cliquer sur les boutons **Vers le haut** ou **Vers le bas** pour modifier l'ordre des mises en forme dans le menu.

5. Cliquez sur le bouton **Activer** ou cliquez deux fois sur une disposition dans la zone **Mises en forme actives dans le menu** pour appliquer la disposition sélectionnée à l'espace de travail Vegas Pro.
6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Organiser les mises en forme et appliquer les modifications.

Supprimer une mise en forme du sous-menu Affichage > Mises en forme de la fenêtre

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis sélectionnez **Organiser les mises en forme** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Organiser les mises en forme s'affiche.
2. Sélectionnez une mise en forme dans la zone **Mises en forme actives dans le menu**.
3. Cliquez sur le bouton **Effacer** pour supprimer la mise en forme sélectionnée du sous-menu Affichage > Mises en forme de la fenêtre.

   Si vous souhaitez remplacer la mise en forme sélectionnée, choisissez-en une autre dans la zone **Mises en forme disponibles dans le dossier actif** et cliquez sur le bouton **Remplacer**.
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Organiser les mises en forme et appliquer les modifications.

La suppression d'une disposition du sous-menu Affichage > Disposition de fenêtres n'efface pas le fichier VegasWindowLayout de votre ordinateur.

Effacement d'une mise en forme de votre ordinateur

1. Dans le menu Affichage, sélectionnez **Mises en forme de la fenêtre**, puis sélectionnez **Organiser les mises en forme** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Organiser les mises en forme s'affiche.
2. Sélectionnez une mise en forme dans la zone **Mises en forme disponibles dans le dossier actif**.
3. Cliquez sur le bouton **Supprimer la mise en forme** pour supprimer la mise en forme sélectionnée de votre ordinateur.

   Il n'est pas possible de supprimer une mise en forme incluse dans la liste **Mises en forme actives dans le menu**. Sélectionnez tout d'abord la mise en forme dans la liste **Mises en forme actives dans le menu** et cliquez sur le bouton **Effacer**. Sélectionnez ensuite la mise en forme dans la liste **Mises en forme disponibles dans le dossier actif** et cliquez sur le bouton **Supprimer la mise en forme**.
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Organiser les mises en forme et appliquer les modifications.

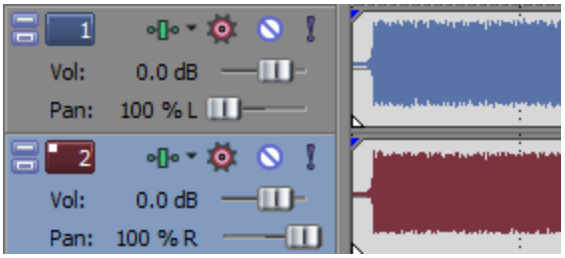
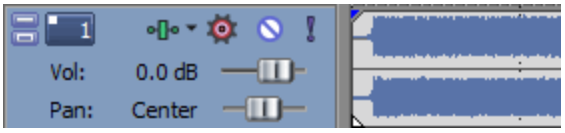
Préférences – Onglet Général

Dans le menu Options, choisissez **Préférences** et sélectionnez l'onglet Général afin de spécifier diverses options.

Option	Description
Ouvrir automatiquement le dernier projet au démarrage	Lorsque cette case à cocher est activée, le dernier projet modifié est rechargé s'il était ouvert lorsque vous avez quitté Vegas Pro.
Confirmer la suppression du fichier multimédia lorsqu'il est toujours en cours d'utilisation	Lorsque cette case à cocher est activée, vous devez confirmer la suppression d'un fichier multimédia en cours d'utilisation dans le projet.
Enregistrer les prérendus actifs lors de la fermeture du projet	Lorsque cette case à cocher est activée, les fichiers vidéo prérendus sont préservés lors de la fermeture d'un projet.
Fermer les fichiers multimédia lorsqu'il ne s'agit pas de l'application active	Lorsque cette case à cocher est activée, les fichiers peuvent être modifiés dans des éditeurs externes (audio, image, etc.) même s'ils sont contenus dans des événements de la barre temporelle de Vegas Pro.
Fermer les ports audio et MIDI lorsqu'il ne s'agit pas de l'application active	Activez cette case à cocher si vous voulez que les ports audio et MIDI soient fermés lorsque vous utilisez une autre application.
Net Notify permet d'être informé des mises à jour de produits Sony	Lorsque cette case à cocher est activée, vous êtes averti de la disponibilité d'une mise à jour. Désactivez cette case à cocher pour que la boîte de dialogue Net Notify ne s'affiche pas.
Activer la sauvegarde automatique	Activez cette case à cocher pour créer un fichier de projet temporaire qui peut être utile pour récupérer votre travail après un blocage. Le fichier est enregistré toutes les 5 minutes. Le projet d'origine n'est pas écrasé.
Inviter à ajuster les paramètres du projet par rapport au premier média ajouté à la barre temporelle	Cochez cette case si vous souhaitez que Vegas Pro vous demande si vous souhaitez faire correspondre les paramètres vidéo de votre projet avec le premier média ajouté à la barre temporelle. Si vous choisissez un fichierVegas Pro projet (.veg), Vegas Pro fera correspondre la configuration du projet, pas la media à l'intérieur du projet. Lorsque la case n'est pas cochée, aucune invite ne s'affiche. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.

Option	Description
Enregistrer les relations d'utilisation des médias dans la bibliothèque de médias active	Si cette case à cocher est activée, Media Manager enregistre les informations relatives à l'emploi des médias afin de vous permettre d'accomplir des recherches de relations de médias. Vous pouvez rechercher des projets utilisant un fichier multimédia donné, des projets dans lesquels un fichier multimédia a été prévisualisé, des fichiers rendus à partir d'un fichier multimédia spécifique, etc. Si vous souhaitez supprimer les informations concernant les relations d'utilisation des médias de votre bibliothèque, cliquez sur le bouton **Supprimer** de la boîte de dialogue Options de l'outil Media Manager.
Activer Media Manager	Lorsque cette case est activée, Media Manager démarre en même temps que Vegas Pro. Désactivez la case pour arrêter Media Manager et l'empêcher de démarrer en même temps que l'application. Si vous n'utilisez pas Media Manager, le fait de le désactiver vous permettra de préserver la mémoire ou la puissance de traitement.
Vérifier les associations de type fichier au démarrage	Si cette case est activée, Vegas Pro vérifie si les fichiers Vegas Pro sont associés à Vegas Pro et demande, le cas échéant, le rétablissement de l'association de fichiers.
Activer le support de la manette de jeu	Activez cette case à cocher si vous souhaitez utiliser une manette de jeu pour contrôler le panoramique, les roues colorimétriques et autres. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'une manette de jeu pour le panoramique, le réglage des contrôles et la correction des couleurs," page 586. La désactivation de la case à cocher peut éviter les problèmes avec les dongles de protection contre les copies.
Convertir les fichiers Wave volumineux en Wave64	Les fichiers au format .wav ne peuvent pas excéder 2 Go environ (4 Go si la case à cocher **Permettre rendus de Wave jusqu'à 4 Go** est activée). Lorsque cette case à cocher est activée, vous pouvez générer des fichiers plus volumineux au format Sony Wave64.
Permettre rendus de Wave jusqu'à 4 Go	Activez cette case à cocher pour permettre la prise en charge des fichiers WAV jusqu'à 4 Go avant de passer à WAV64. Désactivez-la pour permettre la compatibilité avec d'autres applications logicielles.

Option	Description
Ignorer le bloc de données factuelles lors de l'ouverture des fichiers WAV compressés	Lorsque cette case est activée, Vegas Pro ignore les blocs de données factuelles des fichiers WAV compressés. Les fichiers WAV compressés utilisent les blocs de données factuelles pour indiquer le nombre d'échantillons réels représentés dans le fichier. Si un fichier compressé est incorrectement créé, certaines données compressées sont susceptibles de ne pas être chargées. Si vous suspectez le chargement partiel des données de son d'un fichier compressé, essayez de cocher cette option et d'ouvrir de nouveau le fichier. Si vous modifiez le réglage de cette case à cocher, veillez à détruire les éventuels fichiers de proxy (.sfap0) associés aux fichiers WAV compressés.
Autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p	Activez cette case à cocher si vous souhaitez supprimer l'ajustement lorsque vous ouvrez des fichiers vidéo DV 24 ips à analyse progressive. Lorsque cette case à cocher est désactivée, les vidéos 24p sont lues comme des vidéos entrelacées 29,97 fps (60i).
Exportation AAF – Utiliser unité d'image pour l'audio	Activez cette case à cocher pour utiliser des unités d'images pour les pistes audio lorsque vous exportez votre projet sous forme de fichier AAF. Lorsque cette case à cocher est désactivée, l'audio est exportée sous forme d'échantillons. L'activation de cette case à cocher améliore la compatibilité avec d'autres applications pour les échanges de projets : certaines applications ne peuvent pas importer votre fichier correctement lorsque vous employez des unités d'images pour la vidéo, et des échantillons pour l'audio. Cette case à cocher ne doit être désactivée que si votre projet ne contient que des données audio, ou si vous savez si l'application qui importera votre fichier AAF gère les unités d'images pour la vidéo et les échantillons pour l'audio. Ce paramètre n'a aucun effet si vous exportez votre fichier au format AAF après avoir sélectionné **Fichier AAF hérité Avid** dans la liste déroulante **Enregistrer sous type**. Les fichiers AAF hérités Avid sont toujours exportés en utilisant les unités d'image pour l'audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation et exportation de fichiers AAF," page 80.

Option	Description
Exportation AAF – Utiliser enveloppe audio basée sur un clip	Activez cette case à cocher si vous souhaitez combiner les enveloppes d'événement et de piste existantes et les enregistrer en tant qu'enveloppes basées sur un clip lors de l'exportation de fichiers AAF. Si cette case n'est pas cochée, les enveloppes de piste sont enregistrées en tant qu'enveloppes de piste, et les enveloppes d'événement sont enregistrées en tant qu'enveloppes de clip. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation et exportation de fichiers AAF," page 80.
Importer le fichier MXF au format multicanal	Activez cette case à cocher si vous voulez importer des fichiers MXF depuis des caméras XDCAM et des platines avec audio multicanal. Lorsque cette case à cocher est désactivée, la partie audio des fichiers MXF est importée en stéréo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Importation de disques XDCAM," page 437.
Importer stéréo en tant que double monophonique	Lorsque la case est activée, les fichiers audio à deux canaux sont ouverts en tant qu'événements audio mono sur des pistes séparées.  Les événements audio sont regroupés et les pistes créées en ajoutant des médias sont ajoutées à l'extrême gauche et à l'extrême droite de la piste. Vous pouvez sélectionner un événement et choisir **Edition > Canaux** pour choisir le canal à utiliser pour cet événement. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous travaillez avec des médias sources à deux canaux audio qui contiennent deux canaux audio distincts, par exemple un interview dans lequel le canal 1 contient la voix de la personne qui réalise l'interview et le canal 2 contient la voix de la personne interviewée. Lorsque cette case est désactivée, les fichiers audio à deux canaux sont ouverts en tant que paire stéréo sur une piste unique.  Pour plus d'informations, reportez-vous à "Canaux audio," page 191.

Option	Description
Activer le rendu long GOP sans recompression	Cochez cette case si vous souhaitez utiliser des images non modifiées sans recompression (rendu intelligent) pour les formats suivants : ■ DV AVI ■ DV MXF ■ IMX MXF (IMX 24p MXF n'est pas pris en charge pour la génération de rendu sans recompression) ■ HD MXF ■ MPEG-2 (pour les fichiers tels que ceux provenant de caméscopes HDV et DVD) ■ XDCAM EX prend en charge le rendu intelligent dans les formats suivants : ○ SP 18.3 Mbits/s CBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX et HDV HD-1 ○ SP 25 Mbits/s CBR 1440 x 1080i de/vers XDCAM EX, XDCAM HD et HDV HD-2 ○ HQ 35 Mbits/s VBR 1440 x 1080 de/vers XDCAM EX et XDCAM HD ○ HQ 35 Mbits/s VBR 1280 x 720p de/vers XDCAM EX ○ HQ 35 Mbits/s VBR 1920 x 1080 de/vers XDCAM EX Pour plus d'informations, reportez-vous à "Flux de production XDCAM EX," page 431. Pour générer le rendu sans recompression, la largeur, la hauteur, la fréquence des images, l'ordre des champs, le profil, le niveau et le débit binaire du fichier multimédia source, des paramètres du projet et du modèle de rendu doivent être identiques. Le rendu des images auxquelles sont appliqués des effets, des compositions ou des transitions sera généré.
Demander si les fichiers doivent être conservés après l'enregistrement	Lorsque cette case à cocher est activée, la boîte de dialogue Fichiers enregistrés s'affiche après chaque session d'enregistrement, ce qui vous permet de renommer, supprimer ou conserver le fichier .wav.
Créer des annulations pour les changements de paramètre d'effet	Lorsque cette case à cocher est activée, des annulations sont créées pour toutes les modifications apportées aux paramètres d'effet.
Préserver le fonctionnement des effets ignorés	Activez cette case à cocher si vous voulez que les effets soient maintenus afin que vous puissiez les ignorer ou les activer sans pause lors de vos tests A/B. Lorsque la case n'est pas activée, les effets sont complètement ignorés au profit de la puissance de traitement.

Option	Description
Nommer automatiquement les zones et les marqueurs s'il n'y a aucune lecture en cours	Lorsque cette case à cocher est activée, une zone d'édition s'affiche ;vous pouvez y entrer le nom des marqueurs et zones à mesure que vous les ajoutez.
Utiliser la plage de lecture linéaire à vitesse variable	Lorsque cette case à cocher est activée, le contrôle de défilement utilise une plage linéaire. Lorsque cette case à cocher est désactivée, la vitesse de lecture augmente ou diminue si vous vous approchez des extrémités du contrôle de défilement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Défilement," page 33.
Autoriser l'écoute en appuyant sur la touche Ctrl et en faisant glisser le curseur sur les événements	Lorsque cette case à cocher est activée, vous pouvez procéder au défilement avec la souris, même si le curseur est placé sur un événement.
Créer barre d'espace plus F12 pour Lecture/Pause au lieu de Lecture/Arrêt	Activez cette case à cocher si vous souhaitez que les raccourcis clavier F12 et barre d'espace permutent les modes Lecture et Pause. Dans ce mode, le curseur conserve sa position.
Toujours dessiner les lignes du marqueur	Activez cette case à cocher si vous souhaitez étendre les lignes de marqueur et de région sur les pistes de la barre temporelle de Vegas Pro. Lorsque cette case à cocher est désactivée, les lignes ne sont tracées que lorsque l'option Activer l'alignement est activée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Autoriser le glissement du curseur de modification	Activez cette case à cocher si vous voulez pouvoir glisser le curseur pour changer sa position sur la barre temporelle et dans la fenêtre de découpage. L'activation de cette case à cocher permet de positionner le curseur sans perdre la région de boucle. Pour créer une sélection de temps sans déplacer le curseur, maintenez la touche Maj enfoncée.
Double-cliquer sur le fichier multimédia pour le charger dans Découpage au lieu des pistes	Lorsque cette case à cocher est activée, le fait de cliquer deux fois sur un fichier multimédia ouvre la fenêtre de découpage au lieu d'ajouter le fichier à une piste.
Afficher l'historique de découpage en indiquant d'abord le nom du fichier, puis celui du dossier	Lorsque cette case à cocher est activée, la liste déroulante d'historique du découpage affiche en premier le nom du fichier multimédia, suivi du nom du dossier dans lequel il se trouve. Désactivez cette case pour inverser les noms.

Option	Description
Enregistrer automatiquement les marqueurs et les zones de découpage avec le fichier multimédia	Lorsque cette case à cocher est activée, les marqueurs et les régions créés au niveau du fichier multimédia, dans la fenêtre de découpage, seront enregistrés dans le fichier.
Liste des projets récents	Activez cette case à cocher et entrez un nombre dans la zone de modification pour répertorier les projets les plus récents en bas du menu Fichier.
Dossier des fichiers temporaires	Affiche le dossier où sont créés les fichiers temporaires. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour indiquer un nouveau dossier. Lorsque vous ajoutez un fichier multimédia provenant d'un périphérique amovible, une copie du fichier multimédia est stockée dans un sous-dossier de ce dossier. Ainsi, il reste disponible pour l'utilisation, même si la source du média n'est plus accessible. Notez que ces sous-dossiers sont supprimés lorsque vous fermez l'application Vegas Pro. Ils ne sont toutefois pas supprimés si l'application se ferme de manière incorrecte.
Espace libre dans le dossier sélectionné	Affiche le volume d'espace disponible dans le dossier spécifié dans la zone **Dossier des fichiers temporaires**.
Valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut pour toutes les options de la page Général.

Préférences – Onglet Vidéo

Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** puis l'onglet Vidéo pour indiquer les paramètres de la vidéo et ajuster les réglages de la fenêtre de prévisualisation vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la Fenêtre de prévisualisation vidéo," page 485.

Option	Description
Prévis. RAM dynamique max	Indiquez une valeur pour définir le volume de RAM à dédier aux prévisualisations vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation des prévisualisations à RAM dynamique," page 494. La taille maximum du cache en RAM s'affiche à droite du contrôle. Vous devez laisser au minimum 64 méga-octets disponibles pour Vegas Pro (plus si vous créez des projets complexes). Si vous réservez des volumes de RAM excessifs pour votre cache, les performances peuvent chuter.

Option	Description
Nombre maximum de fils de restitution	Ce paramètre indique le nombre maximum de fils qui seront employés pour le rendu des fichiers. L'augmentation de la valeur n'augmente pas les performances au-delà du nombre de fils disponibles ; par exemple, si votre ordinateur n'a qu'un seul processeur, le fait de choisir **2** n'améliorera pas les performances de rendu. Diminuez la valeur de ce paramètre si vous disposez d'un ordinateur multiprocesseur (ou multiconducteur) et si vous souhaitez limiter l'utilisation du processeur ou désactiver le rendu multifil. Par exemple, si votre ordinateur est de type double-processeur hyperthread, le fait de choisir **3** vous permet de garder un fil disponible pour d'autres tâches pendant le rendu.
Accélération GPU du traitement de la vidéo	De nombreuses fonctions de traitement vidéo et modules externes intégrés dans Vegas Pro prennent en charge l'accélération par GPU. Pour activer le traitement vidéo accéléré par GPU, choisissez un périphérique dans la liste déroulante **Accélération GPU du traitement de la vidéo**. Choisissez **Désactivé** pour désactiver cette fonction. Remarques : ▪ Seuls des périphériques compatibles sont affichés dans cette liste. ▪ Le dossier GPU accéléré dans les fenêtres Transitions, Effets vidéo, Générateurs de médias et Compositeurs vous permet d'identifier aisément vos modules externes accélérés par GPU.
Numéros des images source sur les miniatures d'événements comme	Détermine le mode d'affichage des informations individuelles d'image, situées dans une zone du coin inférieur gauche de chaque image. La zone d'information sur les images peut inclure les **Numéros d'images**, la **Durée** ou le **Timecode**.

Option	Description
Miniatures à afficher dans les événements vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour sélectionner les miniatures que vous voulez dessiner dans les événements vidéo. ▪ **Aucune** : Aucune image vidéo n'est affichée. ▪ **Tête** : Seule la première image est affichée. ▪ **Tête, queue** : La première et la dernière image sont affichées. ▪ **Tête, centre et queue** : La première et la dernière image, ainsi que l'image du milieu, sont affichées. ▪ **Tout** : Toutes les images sont affichées. Si vous voulez basculer des formes d'ondes audio aux événements, choisissez **Affichage > Formes d'onde de l'événement audio**.
Utiliser application d'acquisition vidéo externe	Activez cette case à cocher et cliquez sur le bouton **Parcourir** pour sélectionner l'application à utiliser pour la capture des clips DV ou Vidéo pour Windows. Désactivez cette case à cocher si vous voulez capturer les clips SDI/HDV avec l'application de capture vidéo interne Vegas Pro.
Zone sécurisée pour les actions (%)	Indiquez un pourcentage pour la taille de la bordure de la zone sécurisée de la vidéo. La vidéo située dans cette zone sécurisée sera toujours visible sur un écran de téléviseur. Les bordures d'action sécurisées s'affichent sous forme de grille dans la fenêtre de prévisualisation vidéo lorsque vous cliquez sur le bouton **Options d'affichage** #.
Zone sécurisée pour les titres (%)	Indiquez un pourcentage pour la taille de la bordure de la zone de titre sécurisée de la vidéo. La vidéo située dans cette zone sécurisée sera toujours visible sur un écran de téléviseur. Les bordures de titre sécurisées s'affichent sous forme de grille dans la fenêtre de prévisualisation vidéo lorsque vous cliquez sur le bouton **Options d'affichage** #.
Divisions de grille horizontales (N°)	Indique le réglage de la grille dans la fenêtre de prévisualisation vidéo. La grille vous aide à aligner les superpositions, les outils de panoramique et de balayage et le déplacement vidéo.
Divisions de grille verticales (N°)	
Afficher conformément à la taille du projet	Affiche la fenêtre Prévisualisation vidéo à la taille indiquée dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.

Option	Description
Simuler le format d'image du périphérique	Affiche des pixels carrés dans la fenêtre de prévisualisation vidéo, même si le paramètre **Rapport L/H pixels** de la boîte de dialogue Propriétés du projet emploie des pixels non carrés (DV). Ce commutateur va activer/désactiver l'interpolation carré/non carré, ce qui permet une lecture plus rapide et une plus grande souplesse d'affichage lors du traçage des images vidéo dans la fenêtre de prévisualisation vidéo Vegas Pro. Lorsque vous accomplissez une modification critique sur les pixels (comme une incrustation en chrominance ou un mouvement/découpage de piste), laissez cette préférence désactivée. L'activation de l'interpolation pixels carrés va modifier l'échelle de l'image et peut potentiellement masquer certains détails en cas de combinaison de pixels.
Couleur d'arrière-plan	Détermine la couleur du fond de la fenêtre de prévisualisation vidéo.
Mode 3D stéréoscopique	Si vous travaillez avec un projet stéréo 3D et que vous souhaitez remplacer les paramètres du projet pour la prévisualisation du projet 3D stéréo dans la fenêtre de prévisualisation vidéo, choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215.
Afficher les noms de prise	Activez cette case à cocher si vous souhaitez afficher les noms de prise dans la fenêtre Prévisualisation vidéo lors de la modification de vidéo multicaméra. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification de vidéos multicaméra," page 209.
Afficher les numéros de prise	Activez cette case à cocher si vous souhaitez afficher les noms de prise dans la fenêtre Prévisualisation vidéo lors de la Modification de vidéo multicaméra.
Activer l'indicateur de prise	Cliquez pour afficher un sélecteur de couleurs que vous pouvez utiliser pour choisir la couleur qui sera utilisée pour indiquer la prise en cours lors de l'édition à la modification de vidéo multicaméra. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran.

Option	Description
Haut de fondu de piste	Détermine la couleur de l'enveloppe de fondu à la couleur lorsqu'elle est glissée vers le haut de la piste. Cliquez sur la palette de couleurs pour afficher un sélecteur, dans lequel vous pourrez choisir une couleur avec les contrôles RVBA et TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes vidéo," page 278. Vous pouvez définir les couleurs de fondu de piste pour chaque piste vidéo indépendamment en cliquant sur la zone d'infos de piste avec le bouton droit de la souris et en choisissant **Couleurs en fondu**, puis **Haut** ou **Bas** dans le sous-menu.
Bas de fondu de piste	Détermine la couleur de l'enveloppe de fondu à la couleur lorsqu'elle est glissée vers le bas de la piste. Cliquez sur la palette de couleurs pour afficher un sélecteur, dans lequel vous pourrez choisir une couleur avec les contrôles RVBA et TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran.
Valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut pour toutes les options de la page Vidéo.

Préférences – Onglet Périphérique de prévisualisation

Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Périph. de prévisualisation pour configurer un moniteur externe. Votre vidéo est envoyée sur ce périphérique lorsque vous cliquez sur le bouton **Prévisualisation sur écran externe** de la fenêtre de prévisualisation vidéo.

- Si votre projet contient des effets ou des compositions complexes, et si vous ne pouvez pas atteindre la lecture plein écran à la fréquence maximum, utilisez le prérendu sélectif pour traiter les sections de votre projet qui ne peuvent pas être rendues en temps réel. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Prérendre la vidéo de manière sélective," page 499.
- Si votre périphérique de prévisualisation vidéo prend en charge la lecture audio (consultez la zone Détails dans l'onglet **Périph. de prévisualisation** pour le statut du périphérique), vous pouvez utiliser ce dernier pour lire l'audio de votre projet.

  Tout d'abord, configurez votre périphérique de prévisualisation vidéo. Ensuite, cliquez sur l'onglet Périphérique audio, puis sélectionnez **Microsoft Sound Mapper** dans la liste déroulante **Type de périphérique audio** et cochez la case **Utiliser un périphérique de prévisualisation audio.**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences – Onglet Périphérique audio," page 634.

Io Express, KONA 3x, LH, LHe, LHi, LS ou LSe SDI

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Périph. de prévisualisation.
2. Dans la liste déroulante **Périphérique**, sélectionnez **Périphérique vidéo AJA**. La zone Détails affiche des informations concernant le périphérique.
3. Utilisez les contrôles **Adapter la sortie au format suivant** pour régler la vidéo afin qu'elle s'affiche correctement sur votre moniteur externe.
    a. Choisissez le format désiré dans la liste déroulante **Adapter la sortie au format suivant**.
    b. Sélectionnez une case d'option pour indiquer que vous souhaitez appliquer le format sélectionné à la sortie.

Paramètre	Description
Uniquement lorsque le projet ne correspond à aucun format disponible	Sélectionnez cette case d'option si vous ne souhaitez régler la vidéo que si les paramètres du projet ne correspondent pas à un format standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
Toujours	Sélectionnez cette case d'option si vous voulez adapter la sortie vidéo au format sélectionné lors d'une prévisualisation sur le moniteur externe. Utilisez ce réglage si vous ne possédez pas de périphérique de prévisualisation gérant le format demandé pour votre projet. Par exemple, si vous créez un projet PAL, mais si vous ne possédez pas de moniteur PAL, vous pouvez employer ce réglage pour effectuer une prévisualisation sur un moniteur NTSC.

4. Activez la case à cocher **Utiliser les formats vidéo psf (progressive segmented frame)** si les propriétés du projet sont réglées sur un format d'analyse progressive et si vous souhaitez effectuer une prévisualisation sur un périphérique qui stocke et transfère les images d'analyse progressive en divisant les champs.
5. Activez la case à cocher **Utiliser le codage 10 bits** si vous utilisez le support source à 10 bits et si le paramètre **Format pixel** dans l'onglet Vidéo de l'onglet Propriétés du projet est défini sur **Virgule flottante 32 bits**.

    L'activation du codage à 10 bits permet de conserver une meilleure résolution des couleurs lors de la prévisualisation vidéo.

    Lorsque cette case à cocher n'est pas activée, la sortie de la prévisualisation vidéo utilise le codage à 8 bits.

6. Si les lectures audio et vidéo ne sont pas synchronisées, utilisez le contrôle **Décalage synchro** pour indiquer un décalage d'images et rétablir la synchronisation.

   Ce réglage affecte uniquement la synchronisation. La synchronisation audio et vidéo de votre projet n'est pas touchée. Selon le paramétrage de votre matériel, vous devrez peut-être affiner vos réglages. Par exemple, vous aurez peut-être besoin d'un réglage pour la prévisualisation directe sur un moniteur, et d'un autre légèrement supérieur en cas de prévisualisation sur un moniteur connecté à une platine.

7. Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante **Verrouilleur de synchronisation** si vous souhaitez synchroniser la sortie vidéo avec un signal de référence.

Paramètre	Description
Entrée vidéo	Synchronisation avec l'entrée SDI.
Entrée de référence	Synchronisation avec un signal d'entrée de référence externe.
Processus autonome	Ignore tous les signaux d'entrée et utilise un minutage interne.

8. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées** si vous souhaitez recompresser les images modifiées de votre projet avant la prévisualisation.

   Lorsque cette case est désactivée, les images modifiées ne sont pas transmises à votre périphérique de prévisualisation.

9. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur externe et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro.

   Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur externe.

10. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

    Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

11. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique** si vous travaillez avec un projet stéréo 3D et que vous souhaitez remplacer les paramètres du projet pour la prévisualisation du projet 3D stéréo sur un moniteur externe.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215 et "Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique," page 219.

Blackmagic Design Decklink HD Extreme, Intensity Pro ou HD Extreme 3D SDI

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Périph. de prévisualisation.

2. Dans la liste déroulante **Périphérique**, sélectionnez **Périphérique vidéo Blackmagic Design DeckLink**. La zone Détails affiche des informations concernant le périphérique.

3. Utilisez les contrôles **Adapter la sortie au format suivant** pour régler la vidéo afin qu'elle s'affiche correctement sur votre moniteur externe.

    a. Choisissez le format désiré dans la liste déroulante **Adapter la sortie au format suivant**.

    b. Sélectionnez une case d'option pour indiquer que vous souhaitez appliquer le format sélectionné à la sortie.

Paramètre	Description
Uniquement lorsque le projet ne correspond à aucun format disponible	Sélectionnez cette case d'option si vous ne souhaitez régler la vidéo que si les paramètres du projet ne correspondent pas à un format standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
Toujours	Sélectionnez cette case d'option si vous voulez adapter la sortie vidéo au format sélectionné lors d'une prévisualisation sur le moniteur externe. Utilisez ce réglage si vous ne possédez pas de périphérique de prévisualisation gérant le format demandé pour votre projet. Par exemple, si vous créez un projet PAL, mais si vous ne possédez pas de moniteur PAL, vous pouvez employer ce réglage pour effectuer une prévisualisation sur un moniteur NTSC.

4. Activez la case à cocher **Utiliser le codage 10 bits** si vous utilisez le support source à 10 bits et si le paramètre **Format pixel** dans l'onglet Vidéo de l'onglet Propriétés du projet est défini sur **Virgule flottante 32 bits**.

    L'activation du codage à 10 bits permet de conserver une meilleure résolution des couleurs lors de la prévisualisation vidéo.

    Lorsque cette case à cocher n'est pas activée, la sortie de la prévisualisation vidéo utilise le codage à 8 bits.

5. Si les lectures audio et vidéo ne sont pas synchronisées, déplacez le curseur **Décalage synchro** pour indiquer un décalage d'images et rétablir la synchronisation.

    Ce réglage affecte uniquement la synchronisation. La synchronisation audio et vidéo de votre projet n'est pas touchée. Selon le paramétrage de votre matériel, vous devrez peut-être affiner vos réglages. Par exemple, vous aurez peut-être besoin d'un réglage pour la prévisualisation directe sur un moniteur, et d'un autre légèrement supérieur en cas de prévisualisation sur un moniteur connecté à une platine.

6. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées** si vous souhaitez recompresser les images modifiées de votre projet avant la prévisualisation. Lorsque cette case est désactivée, les images modifiées ne sont pas transmises à votre périphérique de prévisualisation.

7. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur externe et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro.

   Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur externe.

8. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

9. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique** si vous travaillez avec un projet stéréo 3D et que vous souhaitez remplacer les paramètres du projet pour la prévisualisation du projet 3D stéréo sur un moniteur externe.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215 et "Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique," page 219.

IEEE 1394/DV compatible OHCI

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Périph. de prévisualisation.
2. Dans la liste déroulante **Périphérique**, sélectionnez **IEEE 1394 compatible OHCI**. La zone Détails affiche des informations concernant le périphérique.
3. Utilisez les contrôles **Adapter la sortie au format suivant** pour régler la vidéo afin qu'elle s'affiche correctement sur votre moniteur externe.

a. Choisissez le format désiré dans la liste déroulante **Adapter la sortie au format suivant**.

b. Sélectionnez une case d'option pour indiquer que vous souhaitez appliquer le format sélectionné à la sortie.

Paramètre	Description
Uniquement lorsque le projet ne correspond à aucun format disponible	Sélectionnez cette case d'option si vous ne souhaitez régler la vidéo que si les paramètres du projet ne correspondent pas à un format standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Définition des propriétés du projet," page 55.
Toujours	Sélectionnez cette case d'option si vous voulez adapter la sortie vidéo au format sélectionné lors d'une prévisualisation sur le moniteur externe. Utilisez ce réglage si vous ne possédez pas de périphérique de prévisualisation gérant le format demandé pour votre projet. Par exemple, si vous créez un projet PAL, mais si vous ne possédez pas de moniteur PAL, vous pouvez employer ce réglage pour effectuer une prévisualisation sur un moniteur NTSC.

4. Si les lectures audio et vidéo ne sont pas synchronisées, déplacez le curseur **Décalage synchro** pour indiquer un décalage d'images et rétablir la synchronisation.

   Ce réglage affecte uniquement la synchronisation. La synchronisation audio et vidéo de votre projet n'est pas touchée. Selon le paramétrage de votre matériel, vous devrez peut-être affiner vos réglages. Par exemple, vous aurez peut-être besoin d'un réglage pour la prévisualisation directe sur un moniteur, et d'un autre légèrement supérieur en cas de prévisualisation sur un moniteur connecté à une platine.

5. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées** si vous souhaitez recompresser les images modifiées de votre projet avant la prévisualisation. Lorsque cette case est désactivée, les images modifiées ne sont pas transmises à votre périphérique de prévisualisation.

   Si vous prévisualisez un projet constitué de médias DV sans composition ou transition, le DV est directement transmis à votre périphérique de prévisualisation. Si, cependant, vous avez ajouté un fondu enchaîné de type 6 images, cet effet ne sera transmis au périphérique de prévisualisation que si cette case à cocher est activée.

6. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur externe et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro.

   Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur externe.

7. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

8. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique** si vous travaillez avec un projet stéréo 3D et que vous souhaitez remplacer les paramètres du projet pour la prévisualisation du projet 3D stéréo sur un moniteur externe.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215 et "Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique," page 219.

Carte graphique Windows

Vous pouvez également utiliser le périphérique de carte graphique Windows sur un ordinateur équipé d'un seul moniteur. Lorsque vous activez le moniteur externe, la prévisualisation vidéo remplit l'écran.

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

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

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

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

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

6. Si vous souhaitez ajuster la reproduction de la couleur pour les prévisualisations vidéo, cochez la case **Ajuster les niveaux de RVB studio à RVB ordinateur**.

   Si votre média source est conforme à la couleur RVB studio (noir = 16 et blanc = 235) et que vous afficherez les prévisualisations sur l'écran CRT ou LCD de votre ordinateur, ce paramètre étend la plage studio RVB de 0 à 255 afin de se conformer à un écran d'ordinateur.

7. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées** si vous souhaitez recompresser les images modifiées de votre projet avant la prévisualisation. Lorsque cette case est désactivée, les images modifiées ne sont pas transmises à votre périphérique de prévisualisation.

8. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur secondaire et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro.

   Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur secondaire.

9. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

   Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

   Pour plus d'informations, reportez-vous à "Création de projets tournants," page 70.

10. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique** si vous travaillez avec un projet stéréo 3D et que vous souhaitez remplacer les paramètres du projet pour la prévisualisation du projet 3D stéréo sur un moniteur externe.

    Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification stéréo 3D," page 215 et "Configuration de la prévisualisation 3D stéréoscopique," page 219.

Carte graphique Windows 3D stéréoscopique

Le paramètre **Carte graphique Windows** fonctionne avec toute carte graphique prenant en charge OpenGL. Plus particulièrement, si vous utilisez le mode **Alternance de lignes** ou **Damier**, ce pilote fournit une sortie correcte, quelle que soit la résolution du projet.

Pour prendre en charge l'affichage 120 Hz avec des lunettes alternantes actives, utilisez le mode **Gauche et droite** avec la plupart des cartes graphiques prenant en charge NVIDIA 3D Vision for Quadro.

Lors du paramétrage d'une carte vidéo Quadro, reportez-vous au Guide de démarrage rapide de GeForce 3D Vision fourni avec votre matériel pour obtenir des informations d'installation et de paramétrage. Pour obtenir des informations supplémentaires sur la carte graphique, les pilotes émetteurs et sur la configuration matérielle, consultez la section http://www.nvidia.com/object/quadro_pro_graphics_boards.html.

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences**, puis cliquez sur l'onglet Périph. de prévisualisation.
2. Dans la liste déroulante **Périphérique**, sélectionnez **Carte graphique Windows**. La zone Détails affiche des informations concernant le périphérique.
3. Dans la liste déroulante **Adaptateur d'affichage**, sélectionnez votre écran 3D

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

   Remarques :

   - Si le numéro de moniteur s'affiche en rouge, c'est que la carte graphique ne gère pas l'accélération 3D ou que cette dernière a été désactivée. Accédez à Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Affichage > Paramètres > Avancé > Dépannage pour activer l'accélération si votre adaptateur le permet.
   - Lors de l'utilisation du périphérique **Carte graphique 3D stéréoscopique** avec une carte vidéo GeForce, vous ne pouvez pas prévisualiser du contenu 3D stéréoscopique et le modifier simultanément. Les cartes vidéo Quadro permettent la prévisualisation et la modification simultanées.
   - Lors de l'utilisation du périphérique**Carte graphique 3D stéréoscopique** avec une carte vidéo GeForce, vous devez utiliser l'affichage principal pour prévisualiser du contenu 3D stéréoscopique. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Identifier affichages** sur l'onglet Prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour identifier votre affichage principal.
4. Activez la case à cocher **Adapter la sortie à l'écran** si vous souhaitez que la prévisualisation vidéo remplisse l'écran.
5. Activez la case à cocher **Appliquer un filtre de désentrelacement** si vous affichez une vidéo entrelacée sur un écran qui ne l'est pas. Ce filtre peut réduire les artéfacts fréquemment constatés sur les bords des zones en mouvement.

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

6. Si vous souhaitez ajuster la reproduction de la couleur pour les prévisualisations vidéo, cochez la case **Ajuster les niveaux de RVB studio à RVB ordinateur**.

   Si votre média source est conforme à la couleur RVB studio (noir = 16 et blanc = 235) et que vous afficherez les prévisualisations sur l'écran CRT ou LCD de votre ordinateur, ce paramètre étend la plage studio RVB de 0 à 255 afin de se conformer à un écran d'ordinateur.
7. Activez la case à cocher **Synchronisation verticale en cours** si vous souhaitez attendre le minutage de l'actualisation verticale avant d'afficher des images.

   Ce paramètre peut être utilisé pour corriger les images déchirées.
8. Activez la case à cocher **Recompresser les images modifiées**.

9. Activez la case à cocher **Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture** si vous souhaitez effectuer un aperçu simultané sur le moniteur secondaire et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo de Vegas Pro.

   Si cette case est désactivée, la vidéo n'est envoyée que sur le moniteur secondaire.

10. Activez la case à cocher **Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet** si vous générez le rendu d'un projet auquel des rotations sont appliquées et si vous voulez utiliser le paramètre **Rotation de sortie** dans la boîte de dialogue Propriétés du projet pour prévisualiser votre projet.

    Si la case à cocher est désactivée, une rotation est appliquée au média en fonction du paramètre Propriétés du média, mais aucune rotation n'est appliquée à la sortie de prévisualisation vidéo ; vous pouvez utiliser ce paramètre pour vérifier votre projet sur un affichage auquel aucune rotation n'est appliquée.

11. Dans la liste déroulante **Mode 3D stéréoscopique**, sélectionnez le paramètre à utiliser pour la prévisualisation du projet sur un écran 3D

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

Paramètre	Description
Utiliser les paramètres du projet	Utilise le paramètre de l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue Propriétés du projet.
Côte à côte (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque votre carte graphique est connectée à un moniteur HDTV compatible 3D présentant les affichages œil gauche et œil droit dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.
Côte à côte (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque votre carte graphique est connectée à un moniteur HDTV compatible 3D présentant les affichages œil gauche et œil droit dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution horizontale disponible.
Haut/Bas (Demi)	Choisissez ce paramètre lorsque votre carte graphique est connectée à un moniteur HDTV compatible 3D présentant les affichages œil gauche et œil droit dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Haut/Bas (complet)	Choisissez ce paramètre lorsque votre carte graphique est connectée à un moniteur HDTV compatible 3D présentant les affichages œil gauche et œil droit dans une seule image. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent en utilisant l'intégralité de la résolution verticale disponible.

Paramètre	Description
Anaglyphique (rouge/cyan)	Les vues œil gauche et œil droit utilisent des filtres de couleur qui permettent aux lunettes anaglyphiques de les séparer.
Anaglyphique (ambre/bleu)	
Anaglyphique (vert/magenta)	
Alternance de lignes	Choisissez ce paramètre lorsque votre carte graphique est connectée à un moniteur HDTV compatible 3D présentant les affichages œil gauche et œil droit dans un format à alternance de lignes. Les vues œil gauche et œil droit s'entrelacent en utilisant la moitié de la résolution verticale disponible.
Damier	Sélectionnez cette valeur pour prévisualiser sur un écran 3D basé sur DLP. Les vues œil gauche et œil droit s'affichent sous forme de mosaïque en utilisant la moitié de la résolution horizontale disponible.
Gauche uniquement	Sélectionnez le paramètre **Gauche uniquement** ou **Droite uniquement** pour effectuer des modifications sur un écran 2D ou pour ajuster la sortie d'un œil indépendamment de l'autre.
Droite uniquement	
Mélange	Choisissez ce paramètre pour mélanger les images œil droit et œil gauche. Ce réglage est utile lors de l'ajustement d'événements.
Différence	Choisissez ce paramètre pour effectuer des ajustements verticaux afin de minimiser la disparité verticale.
Gauche et Droite	Choisissez ce paramètre lorsque vous utilisez une carte graphique et un moniteur prenant en charge NVIDIA 3D Vision pour GeForce ou Quadro avec des lunettes alternantes actives ou un moniteur HDTV compatible 3D connecté à votre ordinateur via HDMI 1.4.

12. Activez la case à cocher **Permuter Gauche/Droite** si vous devez permuter les images de l'œil gauche et de l'œil droit. Ce paramètre s'avère pratique si vous utilisez un écran avec alternance de lignes qui affiche l'œil droit au-dessus, si vous utilisez des lunettes anaglyphiques magenta/vert, ou pour créer une vue 3D libre croisée.

13. Déplacez le curseur **Annulation des diaphonies** si l'image bave. Si par exemple vous voyez les images de l'œil droit avec votre œil gauche, vous pouvez ajuster le curseur **Annulation des diaphonies** pour compenser.

    Lorsque le **Mode 3D stéréoscopique** du projet prend la valeur **Côte à côte**, **Haut/Bas**, **Alternance de lignes** ou **Damier**, l'annulation des diaphonies n'est active que si l'option **Bonne** ou **Optimisée** a été sélectionnée dans la liste déroulante **Qualité du rendu en résolution intégrale**. Lors de l'utilisation de modes anaglyphiques, l'annulation des diaphonies est active quelle que soit la qualité sélectionnée.

14. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Préférences – Onglet Audio

Utilisez l'onglet Audio pour spécifier les options de lecture et d'enregistrement. Pour l'afficher, sélectionnez **Préférences** dans le menu Options, puis cliquez sur l'onglet Audio. Cliquez sur le bouton **Avancé** afin d'accéder aux préférences audio avancées.

Option	Description
Afficher forme d'onde pendant l'enregistrement	Choisissez un paramètre de la liste déroulante pour indiquer comment afficher les formes d'ondes audio pendant l'enregistrement : ▪ **Ne pas afficher les formes d'onde**: Aucune forme d'onde ne sera affichée sur une piste tant que le processus d'enregistrement n'est pas terminé. ▪ **Afficher les formes d'onde d'une seule piste**: Cette option n'affiche les formes d'onde que si une seule piste est prête pour l'enregistrement. Si vous préparez plusieurs pistes, les formes d'onde ne s'affichent pas. ▪ **Afficher toutes les formes d'onde**: Si vous préparez plusieurs pistes, toutes affichent la forme d'onde pendant l'enregistrement.
Normaliser le niveau de pic (dB)	Utilisez le curseur pour changer les paramètres de niveau de pic par défaut. Cette valeur sera employée lorsque vous utilisez le commutateur d'événement **Normaliser**. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Appliquer des Commutateurs aux Évènements," page 189.
Importer audio au tempo du projet	Lorsque cette case à cocher est activée, les boucles ACID sont automatiquement étirées pour correspondre au tempo du projet (indiqué dans l'onglet Barre de la boîte de dialogue Propriétés du projet) lorsque vous les ajoutez à la barre temporelle ou faites une prévisualisation dans la fenêtre de l'Explorateur. Si la case à cocher est désactivée, les informations de tempo sont ignorées.
Enregistrer au format Broadcast Wave Format	Si cette case à cocher est activée, Vegas Pro enregistre des métadonnées au format Broadcast Wave Format (.bwf) lors de l'enregistrement de fichiers .wav. Vous pouvez afficher ces informations dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Propriétés pour un événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194. Une valeur de **Référence heure** est incluse dans les métadonnées .bwf. Cet élément repère l'endroit où le fichier a été enregistré sur la barre temporelle. Lorsque vous importez un fichier .bwf enregistré, il est ajouté à la barre temporelle à l'endroit même où il a été enregistré. L'Initiateur (Vegas Pro) et la réf. Initiateur (numéro ID unique) sont également enregistrés.

Option	Description
Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine	Activez cette case à cocher si vous souhaitez que les départs de pré-volume depuis des pistes vers des bus et des effets affectables réagissent à l'état de mise en sourdine de la piste. Lorsque cette case à cocher est désactivée, les envois de pré-volume ne sont pas affectés par l'état de mise en sourdine (pour faciliter les mixages alternatifs). Par exemple, supposons que vous disposiez d'un projet à une piste et que le bus A soit acheminé vers une sortie matérielle. Le départ de bus étant paramétré par défaut sur Prévolume, le bus principal et le bus A utilisent la même sortie lorsque vous lisez votre projet : Si vous rendez la piste muette, sa sortie vers le bus principal est muette, mais le départ de préfondu vers le bus A continue (si la case **Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine** n'est pas cochée) : Si vous passez le départ de piste sur Post-volume, les sorties de la piste vers le bus principal et le bus A sont muettes :

Option	Description
	 Si vous cochez la case **Les départs de préfondu répondent à la sourdine** et que vous repassez le départ de piste sur Prévolume, les sorties de la piste vers le bus principal et le bus A sont mises en sourdine :
Utiliser le gain de départ de piste existant	Cochez cette case si vous souhaitez configurer les envois de piste audio pour qu'ils se comportent comme ils le faisaient dans Vegas Pro 7.0 et les versions précédentes. Lorsque vous activez cette case, vous pouvez ouvrir les projets créés avec les versions précédentes de Vegas Pro et leur son sera identique à celui des versions précédentes de Vegas Pro.
Éditeur audio préféré	Utilisez cette option pour indiquer l'emplacement de l'application d'édition audio que vous souhaitez employer avec vos projets Vegas Pro. Cet éditeur s'affiche dans le menu Outils lorsque vous voulez ouvrir un événement dans l'éditeur audio. Si le logiciel Sound Forge est détecté sur votre système, il devient automatiquement l'éditeur par défaut. Pour indiquer un autre éditeur audio, cliquez sur le bouton **Parcourir** et accédez au fichier .exe de cette application. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Ouverture d'évènements dans l'éditeur audio," page 192.

Option	Description
Métronome	Sélectionnez la case d'option **Utiliser les sons du métronome par défaut** pour utiliser les sons normaux et accentués lorsque vous utilisez le métronome, ou cliquez sur **Utiliser les sons du métronome personnalisés** et indiquez les fichiers à utiliser dans les zones **Normal** et **Accent**. ▪ **Normal** : Indique le fichier son pour le métronome lorsque la case d'option **Utiliser les sons du métronome personnalisés** est activée. ▪ **Accent** : Indique le fichier d'accent pour le métronome lorsque la case d'option **Utiliser les sons du métronome personnalisés** est activée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Métronome," page 128..
Valeurs par défaut	Cliquez sur le bouton **Valeurs par défaut** pour rétablir les paramètres par défaut de toutes les préférences audio.

Préférences audio avancées

La boîte Préférences audio avancées permet d'afficher les informations des périphériques audio sélectionnés dans la liste déroulante **Type de périphérique audio** dans l'onglet Périphérique audio de la boîte de dialogue, et d'en ajuster les paramètres.

Microsoft Sound Mapper ou Windows Classic Wave Driver

Option	Description
Périphériques audio	Cette liste contient tous les périphériques audio installés sur votre ordinateur. Sélectionnez un périphérique dans la liste afin d'en définir les options ci-dessous.
Interpoler les positions	Si cette case est cochée, l'application tente de compenser l'inexactitude des périphériques en interpolant les positions de lecture ou d'enregistrement. Si vous remarquez que le curseur de lecture est décalé par rapport à ce que vous entendez, activez cette option pour le périphérique de lecture.
Polarisation de position	Si la position de lecture ou d'enregistrement ne correspond pas à ce que vous entendez après l'activation de l'option **Interpoler position**, vous pouvez essayer de compenser en utilisant le curseur **Polarisation de position**. Le déplacement de ce curseur décale la position en avant ou en arrière afin de compenser les inexactitudes du périphérique.
Ne pas pré-transférer les tampons avant de démarrer la lecture	Lorsque cette case est cochée, les tampons ne sont pas créés avant le démarrage de la lecture. Certains périphériques ne fonctionnent pas correctement si cette case n'est pas cochée. En cas de bégaiement des données audio au démarrage de la lecture, essayez en cochant cette case.

Option	Description
Tampons audio	Déplacez le curseur afin de définir le nombre de tampons audio à utiliser. L'ajustement de ce paramètre peut réduire les espaces ou vous aider à synchroniser l'entrée et la sortie pour la surveillance des entrées d'enregistrement.
Taille du tampon	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour spécifier la taille du tampon à utiliser. Choisissez MME pour utiliser le paramètre **Mémoire tampon de lecture** dans la boîte de dialogue Préférences. Par exemple, si vous choisissez **MME**dans la liste déroulante **Taille du tampon**, paramétrez le curseur **Tampons audio** sur la valeur **5** et l'option **Mémoire tampon de lecture** sur la valeur 0,35 secondes ; cinq tampons de 0,07 seconde sont créés. Si vous sélectionnez la valeur **1 024** dans la liste déroulante **Taille du tampon** et paramétrez le curseur **Tampons audio** sur la valeur **5**, cinq tampons de 1 024 octets sont créés.
Priorité	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante afin de définir la priorité affectée aux mémoires tampon. L'augmentation de la priorité des mémoires tampon peut vous aider à obtenir une lecture plus lisse mais peut également affecter de manière négative d'autres processus.
Activer la surveillance des entrées	Cochez cette case pour effectuer une surveillance des entrées d'enregistrement à l'aide d'un pilote son. Lorsque cette case est désactivée, la fonction de surveillance des entrées d'enregistrement n'est pas disponible. Ce paramètre n'a aucun effet sur la lecture audio standard.

ASIO

Lorsqu'un pilote ASIO est sélectionné, la boîte de dialogue Configuration audio avancée affiche les informations relatives aux paramètres du pilote sélectionné. Cliquez sur le bouton **Configurer** afin d'ouvrir le marqueur d'invocation d'applet de configuration du fabricant du pilote et afin d'ajuster les paramètres.

La partie inférieure de la case de dialogue liste le nom du périphérique et le nom de chaque port de périphérique ASIO sélectionné. Vous pouvez utiliser ces contrôles pour personnaliser les noms de ports d'entrée et de sortie. Pour plus d'informations, consultez la rubrique "Personnalisation de l'attribution de nom aux ports ASIO," page 601.

Préférences – Onglet Périphérique audio

Utilisez l'onglet Périphérique audio pour spécifier les options de lecture et d'enregistrement. Pour l'afficher, sélectionnez **Préférences** dans le menu Options, puis cliquez sur l'onglet Périphérique audio. Cliquez sur le bouton **Avancé** afin d'accéder aux préférences audio avancées.

Option	Description
Type de périphérique audio	Choisissez un type de pilote dans la liste déroulante. ■ **ASIO**: Permet de choisir un périphérique ASIO spécifique à faible latence dans la liste déroulante **Périphérique stéréo et de lecture avant par défaut**. ■ **Enregistreur Surround Direct Sound** : Lorsque vous travaillez sur un projet surround 5.1 et une carte son compatible surround, ce paramètre utilise le périphérique Windows audio par défaut pour envoyer de l'audio surround 5.1 à votre carte son. ■ **Microsoft Sound Mapper** : Utilisez le périphérique audio Windows par défaut pour la lecture et l'enregistrement. Si votre périphérique de prévisualisation audio prend en charge la lecture audio (pour connaître l'état du périphérique, consultez la case **Détails** de l'onglet Périph. de prévisualisation), vous pouvez alors lire votre projet audio via votre périphérique de prévisualisation audio à l'aide de Microsoft Sound Mapper : 1. Utilisez l'onglet Périph. de prévisualisation de la boîte de dialogue Préférences pour paramétrer votre périphérique de prévisualisation. 2. Sélectionnez l'onglet Périphérique audio dans la boîte de dialogue Préférences, puis sélectionnez **Microsoft Sound Mapper** dans la liste déroulante **Type de périphérique audio.**. 3. Cochez la case **Utiliser un périphérique de prévisualisation audio**. Lorsque vous prévisualisez votre projet alors que l'option **Prévisualisation vidéo sur écran externe** est activée, le fichier audio est alors acheminé via votre périphérique de prévisualisation vidéo. Lorsque l'option **Prévisualisation vidéo sur écran externe** est désactivée, le fichier audio est lu via votre périphérique audio par défaut. ■ **Pilote son Windows Classic** : Permet de choisir un périphérique audio spécifique dans la liste déroulante **Périphérique stéréo et de lecture avant par défaut**. Cliquez sur le bouton **Avancé** pour modifier les paramètres du périphérique sélectionné.

Option	Description
Périphérique stéréo et de lecture avant par défaut	Choisissez l'appareil à utiliser pour lire les données audio stéréo, ainsi que les canaux avant droit et gauche d'un projet Surround 5.1. Le fait de choisir Microsoft Sound Mapper permet au système d'exploitation de sélectionner le périphérique le mieux approprié aux données son en cours. Si vous avez sélectionné **Microsoft Sound Mapper**, vous ne pourrez pas affecter des bus aux différents périphériques. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Acheminement des bus," page 359.
Périphérique de lecture arrière par défaut	Sélectionnez le périphérique que vous souhaitez employer pour la lecture des canaux arrière d'un projet surround 5.1.
Périphérique de lecture central et LFE par défaut	Sélectionnez le périphérique que vous souhaitez employer pour la lecture des canaux du centre et des effets basse fréquence d'un projet surround 5.1.
Mémoire tampon de lecture (sec.)	Glissez le curseur pour régler le volume des données mises en tampon avant le début de la lecture. Plus ce nombre est élevé, plus les mises en mémoire tampon surviennent en cours de lecture. Cette valeur doit être aussi basse que possible sans espace. Pour la définir, commencez à 25 et effectuez la lecture d'une chanson classique. Déplacez quelques fondus de piste. Si des espaces se produisent dans la lecture, essayez d'augmenter la valeur par petits incréments jusqu'à leur disparition. Si vous ne pouvez tout simplement pas obtenir une lecture sans espaces, réduisez le nombre de pistes que vous essayez de lire simultanément, installez plus de RAM dans votre ordinateur afin de pouvoir augmenter les mémoires tampon, achetez un disque dur à temps d'accès plus rapide ou, enfin, réduisez le nombre de modules externes DirectX que vous essayez d'utiliser en même temps.
Activer la mise en mémoire tampon des pistes	Activez cette case à cocher et glissez le curseur **Mise en mémoire tampon de la piste** pour régler la quantité d'audio qui sera prérendue avant la position du curseur. Lorsque cette case à cocher est activée, un fil de traitement distinct est employé pour le rendu audio des pistes. Sur les ordinateurs multiprocesseur ou multiconducteur, un fil sera créé pour chaque processeur logique, ce qui améliore les comptes de pistes, améliore les performances par réduction du temps d'attente, et accélère le rendu audio. Lorsque cette case à cocher est activée, un fil de traitement distinct est employé pour le rendu audio des pistes.

Option	Description
Périphérique d'enregistrement audio par défaut	Choisissez le périphérique à utiliser pour l'enregistrement de données son. Le fait de choisir **Microsoft Sound Mapper** permet au système d'exploitation de sélectionner le périphérique le mieux approprié aux données son en cours.
Détecter et déclarer autom. pr la latence d'enregistrement de matériel	Activez cette case à cocher pour compenser automatiquement le décalage entre le moment où vous lancez l'enregistrement et le moment où votre carte son commence à enregistrer. Désactivez la case à cocher et glissez le curseur **Décalage utilisateur** pour indiquer une valeur de décalage (maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en glissant pour affiner le réglage).
Avancé	Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences audio avancées. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Préférences audio avancées," page 633.
Valeurs par défaut	Cliquez sur le bouton **Valeurs par défaut** pour rétablir les paramètres par défaut de toutes les préférences audio.

Préférences – Onglet Périphérique MIDI

Utilisez l'onglet MIDI pour définir les options d'emploi des périphériques MIDI avec le logiciel Vegas Pro. Pour l'afficher, sélectionnez **Préférences** dans le menu Options, puis cliquez sur l'onglet MIDI.

Option	Description
Rendre ces périphériques disponibles pour la sortie MIDI	Activez la case à cocher correspondant à chaque périphérique MIDI à employer comme sortie MIDI pour une surface de contrôle. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557.
Rendre ces périphériques disponibles pour l'entrée MIDI	Activez la case à cocher correspondant à chaque périphérique MIDI à rendre disponible pour une surface de contrôle.
Valeurs par défaut	Rétablit tous les paramètres par défaut des préférences MIDI.

Préférences – Effets VST

Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** puis l'onglet Effets VST pour indiquer l'endroit où sont installés vos plug-ins VST.

Option	Description
Dossier de rech. VST par défaut	Il s'agit du dossier dans lequel l'application recherche les effets VST au démarrage.

Option	Description
Autre dossier de rech. VST 1 **Autre dossier de rech. VST 2**	Entrez un chemin d'accès dans la zone d'édition ou cliquez sur **Parcourir** pour indiquer l'emplacement auquel l'application peut rechercher les effets VST.
Sélectionner les effets VST à proposer comme modules audio	Activez la case à cocher de chaque plug-in VST à rendre disponibles pour vos projets Vegas Pro. Désactivez une case à cocher pour exclure le plug-in. Lorsque vous utilisez un module externe VST, le logiciel Vegas Pro le verrouille pour le reste de votre session Vegas Pro. Un verrou s'affiche près de la case à cocher. Il indique que le module ne peut pas être retiré tant que l'application n'est pas arrêtée et redémarrée.

Préférences – Onglet Modification

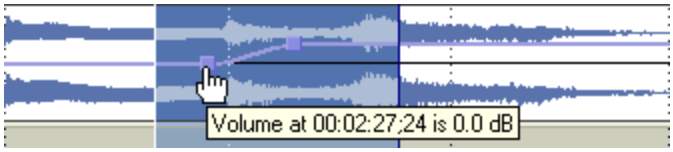
Dans le menu Options, choisissez **Préférences** et sélectionnez l'onglet Modification pour définir les options de modification sur la barre temporelle Vegas Pro.

Option	Description
Activer la mise en boucle des événements par défaut	Lorsque cette case à cocher est activée, le commutateur **Boucle** est activé pour les nouveaux événements. Lorsque ce commutateur est activé, les événements sont répétés si vous en glissez la fin après la fin du fichier multimédia.
Préserver la hauteur de son lors de l'étirement d'événements audio	Lorsque cette case à cocher est activée, la hauteur de son d'un événement audio est préservée lorsque vous maintenez la touche Ctrl enfoncée en glissant la fin de l'événement pour changer sa durée. Lorsqu'elle est désactivée, le niveau sonore de l'événement audio augmente lorsque vous raccourcissez l'événement et diminue lorsque vous l'allongez. Si vous changez ce paramètre pendant une session de modification, le nouveau paramètre n'affecte que les médias que vous ajoutez sur la barre temporelle après la modification. Pour modifier le comportement d'événements présents sur la barre temporelle, utilisez les contrôles **Étirement de la durée / hauteur du son** de l'onglet Événement audio de la boîte de dialogue Propriétés de l'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des propriétés d'événement," page 194 dg "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170.

Option	Description
Couper, copier et supprimer les événements groupés	Lorsque cette case à cocher est sélectionnée, le fait de couper, copier ou supprimer un événement affecte tous les événements du même groupe. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Couper, copier et coller des événements," page 153 et "Groupage des événements," page 186.
Ne pas quantifier sur les images pour les modifications audio uniquement	Lorsque cette case à cocher est activée, les modifications apportées aux événements audio (par exemple, les déplacements d'événement, les découpages d'événement et les temps ASR) ne sont pas quantifiées sur les bords de l'image, même si l'option **Quantifier sur les images** est activée. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Déplacement d'événements," page 147, "Ajustement de la longueur d'un événement," page 170, "Enveloppes d'événements," page 179, et "Quantifier sur les images," page 152.
Réduire la région de boucle en l'absence de sélection de temps	Lorsque cette case à cocher est activée, la région de boucle se réinitialise en l'absence de sélection de données. Si elle n'est pas activée, la région de boucle conserve la dernière sélection.
Vitesse JKL/recherche	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir la vitesse qui sera employée pour la lecture à vitesse variable de la barre temporelle avec les touches JKL ou un contrôleur multimédia. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Défilement," page 33 et "Utilisation d'un contrôleur multimédia," page 589.
Longueur du fondu rapide pour les événements audio	Un fondu rapide est appliqué aux bords des événements audio pour adoucir les transitions potentiellement abruptes pouvant résulter du découpage des données ou du fractionnement des événements. Indiquez une valeur dans la zone pour modifier la longueur du fondu. Dans le menu Options, sélectionnez **Fondu rapide des modifications audio** pour activer ou désactiver les fondus rapides. Lorsque vous désactivez les fondus rapides, aucun fondu n'est appliqué aux bords des nouveaux événements (les fondus existants ne sont pas supprimés).
Nouvelle longueur d'image fixe	Indiquez une valeur dans la zone de modification pour spécifier la durée des événements créés lorsque vous ajoutez des images fixes sur la barre temporelle.
Délai par défaut entre les pistes du CD	Indiquez une valeur dans la zone de modification pour spécifier la durée insérée entre les événements lorsque vous ajoutez des pistes pour un CD audio en mode disc-at-once à partir de la fenêtre Média de projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517.

Option	Description
Durée d'aperçu du curseur	Indiquez une valeur dans la zone de modification pour spécifier la durée lue lors d'une prévisualisation à la position du curseur. Pour lancer une prévisualisation à la position du curseur, appuyez sur la touche 0 du pavé numérique. Une sélection temporaire est créée (centrée sur le curseur) et la lecture commence automatiquement. La prévisualisation passe en boucle si l'option **Lecture en boucle** est sélectionnée.
Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout	Lorsque cette case à cocher est activée, les événements se chevauchent lorsque vous glissez plusieurs fichiers multimédias sur la barre temporelle. Si elle est désactivée, les événements sont ajoutés bord à bord. Pour modifier la taille de superposition entre les événements, ajustez le paramètre **Quantité** dans la section **Conversion montage/recouvrement** de la boîte de dialogue. L'option Fondus enchaînés automatiques doit être activée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Fondus enchaînés automatiques," page 149.

Option	Description
Conversion montage/recouvrement	Lorsque deux événements vidéo sont insérés bord à bord sans transition (c'est ce que l'on appelle une *coupure*), vous pouvez convertir la coupure en transition en glissant cette dernière depuis la fenêtre Transitions et en l'insérant entre les événements. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le bord de l'un des événements, sélectionner **Transition** dans le menu contextuel, puis choisir une transition dans le sous-menu. Le paramètre Conversion montage/recouvrement va étendre l'un des événements (ou les deux) afin qu'ils se chevauchent, ce qui permet la transition. Entrez une valeur dans la zone d'édition (ou utilisez les flèches) pour spécifier le niveau de recouvrement que vous voulez appliquer aux événements après la conversion. (Ce paramètre contrôle également le chevauchement appliqué lorsque la case à cocher **Superposer automatiquement plusieurs médias sélectionnés lors de l'ajout** est activée.) Dans la liste déroulante **Alignement**, sélectionnez la méthode à employer pour étendre les événements : ▪ **Avant montage** : La zone de superposition se termine à la position du montage/curseur. ▪ **Centré sur montage** : Le montage/curseur marque le centre de la zone de superposition. ▪ **Après montage** : La zone de superposition commence à la position du montage/curseur.

Option	Description
Fondus d'enveloppe dans un temps donné	Lorsque cette case à cocher est activée, les points d'enveloppe inclus dans une sélection du temps sont tous ajustés à mesure que vous glissez et des fondus sont appliqués au début et à la fin de cette sélection (des points d'enveloppe supplémentaires sont créés si nécessaire) :  Entrez une valeur dans la zone d'édition (ou utilisez les flèches) pour spécifier la longueur des fondus qui seront créés. Choisissez un paramètre dans la liste déroulante **Alignement** pour indiquer où le fondu sera appliqué : ▪ **Dehors** : Les fondus sont appliqués avant et après la sélection du temps. ▪ **Centré** : Les fondus sont centrés au début et à la fin de la sélection du temps. ▪ **Dedans** : Les fondus sont appliqués au début et à la fin de la sélection du temps. Désactivez la case à cocher **Fondus d'enveloppe dans un temps donné** si vous voulez modifier individuellement chaque point d'enveloppe.

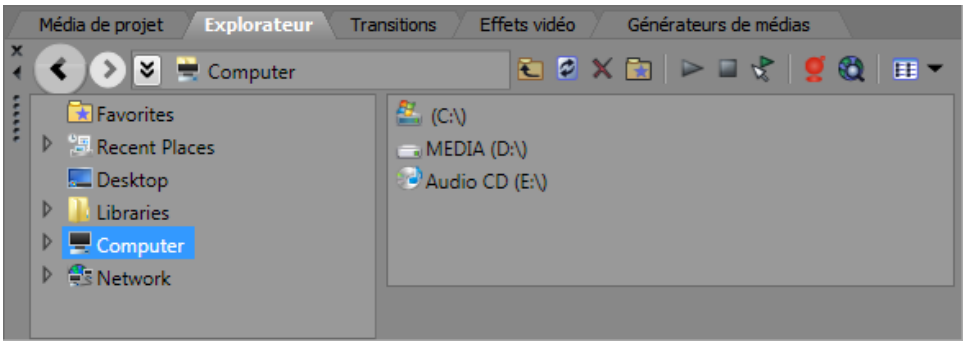
Option	Description
Recadrer automatiquement les images fixes ajoutées à la barre temporelle	Activez cette case à cocher si vous souhaitez recadrer automatiquement les images fixes en fonction des proportions de l'image de sortie du projet lorsque vous les ajoutez à la barre temporelle. Image non recadrée dans un projet grand écran 16:9 : le format pillarbox est affiché Image recadrée : l'image remplit l'écran, sans mode pillarbox
Valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut pour toutes les options de la page Modification.

Préférences – Onglet Affichage

Dans le menu Options, choisissez **Préférences** et sélectionnez l'onglet Affichage pour définir les options d'affichage de l'espace de travail Vegas Pro.

Option	Description
Couleurs de piste	Utilisez ces commandes pour modifier les couleurs par défaut des pistes de votre projet. Sélectionnez une piste dans la liste déroulante **Piste**, puis cliquez sur la palette de couleurs pour afficher un sélecteur. Choisissez une couleur à l'aide des contrôles RVBA ou TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran. Lorsque vous cliquez sur **OK** ou sur **Appliquer**, toutes les pistes utilisant la couleur sélectionnée sont actualisées.

Option	Description
Couleurs d'enveloppe	Utilisez ces contrôles pour modifier les couleurs par défaut employées pour afficher les enveloppes dans la barre temporelle. Choisissez un type d'enveloppe dans la liste déroulante **Type d'enveloppe** puis cliquez sur la palette de couleurs pour afficher un sélecteur, dans lequel vous pourrez sélectionner une couleur avec les contrôles RVBA ou TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran.
Aligner les couleurs	Utilisez ces contrôles pour modifier les couleurs par défaut employées pour les indicateurs d'alignement dans la barre temporelle. Choisissez un type d'indicateur d'alignement dans la liste déroulante **Type d'alignement** puis cliquez sur la palette de couleurs pour afficher un sélecteur, dans lequel vous pourrez sélectionner une couleur avec les contrôles RVBA ou TSLA. Cliquez sur le bouton pour permuter les modes colorimétriques RVB et TSL, ou cliquez sur le compte-gouttes pour échantillonner une couleur à partir de votre écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Activer l'alignement," page 149.
Saturation de couleur d'icône	Faites glisser le curseur pour ajuster l'intensité de la couleur des icônes de la fenêtre Vegas Pro. Déplacez-le vers la gauche pour diminuer la saturation de la couleur ou vers la droite pour l'augmenter.
Teinte de couleur d'icône	Faites glisser le curseur pour définir la quantité de teinte appliquée aux icônes de la fenêtre Vegas Pro. Glissez le curseur vers la droite pour ajouter une moyenne des couleurs de la barre de titres aux icônes. Glissez-le vers la gauche pour diminuer le volume de teinte appliqué. Pour modifier les couleurs de la barre de titre de votre fenêtre active, accédez à Panneau de configuration > Personnalisation > Couleur et apparence des fenêtres.
Utiliser le schéma de couleurs Vegas	Activez cette case à cocher pour dessiner la fenêtre de Vegas Pro à l'aide du schéma de couleurs Vegas gris. Le gris utilisé dans la fenêtre Vegas Proest plus foncé et s'accorde bien avec une cabine de montage foncée. Désactivez cette case à cocher pour utiliser votre thème Windows. Remarques : ■ Si vous utilisez un schéma de couleurs à contraste prononcé dans Windows, la préférence **Utiliser le schéma de couleurs Vegas** et l'argument de ligne de commande sont ignorés. ■ La modification des couleurs de piste, des couleurs d'enveloppe et des couleurs d'alignement affecte seulement le schéma de couleurs en cours.

Option	Description
Masquer automatiquement la zone d'ancrage	Activez cette case à cocher pour masquer automatiquement la zone d'ancrage de la fenêtre lorsque vous ne l'employez pas. Survolez le bas de la fenêtre de Vegas Pro pour afficher la zone d'ancrage de fenêtres. Si la case à cocher **Afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre principale** est également sélectionnée, cliquez deux fois sur le séparateur situé au-dessus de la barre temporelle pour que la zone d'ancrage soit de nouveau visible.
Afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre principale	Activez cette case à cocher pour afficher la barre temporelle en bas de la fenêtre de Vegas Pro. La zone d'ancrage des fenêtres s'affiche en haut de la fenêtre.
Positionner les onglets en haut des fenêtres ancrées	Activez cette case à cocher pour afficher des onglets en haut des fenêtres ancrées : 
Valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut pour toutes les options de la page Affichage.

Préférences – Onglet Paramètres du CD

Dans le menu Options, sélectionnez **Préférences** et activez l'onglet Paramètres du CD pour indiquer les réglages à employer pour la gravure ainsi que l'extraction des données audio à partir d'un CD.

Option	Description
Utiliser une spécification Red Book stricte pour la validation DAO	Activez cette case à cocher si vous souhaitez recevoir une notification avant de graver un CD en mode disc-at-once, si l'un des éléments de votre projet de CD est contraire aux normes Red Book strictes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Gravure d'un CD Disc-at-Once (DAO ou Red Book)," page 517. Ces avertissements ne sont pas critiques et, dans la plupart des cas, votre disque ne sera pas illisible si vous continuez. Le fait de désactiver cette case à cocher ne supprimera pas les alertes critiques résultant du fait qu'un disque est illisible.

Option	Description
Inclure les périphériques Wide SCSI lors de la recherche de lecteurs	Activez cette case à cocher si vous souhaitez analyser les lecteurs de CD Wide SCSI lorsque vous tentez de graver des CD ou d'en extraire des données. Lorsque cette case à cocher est désactivée, Vegas Pro n'analyse pas les périphériques Wide SCSI, ce qui peut améliorer la compatibilité avec certains pilotes de périphériques USB qui ne s'identifient pas correctement comme étant eux-mêmes de type Wide SCSI.
Ignorer base de données lecteurs ; détecter auto. capacités lecteur au démarrage	Lorsque cette case à cocher est désactivée, un fichier de configuration interne est utilisé pour déterminer les capacités de votre lecteur. Si vous rencontrez des problèmes de gravure des disques, activez cette case à cocher et votre lecteur sera analysé pour déterminer ses capacités lors du démarrage de l'application.
Utiliser direct SPTI	Activez cette case à cocher afin d'utiliser SPTI (interface d'intercommunication SCSI) pour communiquer avec le lecteur de gravure de CD.
Utiliser les pilotes de disque existants	Activez cette case à cocher pour utiliser les pilotes de disque Vegas Pro existants pour la gravure de disques. Désactivez cette case à cocher pour utiliser les pilotes de disque Microsoft Image Mastering API (IMAPI) dans le logiciel Vegas Pro. Cela peut s'avérer utile si la gravure de disques avec les pilotes de disques ne fonctionne pas comme vous le souhaitez.
Valeurs par défaut	Rétablit tous les paramètres par défaut des préférences de CD.

Préférences – Onglet Synchronisation

L'onglet Synchronisation de la boîte de dialogue Préférences vous permet d'indiquer des options de paramétrage de la synchronisation des autres applications et périphériques avec Vegas Pro. Pour l'afficher, sélectionnez **Préférences** dans le menu Options, puis cliquez sur l'onglet Synchronisation.

Paramètres de synchronisation

Les paramètres suivants, disponibles dans l'onglet Synchronisation, permettent de configurer la génération de timecode MIDI à partir de la barre temporelle Vegas Pro.

Option	Description
Générer paramètres de timecode MIDI	Ces paramètres permettent de configurer la génération de timecode MIDI à partir de la barre temporelle Vegas Pro.
Périphérique de sortie	Cette option définit l'appareil MIDI auquel le timecode MIDI est envoyé. L'esclave MTC doit également être défini sur ce périphérique.

Option	Description
Fréquence d'image	Cette option définit la fréquence d'image utilisée pour la génération de timecode MIDI. L'esclave MTC doit être réglé sur la même fréquence d'image.
Générer paramètres d'horloge MIDI	Ces paramètres permettent de configurer la génération de l'horloge MIDI à partir de la barre temporelle Vegas Pro.
Périphérique de sortie	Cette option définit l'appareil MIDI auquel l'horloge MIDI est envoyée. L'esclave de l'horloge MIDI doit également être défini sur ce périphérique.
Paramètres de Déclencher depuis le timecode MIDI	Ces paramètres définissent le déclenchement du timecode MIDI à partir d'une autre application ou d'un appareil externe.
Périph. entrée	Cette option définit l'appareil MIDI qui reçoit le timecode MIDI. Le maître MTC doit également être défini sur ce périphérique.
Fréquence d'image	Cette option définit la fréquence d'image à laquelle le maître MTC envoie le timecode à Vegas Pro.
Avancé	Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue des propriétés de synchronisation avancées pour les paramètres MIDI sélectionnés.
Valeurs par défaut	Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour rétablir les paramètres par défaut de toutes les préférences de synchronisation.

Entrée de timecode MIDI - Paramètres avancés

La boîte de dialogue Entrée de timecode MIDI s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton **Avancé** de l'onglet Synchronisation dans la boîte de dialogue Préférences. Cette boîte de dialogue contient les options avancées d'entrée de timecode MIDI. Elle s'affiche uniquement si vous avez sélectionné un périphérique d'entrée MTC dans la boîte de dialogue précédente.

Option	Description
Roue libre pour perte de timecode	Lorsque cette option est sélectionnée, la lecture continue pendant une durée donnée sans mise à jour en cas de perte de timecode pour une raison quelconque. Cette option permet de compenser les pertes occasionnelles de timecode. Si les pertes de timecode sont fréquentes, faites-vous dépanner pour identifier l'origine du problème.
Marge de roue libre	Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas ou entrez une valeur dans la zone d'édition pour définir le délai de démarrage du **Temps de lecture de roue libre** en cas de perte de timecode. Plus le délai est long, plus la marge de tolérance vis-à-vis des ruptures d'entrée de timecode est élevée.
Temps de lecture de roue libre	Indique la période pendant laquelle la lecture va continuer après le dépassement de la **Marge de roue libre**.

Option	Description
Retard de synchronisation	Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas ou entrez une valeur dans la zone d'édition pour définir la durée nécessaire à la synchronisation avec l'entrée de timecode. Pour les ordinateurs lents, cette durée est de deux secondes environ. Pour les ordinateurs plus rapides, vous pouvez raccourcir la durée. Si vous ne laissez pas suffisamment de temps pour la synchronisation, un ajustement audible de la hauteur de son peut se produire au début de la lecture.
Réglage décalage	Si la synchronisation est systématiquement décalée vers l'arrière ou vers l'avant par rapport à votre générateur MTC, entrez une valeur dans la zone pour définir un décalage de synchronisation au quart d'image près. ■ Si la synchronisation est décalée vers l'arrière, entrez une valeur négative. Généralement, la valeur - 4 corrige le décalage. ■ Si la synchronisation est décalée vers l'avant, entrez une valeur positive. La valeur +4 corrige généralement le décalage, mais il est rare que Vegas Pro produise un décalage vers l'avant.

Sortie de timecode MIDI - Paramètres avancés

Cet onglet regroupe les options avancées pour la réception MTC (timecode MIDI). Il s'affiche uniquement si vous avez sélectionné un périphérique d'entrée MTC dans l'onglet Synchronisation de la boîte de dialogue principale Préférences.

Option	Description
Génération de msg d'image complète	Cette option définit à quel moment les messages d'images complètes sont envoyés lorsque l'option Générer un timecode MIDI est sélectionnée. Les messages d'images complètes sont utilisés par certains périphériques audio externes synchronisables pour rechercher un emplacement approprié avant de démarrer la synchronisation. Les enregistreurs sur bande les utilisent en raison du temps nécessaire au déplacement du transport à l'endroit approprié. Cependant, les messages d'images clés sont ignorés par certains périphériques et peuvent même entraîner un comportement inattendu de la part d'autres périphériques. Consultez la documentation de votre matériel pour s'il prend en charge les messages d'images complètes.

Sortie d'horloge MIDI - Paramètres avancés

La boîte de dialogue Sortie d'horloge MIDI s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton **Avancé** de l'onglet

Synchronisation dans la boîte de dialogue Préférences. Cette boîte de dialogue contient les options avancées pour la sortie d'horloge MIDI. Elle s'affiche uniquement si vous avez sélectionné un périphérique de sortie d'horloge MIDI dans la boîte de dialogue précédente.

Option	Description
Envoyer Démarrer et non Continuer en début de lecture	Activez cette case à cocher si vous souhaitez envoyer une commande Démarrer à la place d'une commande Continuer lorsque l'option **Générer l'horloge MIDI** est activée. Lorsque la case n'est pas activée, une commande Continuer est envoyée, ce type de commande permettant à l'appareil cible de démarrer à un point spécifique. Cependant, d'anciens séquenceurs prenant en charge la synchronisation d'horloge MIDI ne prennent pas en charge la commande Continuer et doivent chaque fois commencer la lecture au début.
Génération du repère de position de morceau	Cette option indique le moment où vous devez envoyer des messages de pointage de position dans la chanson lorsque l'option **Générer l'horloge MIDI** est activée. Les messages de ce type sont utilisés par les applications et appareils MIDI pour rechercher un emplacement approprié avant de commencer la synchronisation.

Préférences – Onglet Contrôle ext. & automatisation

L'onglet Contrôle ext. & automatisation vous permet de paramétrer et de personnaliser les surfaces de contrôle, ainsi que d'ajuster les paramètres pour les enveloppes d'automatisation. Pour afficher cet onglet, sélectionnez **Préférences** dans le menu Options, puis cliquez sur l'onglet Contrôle ext. & automatisation.

Vous pouvez raccorder un modèle Mackie Control Universal (avec un maximum de quatre extensions Mackie Control Universal Extenders), un modèle Frontier TranzPort, un modèle PreSonus FaderPort et jusqu'à cinq contrôleurs génériques MIDI.

Pour activer le périphérique sélectionné, choisissez la commande **Contrôle externe** dans le menu Options.

Option	Description
Lisser et alléger les données d'automatisation après l'enregistrement	Pendant l'enregistrement de l'automatisation, le logiciel Vegas Pro crée autant de points d'enveloppes ou d'images clés que possible pour représenter les mouvements des contrôles. Activez cette case à cocher pour réduire le nombre de points d'enveloppe/d'images clés une fois l'enregistrement terminé. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.

Option	Description
Définir valeurs par défaut pour contrôles quand automatisation désactiv.	Activez cette case à cocher pour rétablir les valeurs par défaut des contrôles lorsque le mode d'enregistrement de l'automatisation de la piste est défini sur **Désactivation de l'automatisation**. Les paramètres des effets automatisés n'ont pas de paramètres par défaut et conservent les valeurs définies actives lorsque vous désactivez l'automatisation. Si cette case est désactivée, les contrôles conservent les valeurs définies actives lorsque vous désactivez l'automatisation. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enregistrement de l'automatisation des images clés et des enveloppes de piste," page 290.
Périphériques disponibles	Sélectionnez un périphérique dans chaque liste déroulante, puis cliquez sur **Ajouter** pour choisir les surfaces de contrôle qui seront disponibles dans Vegas Pro. Le fait d'ajouter un périphérique charge son profil par défaut. ■ Pour plus d'informations sur la configuration et l'utilisation d'une surface de contrôle, consultez la rubrique, consultez "Utilisation d'une surface de contrôle," page 557. ■ Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un modèle Mackie Control Universal, consultez "Utilisation d'un contrôle Mackie, " page 559. ■ Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un modèle Frontier TranzPort, consultez la "Utilisation d'un contrôle Frontier TranzPort," page 578. ■ Pour en savoir plus sur l'utilisation d'un PreSonus FaderPort, consultez la section "Utilisation d'un PreSonus FaderPort," page 580. ■ Pour plus d'informations sur l'utilisation d'une surface de contrôle générique, consultez la rubrique "Utilisation d'une surface de contrôle générique," page 582.
Périphériques de contrôle actifs	Répertorie les périphériques de contrôle que vous avez ajoutés. Pour personnaliser le comportement du contrôleur, double-cliquez sur le nom du périphérique.
Nouvelles enveloppes audio	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type de fondu qui sera employé par défaut lors de l'ajout d'enveloppes de panorama et de volume. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des pistes audio," page 273. Ce paramètre n'est employé que lorsque vous créez des enveloppes. Lorsque vous ajoutez un point à une enveloppe existante, il emploie toujours le même type de fondu que le point d'enveloppe précédent.

Option	Description
Nouveau gain d'événement audio	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type de fondu qui sera employé par défaut pour les courbes d'ouverture en fondu et de fermeture en fondu sur les enveloppes d'événement audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enveloppes d'événements," page 179. Ce paramètre n'est employé que pour les événements que vous placez sur la barre temporelle après avoir modifié le paramètre. Les événements existants vont utiliser le type de fondu par défaut qui était actif lors de leur ajout à la barre temporelle.
Nouvelles enveloppes d'automatisation d'effet audio	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type de fondu qui sera employé par défaut lors de l'ajout d'enveloppes d'automatisation des effets audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Automatisation des paramètres d'effets audio," page 282. Ce paramètre n'est employé que lorsque vous créez des enveloppes. Lorsque vous ajoutez un point à une enveloppe existante, il emploie toujours le même type de fondu que le point d'enveloppe précédent.
Nouvelles enveloppes vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type de fondu qui sera employé par défaut lors de l'ajout d'enveloppes de fondu à la couleur, de niveau composite, de progression de la transition, de flou de mouvement, de superéchantillonnage et de rapidité de l'événement. Ce paramètre n'est employé que lorsque vous créez des enveloppes. Lorsque vous ajoutez un point à une enveloppe existante, il emploie toujours le même type de fondu que le point d'enveloppe précédent.
Opacité du nouvel événement vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type de fondu qui sera employé par défaut pour les courbes d'ouverture en fondu et de fermeture en fondu sur les enveloppes d'opacité d'événement vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Enveloppes d'événements," page 179. Ce paramètre n'est employé que pour les événements que vous placez sur la barre temporelle après avoir modifié le paramètre. Les événements existants vont utiliser le type de fondu par défaut qui était actif lors de leur ajout à la barre temporelle.
Images clés du nouvel effet vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type d'image clé qui sera employé par défaut lors de l'ajout d'images clés d'effets de piste vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Application d'effets vidéo," page 337. Ce paramètre n'est employé que lorsque vous ajoutez de nouveaux effets. Lorsque vous ajoutez une image clé à un effet existant, la nouvelle image clé est créée avec le même type que l'image précédente.

Option	Description
Images clés du nouveau mouvement vidéo	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour définir le type d'image clé qui sera utilisé par défaut lors de l'ajout d'images clés de mouvement de piste, de mouvement de piste parent, de mouvement de piste 3D ou de panoramique/recadrage. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Modification des mouvements de piste," page 306, "3D Décomposition," page 417, et "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295. Ce paramètre n'est employé que lorsque vous ajoutez de nouveaux effets. Lorsque vous ajoutez une image clé à un effet existant, la nouvelle image clé est créée avec le même type que l'image précédente.
Lissage du mouvement de piste par défaut	Tapez une valeur dans cette zone (ou utilisez les commandes de rotation) pour définir la valeur de Lissage par défaut pour les images clés de mouvement de piste et de mouvement de piste 3D
Lissage de panoramique/recadrage par défaut	Tapez une valeur dans cette zone (ou utilisez les commandes de rotation) pour définir la valeur de Lissage par défaut pour les images clés de panoramique/recadrage d'événement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Panoramique et recadrage d'événements vidéo," page 295.
Valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut de toutes les préférences de l'onglet Contrôle ext. &automatisation.

Chapitre 32

Raccourcis clavier

Dans le menu Aide, sélectionnez **Raccourcis clavier** pour afficher les raccourcis clavier qui peuvent vous aider à rationaliser votre travail dans le logiciel Vegas Pro. Les touches de raccourcis sont répertoriées dans divers tableaux (selon leur fonction).

Les raccourcis suivants représentent la configuration par défaut. Votre système peut être différent si vous avez utilisé la boîte de dialogue Personnaliser le clavier pour personnaliser vos raccourcis clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Personnalisation des raccourcis clavier," page 599.

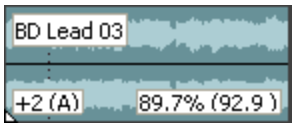
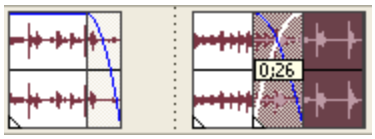
Raccourcis de fichier de projet

Commande	Raccourci clavier
Créer un nouveau projet	Ctrl+N
Créer un projet en ignorant la boîte de dialogue Propriétés du projet	Ctrl+Maj+N
Quitter Vegas	Alt+F4
Fermer le projet actif	Ctrl + F4
Ouvrir un projet existant	Ctrl+O
Propriétés du projet	Alt+Entrée
Enregistrer un projet	Ctrl+S

Agrandissement et affichage

Commande	Raccourci clavier
Définir l'activation de la barre temporelle	Alt+0
Afficher la fenêtre Explorateur (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+1
Afficher la fenêtre Découpage (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+2
Afficher la fenêtre Bus Master (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+3
Afficher la fenêtre Prévisualisation vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+4
Afficher la fenêtre Média de projet (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+5
Afficher la fenêtre Détails des modifications (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+6

Commande	Raccourci clavier
Afficher la fenêtre Transitions (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+7
Afficher la fenêtre Effets vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+8
Afficher la fenêtre Générateurs de médias (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Alt+9
Afficher la fenêtre Gestionnaire de module externe (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+1
Afficher la fenêtre Plages vidéo (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+2
Afficher la fenêtre du module Surround Panner (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+3
Afficher la fenêtre Media Manager (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+4
Afficher la fenêtre XDCAM Explorer (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+5
Afficher la fenêtre Console de mixage (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+6
Afficher la fenêtre Explorateur du périphérique (afficher/masquer la fenêtre si elle n'est pas ancrée)	Ctrl+Alt+7
Afficher/masquer les pistes de bus audio	B
Afficher/masquer les pistes de bus vidéo	Ctrl+Maj+B
Afficher/masquer les marqueurs de médias d'événement	Ctrl+Maj+K

Commande	Raccourci clavier
Afficher/masquer les informations relatives à la prise active Lorsque cette commande est sélectionnée, les informations relatives à la prise en cours sont affichées sur les événements de la barre temporelle. Pour les événements audio dont la hauteur de son est ajustée, l'ajustement s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'événement. Si une note racine est connue pour l'événement, elle s'affiche entre parenthèses :  Pour les événements audio étirés, un pourcentage s'affiche dans le coin inférieur droit pour indiquer la proportion de l'étirement lue. Si un tempo est connu pour le média, le tempo de lecture effectif (après étirement) est indiqué entre parenthèses après le montant d'étirement. Les événements audio et vidéo non synchronisés sont mis en évidence sur la barre temporelle, et le montant du décalage s'affiche. Les décalages très faibles et inférieurs à la résolution de la barre temporelle seront affichés sous la forme 0.00. Attribuez des valeurs d'exemple au format de temps du projet pour voir le montant du décalage.	Ctrl+Maj+I
Afficher/masquer les formes d'onde dans les événements de la barre temporelle	Ctrl+Maj+W
Afficher/masquer les boutons d'événement (**Média généré**, **Panoramique/recadrage d'événement** et **Effets vidéo**)	Ctrl+Maj+C
Afficher/masquer les durées des fondus d'événements entre les événements sélectionnés et non sélectionnés :  	Ctrl+Maj+T

Commande	Raccourci clavier
Commute l'affichage de l'image sous le curseur ou l'affichage des prévisualisations sur écran fractionné lorsque vous effectuez l'une des modifications suivantes : dérive d'un évènement, dérive-travail d'un événement, glissement d'un événement ou diapositive en fondu croisé/transition. Par exemple, si vous glissez le bord d'un événement vidéo lorsque cette commande est sélectionnée, la fenêtre de prévisualisation vidéo se met à jour pour afficher la dernière image des événements au fur et à mesure de votre déplacement. Si cette commande n'est pas sélectionnée, une image statique s'affiche.	Ctrl+Maj+O
Afficher/masquer des enveloppes	Ctrl+Maj+E
Afficher la fenêtre suivante	F6 ou Ctrl+Tab
Afficher la fenêtre précédente	Maj+F6 ou Ctrl+Maj+Tab
Rappeler une mise en forme de fenêtre	Alt+D, puis appui sur les touches 0 à 9
Enregistrer la disposition de la fenêtre	Ctrl+Alt+D, puis appui sur les touches 0 à 9
Charger la disposition de fenêtres par défaut	Alt+D, puis appui sur la touche D
Charger la disposition de la fenêtre de mixage audio	Alt+D, puis appui sur la touche A
Charger la disposition de la fenêtre de correction des couleurs	Alt+D, puis appui sur la touche C
Alterner la focalisation entre la liste des pistes et la barre temporelle (et la liste des pistes de bus et la barre temporelle si des pistes de bus sont visibles)	Tab
Permuter l'activation de la piste précédente/suivante ou de la piste de bus	Alt+Maj+flèche haut/bas
Réduire la hauteur de toutes les pistes ou pistes de bus (selon l'élément activé)	Ctrl+Maj+flèche bas
Augmenter la hauteur de toutes les pistes ou pistes de bus (selon l'élément activé)	Ctrl+Maj+flèche haut
Réduire/restaurer la hauteur de piste (lorsque vous restaurez la hauteur de piste, les pistes que vous aviez précédemment réduites ne sont pas restaurées ; vous pouvez restaurer ces pistes en cliquant sur le bouton **Restaurer la hauteur de piste** dans la zone d'infos de la piste)	` (accent grave)
Régler les pistes à la hauteur par défaut	Ctrl+`

Commande	Raccourci clavier
Réduire/rétablir la zone d'ancrage de la fenêtre	F11 ou Alt+`
Agrandir/rétablir la barre temporelle verticalement et horizontalement (la zone d'ancrage de la fenêtre et la liste des pistes seront masquées)	Ctrl+F11 ou Ctrl+Alt+`
Réduire/restaurer la liste des pistes	Maj+F11 ou Maj+Alt+`
Zoom avant/arrière horizontal par petites étapes (si la barre temporelle est active)	Flèche Haut/Bas
Zoom avant/arrière horizontal par fortes étapes, ou zoom sur la sélection (s'il en existe une)	Ctrl+flèche haut/bas
Zoom avant sur la durée jusqu'à ce que chaque miniature vidéo représente une image	Alt + flèche haut
Zoom avant/arrière vertical dans les formes d'onde (audio uniquement)	Maj+flèche haut/bas

Déplacement du curseur, région de boucle et sélection de temps

La plupart des commandes de déplacement du curseur, lorsqu'elles sont combinées avec la touche Maj, accomplissent également une sélection.

Commande	Raccourci clavier
Centrer l'affichage par rapport au curseur	\
Passer à	Ctrl+G
Définir la fin de la sélection de temps	Ctrl+Maj+G
Aller au début de la sélection de temps ou de la zone affichable (en l'absence de sélection de temps)	Début
Aller à la fin de la sélection de temps ou de la zone affichable (en l'absence de sélection de temps)	Fin
Passer au début du projet	Ctrl+Début ou W
Atteindre la fin du projet	Ctrl+Fin
Sélectionner la région de boucle	Maj+Q
Rétablir les cinq sélections de temps précédentes	Retour arrière
Déplacer vers la gauche par marques de grille	Pg préc.
Déplacement vers la droite en calant sur les marques de la grille	Pg suiv.
Déplacer pixel par pixel à gauche/droite (lorsque l'option **Quantifier sur les images** est désactivée)	Flèche gauche ou droite
Accéder au marqueur précédent/suivant	Ctrl+Flèche Gauche/Droite

Commande	Raccourci clavier
Déplacer une image vers la gauche/droite	Alt+flèche gauche ou droite
Accéder aux points d'édition de gauche/droite des événements (bords de fondu inclus)	Ctrl + Alt + Flèche gauche/droite
Déplacement progressif vers la gauche/droite (hors mode découpage de bords ou pendant la lecture)	F3/F9
Déplacer le curseur d'édition vers la position du curseur de lecture pendant la lecture	Alt+Flèche bas
Positionner le curseur au niveau du marqueur correspondant ou sélectionner la région correspondante	Touches 0 à 9 (pas sur le clavier numérique)
Accéder à la piste précédente du CD	Ctrl+Virgule
Accéder à la piste suivante du CD	Ctrl+Point
Accéder à l'index ou à la région précédent(e) du CD	Virgule
Accéder à l'index ou à la région suivant(e) du CD	Période
Définir les points de début et de fin	I (intérieur) et O (extérieur)
Créer une sélection de temps en glissant sur un événement	Ctrl+Maj+glissement de souris

Modification générale

Commande	Raccourci clavier
Couper une sélection	Ctrl+X ou Maj+Suppr
Copier une sélection	Ctrl+C ou Ctrl+Inser
Coller à partir du Presse-papiers	Ctrl+V ou Maj+Inser
Coller en insérant	Ctrl+Maj+V
Coller/Répéter	Ctrl+B
Supprimer une sélection	Supprimer
Découper un événement par rapport à la sélection	Ctrl+T
Rendre dans une nouvelle piste	Ctrl+M
Annuler	Ctrl+Z ou Alt+Retour arrière
Rétablir	Ctrl+Maj+Z ou Ctrl+Y
Reconstituer les pics audio	Maj+F5
Accéder à l'outil de modification normal	Ctrl+D

Commande	Raccourci clavier
Passer à l'outil de modification suivant	D
Accéder à l'outil de modification précédent	Maj+D
Activer la modification multicaméra	Ctrl+Maj+D

Sélection et modification d'événement

Commande	Raccourci clavier
Sélection de plage	Maj + clic sur les événements
Sélection multiple	Ctrl + clic sur les événements individuels
Sélectionner tout	Ctrl+A
Désélectionner tout	Ctrl+Maj+A
Couper une sélection	Ctrl+X ou Maj+Suppr
Copier une sélection	Ctrl+C ou Ctrl+Inser
Coller à partir du Presse-papiers	Ctrl+V ou Maj+Inser
Coller en insérant	Ctrl+Maj+V
Coller/Répéter	Ctrl+B
Supprimer une sélection	Supprimer
Fractionner les événements à la position du curseur	S
Découper/recadrer les événements sélectionnés	Ctrl+T
Découper le début de l'événement sélectionné à l'emplacement du curseur	Alt+[
Découper la fin de l'événement sélectionné à l'emplacement du curseur	Alt+]
Entrer en mode de découpage des bords et sélectionner le début de l'événement ; accéder au bord de l'événement précédent Dans ce mode, les touches 1, 3, 4 et 6 du pavé numérique découpent le bord de l'événement sélectionné. Maintenez la touche Ctrl enfoncée en appuyant sur 1, 3, 4 ou 6 pour compresser/étirer la durée, maintenez la touche Alt enfoncée en appuyant sur 1, 3, 4 ou 6 pour dériver le découpage, ou maintenez les touches Ctrl + Alt enfoncées en appuyant sur 1, 3, 4 ou 6 pour glisser une transition ou un fondu (découpage adjacent).	7 sur le pavé numérique ou [
Déplacer le curseur sur le bord de l'événement précédemment sélectionné	Ctrl+[

Commande	Raccourci clavier
Sélectionner la durée de l'événement précédemment sélectionné	Ctrl+Shift+[
Entrer en mode de découpage des bords et sélectionner la fin de l'événement ; accéder au bord de l'événement suivant Dans ce mode, les touches 1, 3, 4 et 6 du pavé numérique découpent le bord de l'événement sélectionné.	9 sur le pavé numérique ou]
Déplacer le curseur sur le bord de l'événement sélectionné ensuite	Ctrl+]
Sélectionner la durée de l'événement sélectionné ensuite	Ctrl+Shift+]
Découper à gauche/droite (en mode de découpage des bords)	F3/F9
Quitter le mode de découpage de bord	5 sur le pavé numérique
Déplacer ou découper des événements sélectionnés une image vers la gauche/droite	1/3 sur le pavé numérique
Déplacer ou découper les événements sélectionnés d'un pixel à gauche/droite	4/6 sur le pavé numérique
Déplacer les événements sélectionnés d'une piste vers le haut/bas	8/2 sur le pavé numérique
Faire glisser : déplace le contenu de l'événement sans déplacer l'événement	Alt+glissement à l'intérieur de l'événement
Découpage avec dérive : déplace le média avec son bord tout en l'étirant	Alt+glissement du bord de l'événement
Découpage adjacent : découpe simultanément l'événement sélectionné et l'événement adjacent	Ctrl+Alt+glissement du bord de l'événement
Découper l'événement adjacent tout en ignorant le groupement des événements pour les coupures en L et en J rapides.	Ctrl+Alt+Maj+glissement du bord de l'événement
Découpage avec dérive du bord droit de l'événement	Alt+Maj+glissement de l'événement
Fractionnement de l'événement ou dérive/découpage Pour ignorer temporairement l'alignement s'il est activé, maintenez la touche Maj enfoncée. Relâchez la touche Maj tout en faisant glisser l'événement pour l'aligner sur les points d'alignement disponibles.	Ctrl+Alt+Maj+clic ou glissement d'événement
Glissement : découpe simultanément les deux extrémités d'un événement	Ctrl+Alt+glissement du milieu de l'événement
Glissement de fondu enchaîné : déplace le fondu enchaîné	Ctrl+Alt+glissement sur un fondu enchaîné
Étirer (compresser) le média dans l'événement tout en découpant	Ctrl+déplacer le bord d'un événement
Élever la hauteur du son d'un demi-ton	= (pas sur le pavé numérique)

Commande	Raccourci clavier
Élever la hauteur du son d'un centième	Ctrl+=
Élever la hauteur du son d'une octave	Maj+=
Baisser la hauteur du son d'un demi-ton	- (pas sur le pavé numérique)
Baisser la hauteur du son d'un centième	Ctrl+-
Baisser la hauteur du son d'une octave	Maj+-
Réinitialiser la hauteur de son	Ctrl+Maj+= ou Ctrl+Maj+-
Sélectionner la prise suivante	T
Sélectionner la prise précédente	Maj+T
Convertir une coupure en une transition	Pavé numérique / Pavé numérique * Pavé numérique -
Convertir une transition en une coupure	Ctrl+pavé numérique
Ouvrir dans l'Éditeur audio	Ctrl+E

Suppression des yeux rouges

Les commandes suivantes s'appliquent à la boîte de dialogue Suppression des yeux rouges.

Commande	Raccourci clavier
Défilement gauche/droite	Flèche Gauche/Droite Appuyez sur Maj pour obtenir un défilement rapide
Défilement haut/bas	Flèche Haut/Bas Appuyez sur Maj pour obtenir un défilement rapide
Accéder au haut/bas de l'image	Page haut/bas Maj+origine/fin
Accéder au bord gauche/droit de l'image	Début/Fin Maj+page haut/bas
Accéder au centre horizontal de l'image	\ Pavé numérique *
Accéder au centre vertical de l'image	Maj+\ Maj+pavé numérique *
Accéder au centre horizontal et vertical de l'image	C

Lecture, enregistrement et prévisualisation

Commande	Raccourci clavier
Préparer une piste pour enregistrement	Ctrl+Alt+R
Préparer pour l'enregistrement et définir le chemin d'enregistrement	Ctrl+Alt+Maj+R
Enregistrer	Ctrl+R
Lecture en boucle	Q ou Ctrl+Maj+L
Lire depuis le départ	Maj+Barre d'espace ou Maj+F12
Démarrer la lecture	Barre d'espace
Lire depuis une fenêtre quelconque	Ctrl+barre d'espace ou F12
Lire/pause	Entrée ou Ctrl + F12
Arrêter la lecture	Barre d'espace ou Echap
Atteindre le début du projet	Ctrl + origine
Atteindre la fin du projet	Ctrl+Fin
Atteindre l'image précédente	Alt+Gauche
Atteindre l'image suivante	Alt+Droite
Estomper (atténuer) la sortie du bus principal	Ctrl+Maj+F12
Prévisualisation à la position du curseur. Vous pouvez spécifier la durée de la prévisualisation grâce à l'option **Durée d'aperçu du curseur** de l'onglet Modification de la boîte de dialogue Préférences.	0 sur le pavé numérique
Faire défiler la lecture	J, K, ou L
Prérendre la vidéo de manière sélective	Maj+M
Prévisualisation dans le lecteur	Ctrl+Maj+M
Créer un aperçu en mémoire vive dynamique	Maj+B
Basculer l' aperçu sur un écran externe	Alt+Maj+4
Générer le timecode MIDI	F7
Générer l'horloge MIDI	Maj+F7
Déclencher depuis le timecode MIDI	Ctrl + F7
Activer lamodification multicaméra	Ctrl+Maj+D
Choisir une prise impliquant plusieurs caméras	1 - 9
Choisir une prise impliquant plusieurs caméras avec fondu enchaîné	Ctrl+1 - 9

Barre temporelle et liste des pistes

Commande	Raccourci clavier
Insérer une nouvelle piste audio	Ctrl+Q
Insérer une nouvelle piste vidéo	Ctrl+Maj+Q
Changer le volume de la piste audio ou le niveau de composition de la piste vidéo (lorsque la liste des pistes est active)	Ctrl+Flèche Gauche/Droite
Changer le panoramique de la piste audio ou le paramètre de fondu à la couleur de la piste vidéo (lorsque la liste des pistes est active et les commandes d'automatisation visibles) Sélectionnez le bouton **Paramètres d'automatisation** pour régler le paramètre de fondu à la couleur de la piste.	Ctrl+Maj+flèche gauche/droite
Rendre les pistes sélectionnées muettes	Z
Rendre la piste sélectionnée muette et retirer les autres pistes du groupe muet	Maj+Z
Mettre les pistes sélectionnées en solo	X
Isoler la piste sélectionnée et retirer d'autres pistes du groupe solo	Maj+X
Rendre muet le groupe de pistes sélectionné	Ctrl+Alt+Z
Rendre muet le groupe de pistes sélectionné et retirer les autres groupes de pistes du groupe muet	Ctrl+Alt+Maj+Z
Mettre en solo le groupe de pistes sélectionné	Ctrl+Alt+X
Mettre en solo le groupe de pistes sélectionné et retirer les autres groupes de pistes du groupe solo	Ctrl+Alt+Maj+X
Remplacer l'alignement (si l'alignement est activé) ou activer l'alignement (si l'alignement est désactivé)	Maj+déplacer
Quantifier sur les images	Alt+F8
Activer/désactiver l'alignement	F8
Aligner sur la grille	Ctrl + F8
Aligner sur les marqueurs	Maj+F8
Appliquer un réajustement de postédition aux pistes affectées	F
Appliquer un réajustement de postédition aux pistes, marqueurs de projet, images clés et enveloppes affectés	Ctrl+F
Appliquer un réajustement de postédition aux pistes, marqueurs et régions	Ctrl+Maj+F
Mode Réajustement automatique	Ctrl+L
Fondus enchaînés automatiques	Ctrl + Maj + X
Rendre dans une nouvelle piste	Ctrl+M
Grouper les événements sélectionnés	G

Commande	Raccourci clavier
Dégrouper les événements sélectionnés	U
Ignorer le groupement des événements	Ctrl+Maj+U
Effacer un groupe sans supprimer les événements	Ctrl+U
Sélectionner tous les événements dans un groupe	Maj+G
Insérer/afficher/masquer l'enveloppe de volume de la piste	V
Supprimer l'enveloppe de volume de la piste	Maj+V
Insérer/afficher/masquer l'enveloppe de panoramique de la piste	P
Supprimer l'enveloppe de panoramique de la piste	Maj+P
Parcourir les enveloppes d'automatisation des effets	E et Maj+E
Afficher/masquer des enveloppes	Ctrl+Maj+E
Ajuster un point d'enveloppe d'un pixel vers le haut/bas	Sélectionner le point d'enveloppe et maintenir enfoncé le bouton de la souris enfoncé ; appuyer sur 8 ou 2 sur le pavé numérique
Ajuster un point d'enveloppe d'un pixel vers la droite/gauche	Sélectionner le point d'enveloppe et maintenir enfoncé le bouton de la souris enfoncé ; appuyer sur 4 ou 6 sur le pavé numérique
Ajuster la valeur du point d'enveloppe par petites étapes sans changer sa position sur la barre temporelle	Ctrl+déplacer le point ou le segment de l'enveloppe
Ajuster la valeur d'un point d'enveloppe par petits incréments normaux sans modifier la position du point d'enveloppe sur la barre temporelle	Ctrl+Alt+ glissement du point ou segment de l'enveloppe
Régler la position du point d'enveloppe sur la barre temporelle sans modifier sa valeur	Alt+ déplacer
Insérer un marqueur de commande	C
Insérer le marqueur	M
Insertion d'une région	R
Insérer la région des pistes du CD	N
Insérer l'index des pistes du CD	Maj + N

Commandes de découpage

Les commandes suivantes s'appliquent à la fenêtre de découpage. La plupart des raccourcis actifs dans la barre temporelle le sont aussi dans la fenêtre de découpage. Cette liste ne présente que les commandes spécifiques à cette dernière.

Commande	Raccourci clavier
Ajouter le média à partir du curseur	A
Ajouter le média au curseur	Maj+A
Transférer une sélection du temps de la barre temporelle au Découpage après le curseur	T
Transférer une sélection du temps de la barre temporelle au Découpage avant le curseur	Maj+T
Commuter le flux sélectionné : audio/vidéo/les deux	Tabulation
Basculer la hauteur de transmission en continu audio/vidéo	Ctrl+Maj+ flèche haut/bas
Trier l'historique de découpage	H
Effacer l'historique de découpage	Ctrl+Maj+H
Retirer le média en cours de l'historique de découpage	Ctrl+H
Enregistrer les marqueurs/régions	S
Basculer l'enregistrement de marqueur/région automatique	Maj+S
Ouvrir dans l'Éditeur audio	Ctrl+E
Afficher la vidéo dans la fenêtre Prévisualisation vidéo	Ctrl+P

Mouvement de piste

Les commandes suivantes s'appliquent aux fenêtres Mouvement de piste et Mouvement de piste 3D

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

Module de panoramique

Ajoutez Ctrl aux raccourcis suivants si vous souhaitez déplacer le point de panoramique par très petits incréments.

Commande	Raccourci clavier
Contraindre le déplacement sur une ligne traversant le centre du Module de panoramique	Maj+glissement du point de panoramique (uniquement lorsque l'option**Déplacer librement** est sélectionnée)
Contraindre le déplacement dans un rayon constant à partir du centre	Alt+glissement du point de panoramique (uniquement lorsque l'option **Déplacer librement** est sélectionnée) Alt+molette de la souris
Contraindre le déplacement dans un cercle dont le rayon maximum est adapté au Module de panoramique	Alt+ Maj+glissement du point de panoramique (uniquement lorsque l'option **Déplacer librement** est sélectionnée) Alt+Maj+molette de la souris
Déplacer le point de panoramique vers l'avant/l'arrière (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Flèche Haut/Bas Page haut/bas Molette de la souris
Déplacer le point de panoramique vers la gauche/droite (lorsque le point de panoramique est sélectionné)	Flèche Gauche/Droite Maj+Page haut/bas Maj+Molette de la souris vers l'avant/l'arrière
Déplacer le point de panoramique vers un coin, un bord ou vers le centre du Module de panoramique (lorsque le point de panoramique est sélectionné et la touche Verr num activée)	Pavé numérique
Déplacer le point de panoramique vers un coin sur le plus grand cercle qui tiendra dans le Module de panoramique (lorsque le point de panoramique est sélectionné et la touche Verr num activée)	Ctrl+pavé numérique 1, 3,7,9

Console de mixage

Commande	Raccourci clavier
Renommer le canal sélectionné	F2
Insérer une nouvelle piste audio	Ctrl+Q
Effectuer un cycle dans les réglettes de canaux par défaut/étroites/larges	D/N/W
Masquer la réglette de canal sélectionnée	Maj+H
Montrer le volet de la liste des canaux	Maj+C
Montrer/masquer toutes les réglettes de canaux	Q
Montrer/masquer les réglettes de canaux des bus audio	U
Montrer/masquer les réglettes de canaux des pistes audio	A
Montrer/masquer les réglettes de canaux des effets affectables	E
Montrer/masquer la réglette de canal du bus principal	T
Montrer/masquer la réglette de canal de prévisualisation	P
Montrer/masquer les tics de fondu	Maj+T
Montrer/masquer les libellés de la zone de contrôle	Maj+L
Montrer/masquer la zone de contrôle Fondus	F
Montrer/masquer la zone de contrôle Insérer un effet	I
Montrer/masquer la zone de contrôle E/S	H
Montrer/masquer la zone de contrôle Indicateurs	M
Montrer/masquer la zone de contrôle Départs	S

Divers

Commande	Raccourci clavier
Aide de l'application	F1
Aide Qu'est-ce que c'est ?	Maj+F1
Menu contextuel	Maj+F10
Effectuer des ajustements fins de fondu enchaîné/curseur	Ctrl+déplacer
Changer l'espacement relatif des images clés	Alt+glissement des images clés
Déplacer une région sans en modifier la longueur	Alt+glissement d'une signature de région

Clavier multimédia

Commande	Raccourci
Lire/pause	Lire/pause

Commande	Raccourci
Lire depuis le départ	Maj+Lecture/Pause
Arrêt	Arrêt
Piste muette	Rendre muet
Rendre muette une piste et supprimer d'autres pistes du groupe mis en mode muet	Maj+Muet
Piste solo	Ctrl+Muet
Isoler une piste et retirer d'autres pistes du groupe solo	Ctrl+Maj+Muet
Changer le volume de la piste audio ou le niveau de composition de la piste vidéo (lorsque la liste des pistes est active)	Ctrl+volume haut/bas
Changer le panoramique de la piste audio ou le paramètre de fondu à la couleur de la piste vidéo (lorsque la liste des pistes est active)	Maj+volume haut/bas
Changer la focalisation de la piste	Piste Suiv./Préc.

Raccourcis de la roulette de la souris

Commande	Raccourci
Zoom avant/arrière	Molette
Défilement vertical	Ctrl+roulette
Défilement horizontal	Maj+roulette
Déplacer le curseur par petites étapes Découper un pixel sur le bord de l'événement sélectionné (si vous êtes en mode découpage des bords) Régler la vitesse de la lecture linéaire	Ctrl+Maj+roulette
Déplacer le curseur image par image Découper une image sur le bord de l'événement sélectionné (si vous êtes en mode découpage des bords) Régler la vitesse de la lecture linéaire	Ctrl+Alt+Maj+roulette
Défilement automatique	Cliquer sur la roulette et déplacez la souris
Déplacer le fondu/curseur Dans les fenêtres des modules, cliquez d'abord sur le contrôle pour l'activer.	Placer le curseur sur la poignée et utilisez la roulette
Déplacer le fondu/curseur par petites étapes	Ctrl+placez le curseur sur le fondu et utilisez la roue

Chapitre 33

Glossaire

A

Modulation par impulsion et codage différentiel adaptatif (ADPCM)

Méthode de compression des données audio. Bien que la théorie de la compression à l'aide de l'ADPCM soit standard, il existe de nombreux algorithmes différents. Par exemple, l'algorithme ADPCM de Microsoft n'est pas compatible avec l'ADPCM approuvée par l'Association multimédia internationale (IMA).

A-law

Algorithme de compression des signaux vocaux définis par la Recommandation de Genève (G.711). La recommandation G.711 définit l'A-law comme une méthode de codage des signaux MIC à 16 bits en un format non linéaire à 8 bits. Cet algorithme est couramment utilisé dans les télécommunications américaines. A-law est très similaire à µ-law. Toutefois, ils utilisent des codecs légèrement différents.

Repli de spectre

Type de distorsion se produisant lors de l'enregistrement numérique de fréquences élevées à l'aide d'une basse fréquence d'échantillonnage. Par exemple, dans un film, lorsque les roues d'une voiture semblent tourner lentement vers l'arrière alors que la voiture avance rapidement, il y a un effet de repli de spectre (aliasing). De même, lorsque vous tentez d'enregistrer une fréquence supérieure à la moitié de la fréquence d'échantillonnage (fréquence de Nyquist), vous pouvez entendre un ronronnement à basse fréquence au lieu d'entendre un signal aigu.

Pour empêcher le repliement, un filtre anti-alias est utilisé afin de supprimer les hautes fréquences avant l'enregistrement. Une fois les données audio enregistrées, la distorsion de repliement est impossible à supprimer sans également supprimer les autres fréquences. Le même filtre anti-alias doit être appliqué lors du rééchantillonnage vers une fréquence d'échantillonnage plus basse.

Canal alpha

Le canal alpha, le quatrième canal, permet de gérer la transparence dans un fichier image. Les canaux RVB sont mélangés afin de déterminer la couleur de chaque pixel et le canal alpha correspondant détermine la transparence de chaque pixel. Le canal alpha peut comporter jusqu'à 256 nuances de gris : La valeur 0 représente un pixel transparent, la valeur 255 un pixel opaque et les valeurs intermédiaires des pixels semi-transparents.

Modulation d'amplitude (MA)

Processus grâce auquel l'amplitude (le niveau sonore) d'un son varie dans le temps. Lorsqu'elle est modifiée lentement, un effet de trémolo se produit. Si la fréquence de modulation est élevée, de nombreuses fréquences latérales sont créées, ce qui peut altérer fortement la sonorité.

Analogique

Terme désignant, dans le domaine audio, une méthode de reproduction d'une onde acoustique avec des fluctuations de tension analogues aux fluctuations de pression de l'onde acoustique. Cette méthode diffère de l'enregistrement numérique dans la mesure où ces fluctuations varient de façon infinie au lieu de varier de façon ponctuelle au moment de l'échantillonnage. Voir "Quantification," page 684.

Format d'image

Décrit la taille de l'image d'une vidéo en termes de rapport entre sa largeur et sa hauteur. Par exemple, une vidéo filmée au format DV NTSC a une taille d'image de 720 par 480 pixels, ce qui correspond environ à un format d'image de 1.33:1 :

720 (largeur de l'image) ÷ 480 (hauteur de l'image) = 1,5

1,5 x 0,9091 (rapport L/H pixels) = 1,36365.

Taille de l'image	Exemple
Norme télévisuelle 4:3 Format d'image de 1.33:1	
Téléviseur grand écran 16:9 Format d'image 1.78:1	
Écran cinéma Academy Flat 1.85:1	
Écran cinéma Academy Scope Format d'image 2.35:1	

Attaque

Partie initiale d'un son. On dit que les sons de percussion (tambours, piano, pincements de guitare) ont une attaque rapide. Ceci signifie que le son atteint son amplitude maximale très rapidement. Par contre, les sons dont le volume gonfle lentement (sons de cordes douces et de vent) ont une attaque lente.

Gestionnaire de compression audio (ACM)

Le gestionnaire de compression de Microsoft est une interface standard pour la compression audio et le traitement des signaux destinée aux systèmes d'exploitation Windows. L'ACM peut être utilisé par le logiciel pour compresser et décompresser les fichiers .wav.

B

Bande passante

Dans le domaine de l'égalisation audio, expression désignant chaque bande de fréquences associée à une largeur qui détermine la plage de fréquences affectée par le processus EQ. Une bande EQ dotée d'une large bande passante affecte une plage de fréquences plus grande que celle ayant une bande passante étroite.

Dans le domaine des connexions réseau, la bande passante fait référence au débit des signaux transmis, à la quantité de données transmises pendant une durée donnée (définie en bits/seconde) : une connexion réseau à 56 Kbits/s peut recevoir 56 000 bits de données par seconde.

Battements par mesure

La signature temporelle d'un morceau de musique contient deux informations : le nombre de battements de chaque mesure de musique et la valeur de note d'un battement. Vegas Pro utilise cette notion pour déterminer le nombre de tics à insérer sur la barre de minutage au-dessus de l'affichage des pistes et pour définir l'espacement lorsque la barre affiche Mesures & battements.

Battements par minute (BPM)

Tempo d'un morceau de musique pouvant être écrit sous forme de nombre de battements en une minute. Si le tempo est 60 BPM, un seul battement se produit à chaque seconde.

Bit

Unité la plus élémentaire des systèmes numériques. Sa valeur est 1 ou 0, ce qui correspond à la tension d'un circuit électronique. Les bits sont utilisés afin de représenter les valeurs du système de numérotation binaire. Par exemple, le numéro binaire à 8 bits 10011010 représente la valeur non signée 154 du système décimal. Dans l'échantillonnage numérique, un chiffre binaire est utilisé afin de stocker des niveaux audio individuels, appelés échantillons.

Résolution binaire

Nombre de bits utilisés pour représenter un seul échantillon. Vegas Pro utilise des échantillons de 8, 16 ou 24 bits. Les valeurs les plus élevées augmentent la qualité de la lecture et de tout enregistrement effectué. Bien que les échantillons de 8 bits occupent moins de mémoire (et d'espace disque), ils sont intrinsèquement plus bruyants que les échantillons de 16 ou 24 bits.

Luminosité

Le réglage de la luminosité permet d'ajouter ou de soustraire des valeurs des canaux de couleurs composant une image afin d'éclaircir ou d'assombrir celle-ci. Le paramètre de luminosité maximum ajoute 255 (blanc pur), et le paramètre minimum ajoute 0 (noir pur).

Bus

Chemin virtuel où les signaux provenant des pistes ainsi que les effets sont mixés. La sortie d'un bus est un périphérique audio relié à l'ordinateur vers lequel le signal est acheminé. La configuration des bus est enregistrée avec le projet, alors que l'acheminement des bus jusqu'au matériel est enregistré avec le système. De cette façon, les projets peuvent être déplacés aisément d'un système à l'autre sans modifier leur présentation initiale.

Octet

Ensemble de 8 bits. Un échantillon de 8 bits nécessite une mémoire à un octet pour le stockage, alors qu'un échantillon de 16 bits occupe deux octets.

C

DCC

Dispositif à couplage de charge. Capteur d'image d'un appareil photo numérique.

Chromie

Valeurs véhiculant les informations sur la chrominance.

Chrominance

Contenu de couleur d'une image ne tenant pas compte de sa luminosité.

Presse-papiers

Toutes les données que vous coupez ou copiez sont stockées dans le Presse-papiers. Vous pouvez ensuite coller les données dans un autre emplacement sur la barre temporelle Vegas Pro ou dans d'autres applications, telles que Microsoft Word, ou une autre instance de l'application Vegas Pro.

Écrêtage

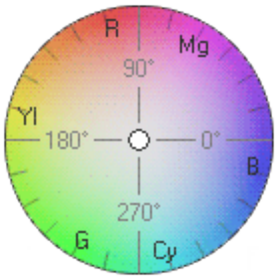
Opération se produisant lorsque l'amplitude d'un son dépasse le niveau d'enregistrement maximal autorisé. Dans les systèmes numériques, l'écrêtage est défini comme un calage des données à une valeur maximale, telle que 32 767 dans des données 16 bits. L'écrêtage provoque une distorsion du son.

CODEC

Acronyme de coder-decoder (codeur-décodeur). Généralement utilisé dans le domaine de la compression des données.

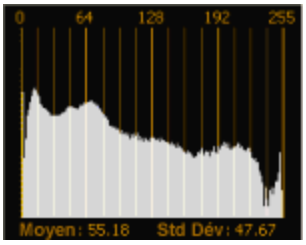
Couleur complémentaire

Les couleurs complémentaires sont des couleurs situées à 180 degrés l'une de l'autre sur la roue chromatique. Dans l'image ci-dessous, vous constatez que le rouge et le cyan sont des couleurs complémentaires, au même titre que le magenta et le vert ou le bleu et le jaune.

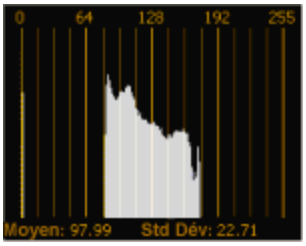


Contraste

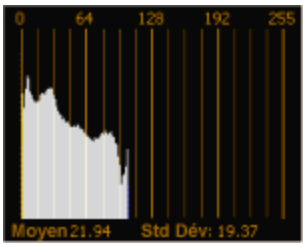
L'ajustement du contraste multiplie les valeurs des couleurs d'une image afin d'étirer les valeurs existantes des canaux de couleurs sur une section plus importante ou plus réduite du spectre. Le centre de contraste détermine le point d'ancrage de l'étirement.



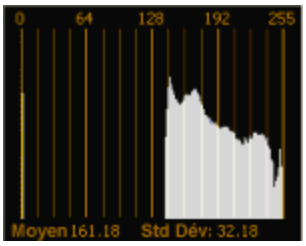
Histogramme de l'image originale.



Contraste diminué avec un centre de 0,5 : l'histogramme est écrasé dans une section plus réduite du spectre ancré à partir du centre du graphique.



Contraste diminué avec un centre de 0,0 : l'histogramme est écrasé dans une section plus réduite du spectre ancré à gauche du graphique.



Contraste diminué avec un centre de 1,0 : l'histogramme est écrasé dans une section plus réduite du spectre ancré à droite du graphique.

Effectuer un fondu enchaîné

Mixage de deux éléments de média dont l'un se termine en fondu tandis que l'autre commence en fondu.

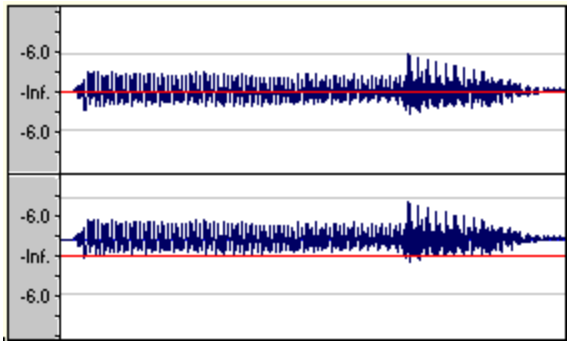
Fréquence de coupure

Fréquence à laquelle un filtre modifie sa réponse. Par exemple, dans un filtre passe-bas, les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sont atténuées tandis que celles qui lui sont inférieures ne sont pas affectées.

D

Décalage DC

Opération se produisant lorsque le matériel, tel que la carte son, ajoute un courant DC à un signal audio enregistré. Ce courant a pour effet de faire alterner le signal audio autour d'un point, au-dessus ou au-dessous de la ligne normale -Infini dB (au centre) du fichier audio. Pour voir si un décalage DC est présent, vous pouvez zoomer dans un fichier audio et vérifier s'il flotte au-dessus de la ligne du milieu. Dans l'exemple suivant, la ligne rouge représente 0 dB. La forme d'onde inférieure illustre un décalage DC. Notez que la forme d'onde se situe environ 2 dB au-dessus de la ligne de base.



Décibel (dB)

Unité utilisée afin de représenter le rapport entre deux chiffres à l'aide d'une échelle logarithmique. Prenons par exemple les valeurs 14 et 7. On peut dire que 14 est le double de 7 ou que 14 est 6 dB au-dessus de 7. Comment avons-nous obtenu 6 dB ? Les ingénieurs utilisent l'équation dB = 20 x log (V1/V2) lors de la comparaison de deux valeurs instantanées. Les décibels sont couramment utilisés avec les sons car l'oreille humaine perçoit le niveau sonore sur une échelle logarithmique.

Dans le logiciel Vegas Pro, la plupart des mesures sont données en décibels. Par exemple, si vous voulez doubler l'amplitude d'un son, vous appliquez un gain de 6 dB. Une valeur d'échantillon de 32 767 (valeur d'échantillon positive maximum pour le son 16 bits) équivaut à 0 dB. et une valeur d'échantillon de 16 384 équivaut à -6 dB.

Pilote de périphérique

Programme permettant au système d'exploitation Windows de connecter différents éléments logiciels et matériels. Par exemple, le pilote d'une carte son est utilisé par le logiciel pour contrôler la lecture et l'enregistrement sur la carte son.

Traitement numérique des signaux (DSP)

Terme général décrivant tout ce qui altère les données numériques. Les processeurs de signaux existent depuis longtemps (commandes de tonalité, boîtes de distorsion, pédales Wah-Wah) dans le domaine analogique (électrique). Les processeurs de signaux numériques altèrent les données après leur numérisation en utilisant une combinaison de techniques mathématiques et de programmation. Les techniques de traitement numérique des signaux permettent d'effectuer de nombreux effets tels que la simulation de l'égalisation et de la réverbération.

Puisque la plupart des traitements numériques de signaux sont réalisés à l'aide de simples opérations arithmétiques (additions et multiplications), le processeur de l'ordinateur et les processeurs de signaux numériques spécialisés peuvent être utilisés afin d'effectuer toute opération de traitement. La différence réside dans le fait que les processeurs de signaux numériques sont spécialement optimisés pour les fonctions mathématiques, contrairement au microprocesseur de l'ordinateur. Ceci résulte en une vitesse de traitement différente.

Adoucissement des extrémités abruptes

Pratique consistant à ajouter un bruit à un signal afin de masquer le bruit de quantification.

Glisser-déplacer

Méthode permettant d'effectuer rapidement certaines opérations à l'aide de la souris dans le logiciel Vegas Pro. Pour effectuer une opération de glisser-déplacer, cliquez et mettez une sélection en surbrillance, déplacez-la (maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris) et déposez-la (relâchez le bouton de la souris) à un autre emplacement de l'écran.

Plage dynamique

Différence entre le niveau de signal maximal et minimal. Elle peut faire référence à une performance musicale (signaux à fort volume comparés aux signaux à faible volume) ou à un équipement électrique (niveau de pic avant distorsion comparé au bruit de fond). Par exemple, la musique d'orchestre a une plage dynamique étendue, contrairement au métal trash (musique toujours forte).

E

Endian (little et big)

Terme décrivant l'ordonnancement des données à plusieurs octets utilisé par le microprocesseur d'un ordinateur. Little Endian signifie que les données sont stockées dans un format d'octets allant du plus faible au plus élevé ; ce classement est utilisé par les microprocesseurs Intel. Big Endian signifie que les données sont stockées dans un format d'octets allant du plus élevé au plus faible ; ce classement est utilisé par les microprocesseurs Motorola.

Enveloppes (audio et vidéo)

Les enveloppes vous permettent d'automatiser les modifications apportées à un paramètre précis. Dans le cas des enveloppes de volume, vous pouvez créer une fermeture en fondu (qui requiert un changement par la suite) en ajoutant une enveloppe et en créant un point supplémentaire sur la ligne indiquant le début du fondu. Vous tirez ensuite le point final de l'enveloppe vers le bas jusqu'à l'infini.

Égalisation (EQ)

Processus par lequel le niveau de certaines bandes de fréquences dans un fichier audio est augmenté ou diminué. EQ a diverses utilisations. La plus courante pour les utilisateurs de Vegas Pro consiste simplement à ajuster les qualités timbrales subjectives d'un son.

Marqueurs d'essence

Les marques d'essence peuvent être enregistrées dans les clips XDCAM pendant l'enregistrement du film. Ces marqueurs peuvent indiquer les heures de début/fin de l'enregistrement, les marques de cliché, la quantité de lumière, les changements de filtre/gain/vitesse d'obturation/balance des blancs ou l'écrêtage audio. Dans Vegas Pro, les marques d'essence peuvent être affichées dans XDCAM Explorer et comme marqueurs de média. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Utilisation de la fenêtre XDCAM Explorer," page 434 et "Utilisation des marqueurs de médias et zones," page 234.

Événement

Occurrence d'un fichier multimédia sur la barre temporelle.

F

Format de fichiers

Le format de fichier définit la façon dont les données sont stockées sur vos disquettes ou votre disque dur. Sous un système d'exploitation Windows, le format de fichier le plus courant est le format .WAV de Microsoft. Vegas Pro peut cependant utiliser (en lecture et en écriture) de nombreux formats de fichier, ce qui permet de garantir la compatibilité avec d'autres configurations logicielles et matérielles.

Fréquence de trame (audio)

Fréquence utilisée par les données audio uniquement dans un but de synchronisation avec des données vidéo ou autres données audio. Pour la synchronisation avec des données audio, une fréquence non-drop de 30 images par seconde est généralement utilisée. Pour la synchronisation avec des données vidéo, une fréquence drop de 30 images par seconde est généralement utilisée.

Fréquence de trame (vidéo)

Vitesse à laquelle les images individuelles de la vidéo sont affichées à l'écran lors de la lecture. Une fréquence plus rapide produit des mouvements moins saccadés dans la vidéo. La fréquence des images télévisées aux États-Unis (NTSC) est de 29,97 images par seconde (ips). Dans la plupart des pays européens et au Japon, la norme télévisuelle est PAL à 25 ips.

Spectre de fréquences

Expression désignant la plage de fréquences d'un signal. Pour l'audio, la plage de fréquence se situe entre 20 Hz et 20 000 Hz. Le spectre de fréquences fait parfois référence à la distribution de ces fréquences. Par exemple, pour des sons riches en basses, une grande partie des fréquences est concentrée dans la partie basse du spectre (20 Hz - 200 Hz).

Sol

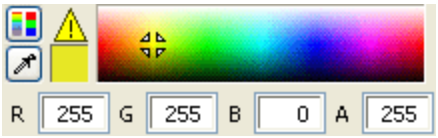
Gamma

Détermine la luminosité d'une vidéo et permet de réduire les différences entre la vidéo source et de sortie ; elle nécessite parfois un calibrage afin de correspondre à la source ou à la destination. Les valeurs de gamma élevées produisent des vidéos plus claires ou lumineuses sur l'écran de l'ordinateur.

Gamme

La *gamme* désigne la plage complète d'un élément. Lorsque vous modifiez une vidéo, il est important de s'assurer que les couleurs sont incluses dans la plage validée par la norme de diffusion. Si les couleurs se trouvent hors de la gamme NTSC ou PAL, des problèmes d'image ou de bruit peuvent survenir dans le flux vidéo. Vous pouvez utiliser les portées de la vidéo pour analyser la vidéo avant le rendu et corriger les couleurs hors gamme à l'aide des modules externes. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Contrôle vidéo avec les plages," page 503.

Si vous utilisez un sélecteur de couleurs, un avertissement ⚠ apparaît lorsque vous choisissez une couleur hors gamme. Cliquez sur le spécimen de couleur sous l'avertissement afin de corriger la couleur.



H

Hertz (Hz)

Unité de mesure des fréquences ou des cycles par seconde (CPS).

I

Module externe en place

Un module externe en place traite les données audio de sorte que la longueur de sortie corresponde toujours à la longueur d'entrée. Il n'est pas nécessaire que la longueur de sortie d'un module externe non en place, quel qu'il soit, corresponde à une longueur d'entrée donnée : par exemple, des effets tels que l'étirement de la durée, l'espace/césure, l'ajustement de la hauteur du son (sans préservation de durée) et certains effets de Vibrato peuvent produire une sortie plus longue ou plus courte que l'entrée.

Les modules externes qui génèrent des points de sortie lorsqu'il n'y a plus d'entrée, mais qui sinon fonctionnent en place (réverbération ou retard) sont considérés comme des modules externes en place.

Point d'insertion

Point (également appelé position du curseur) analogue au curseur dans un traitement de texte. C'est à cet endroit que les données collées, ou d'autres données, sont insérées.

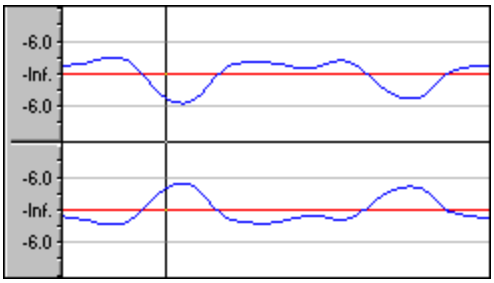
Télécinéma inversé (IVTC)

Le *télécinéma* est le processus de conversion d'une source 24 ips (cinéma) en une vidéo 30 ips (télévision) via l'ajout de champs d'ajustement. Le télécinéma inversé représente donc le processus de conversion d'une vidéo de 30 ips (télévision) à 24 ips (cinéma) en supprimant l'ajustement. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Télécinéma," page 686 et "Ajustement," page 683.

Inverser les données

Processus inversant la polarité d'une forme d'onde autour de sa ligne de base. L'inversion d'une forme d'onde ne modifie pas le son d'un fichier ; toutefois, lors du mixage de plusieurs fichiers audio, une annulation de phase peut se produire, provoquant un son "creux". L'inversion d'un des fichiers peut empêcher l'annulation de phase.

Dans l'exemple suivant, la ligne rouge représente la ligne de base et la forme d'onde inférieure représente l'image inversée de la forme d'onde supérieure.



Code ISRC

Codes internationaux normalisés des enregistrements, ou ISRC, qui ont été élaborés pour identifier les pistes CD. Le code ISRC est une séquence alphanumérique composée de 12 caractères au format suivant :

Champ	A	B	C	D	E
Échantillon ISRC	SE	T38	86	302	12

Champ	Description
A	Pays : représente le pays d'origine de l'enregistrement.
B	Premier propriétaire : ID affecté au créateur du projet. Dans chaque pays, un comité affecte ces codes.
C	Année de l'enregistrement : indique l'année où l'enregistrement a été effectué.
D	Enregistrement : représente le numéro de série de l'enregistrement effectué par le même créateur pendant l'année : ▪ Cette valeur utilise trois chiffres (300-999) lorsque le CD comporte 10 pistes minimum. ▪ Cette valeur utilise quatre chiffres (0001-2999) lorsque le CD comporte 9 pistes maximum.
E	Élément d'enregistrement (1 ou 2 chiffres) — Identifie les pistes d'un CD (chaque piste peut présenter un code ISRC différent).

G

Luma

Valeurs véhiculant les informations sur la luminance.

Luminance

Luminosité d'une image ne tenant pas compte de son contenu de couleur.

M

Marqueurs

Emplacement enregistré dans le fichier audio. Les marqueurs sont stockés dans la liste de régions et peuvent être utilisés pour une navigation rapide.

Les marqueurs peuvent être affichés dans la fenêtre de découpage des fichiers audio dans lesquels ils sont insérés, mais les marqueurs et les régions sont plus généralement utilisés dans le projet pour marquer les emplacements intéressants. Pour obtenir des informations sur l'utilisation des marqueurs, consultez la section "Insertion de marqueurs," page 231.

Interface de contrôle de média (MCI)

Méthode standard utilisée par les applications pour communiquer avec les périphériques multimédia, comme les cartes son et les lecteurs de CD. Si un périphérique est doté d'un pilote de périphérique MCI, il peut être facilement contrôlé par la plupart des logiciels multimédia.

Media Player

Programme Microsoft Windows capable de lire des sons ou des vidéos numériques à l'aide de périphériques MCI. Media Player est utile pour tester la configuration d'une carte son. Par exemple, si vous n'entendez aucun son lorsque vous utilisez le logiciel Vegas Pro, essayez d'utiliser le lecteur Media Player. Si le lecteur Media Player ne parvient pas à lire le fichier audio, vérifiez le manuel de la carte son (avant de contacter le support technique de Sony Creative Software Inc., vous devez contacter le fabricant de la carte son).

Horloge MIDI

Référence de temps spécifique à un périphérique MIDI. Il ne s'agit pas d'un temps absolu comme dans le code temporel MIDI, mais du nombre de tics basés sur un tempo par quart de note. L'horloge MIDI est pratique pour synchroniser les périphériques devant effectuer des changements de tempo au milieu des chansons. Vegas Pro prend en charge la sortie du signal d'horloge MIDI, mais pas son entrée.

Port MIDI

Connexion physique MIDI d'un matériel MIDI. Ce port peut être une entrée MIDI, une sortie ou les deux. L'ordinateur doit contenir une carte MIDI afin d'envoyer le timecode MIDI vers un périphérique externe ou de recevoir celui d'un autre périphérique.

Timecode MIDI (MTC)

Ajout à la spécification 1.0 MIDI fournissant la manière de spécifier le temps absolu pour la synchronisation des applications acceptant la norme MIDI. Le timecode MIDI est essentiellement une représentation du timecode SMPTE.

Mixage

Opération effectuée par Vegas Pro en ajoutant des événements à plusieurs pistes audio.

Stéréo multiples

Configuration de mixeur vous permettant d'attribuer des pistes individuelles à n'importe quel nombre de bus de sortie stéréo. En mode stéréo simple, toutes les pistes ont le même bus stéréo de sortie. En revanche, une configuration stéréo multiple vous permet d'avoir des signaux distincts issus des pistes si vous le souhaitez.

Musical Instrument Device Interface (MIDI)

Langage standard de messages de commande fournissant une communication entre tous les périphériques conformes à MIDI. Tout appareil (des synthétiseurs aux lumières, en passant par un équipement d'usine) peut être contrôlé via la norme MIDI. Vegas Pro utilise MIDI dans un but de synchronisation.

N

Formatage du son

La technique de formatage du son permet de réduire l'audibilité du bruit de quantification grâce au décalage de son spectre de fréquences. Par exemple, dans un élément audio de 44 100 Hz, le bruit de quantification est décalé de 22 050 Hz vers la fréquence de Nyquist.

Modification non destructive

Type de modification impliquant un système de suivi des modifications basé sur le pointeur. Lorsque vous supprimez une section audio dans un système non destructif, le fichier audio du disque n'est pas réellement supprimé. Un ensemble de pointeurs est, par contre, établi afin d'indiquer au programme qu'il doit ignorer la section supprimée au cours de la lecture.

Normaliser

Opération désignant l'augmentation du volume, de telle sorte que l'échantillon du niveau le plus haut du fichier atteint un niveau défini par l'utilisateur. La normalisation permet de garantir que vous utilisez toute la plage dynamique disponible.

Fréquence de Nyquist

La fréquence de Nyquist correspond à une fois et demie la fréquence d'échantillonnage et représente la plus haute fréquence pouvant être enregistrée avec cette fréquence d'échantillonnage sans repli de spectre (ou aliasing). Par exemple, la fréquence de Nyquist de 44 100 Hz est 22 050 Hz. Toutes les fréquences supérieures à 22 050 Hz produiront un effet d'aliasing dans l'échantillon si aucun filtre anti-aliasing n'est utilisé pendant l'enregistrement.

P

Panoramique

Opération permettant de placer une source audio mono ou stéréo, de manière perceptuelle, entre deux haut-parleurs ou plus.

Fichier de données de pics

Fichier créé par Vegas Pro lorsqu'un fichier est ouvert pour la première fois. Ce fichier stocke les informations relatives à l'affichage graphique de la forme d'onde de telle sorte que l'ouverture d'un fichier est presque instantanée en mode de modification directe. Il est stocké dans le répertoire du fichier et est doté de l'extension .sfk. S'il ne se trouve pas dans le même répertoire que le fichier ou s'il est supprimé, il est recalculé la prochaine fois que vous ouvrez le fichier en mode de modification directe.

Aspect de pixel

Expression déterminant si les pixels sont carrés (1,0), ce qui fait référence aux ordinateurs, ou rectangulaires (paramètres autres que 1,000), ce qui fait généralement référence aux télévisions. Associé à la taille d'image, le rapport entre la largeur et la hauteur des pixels détermine le format d'image.

Module externe

Effet qui peut être ajouté au produit de façon à augmenter le nombre de fonctionnalités disponibles. Vegas Pro prend en charge tous les modules externes DirectX. Les effets intégrés EQ, Compression et Adoucissement des extrémités abruptes sont également considérés comme des modules externes car ils fonctionnent dans d'autres applications compatibles DirectX.

Chaîne de modules externes

Les modules externes peuvent être reliés dans une chaîne pour que la sortie d'un effet soit utilisée comme entrée d'un autre. Cela permet de créer des effets complexes uniques.

Prédéfilement/Postdéfilement

Pré-transfert représente la durée écoulée avant un événement. Post-transfert représente la durée écoulée après l'événement. La sélection de la durée définit le pré et le post-transfert lors de l'enregistrement dans un événement sélectionné.

Préréglage

Instantané des paramètres en cours d'un module externe. Les préréglages sont créés et nommés pour que vous retrouviez aisément un son généré précédemment.

Une présélection rappelle le paramètre principal d'une fonction. Si vous aimez l'ajustement du processus EQ mais si vous ne voulez pas prendre le temps de le redéfinir à une date ultérieure, enregistrez-le comme un préréglage.

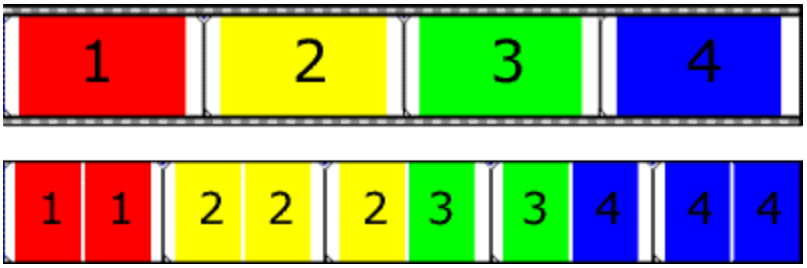
Modulation par impulsions et codage (PCM)

Représentation la plus courante des signaux audio non compressés. Cette méthode de codage offre la fidélité la plus grande possible lors de l'utilisation d'une mémoire numérique.

Ajustement

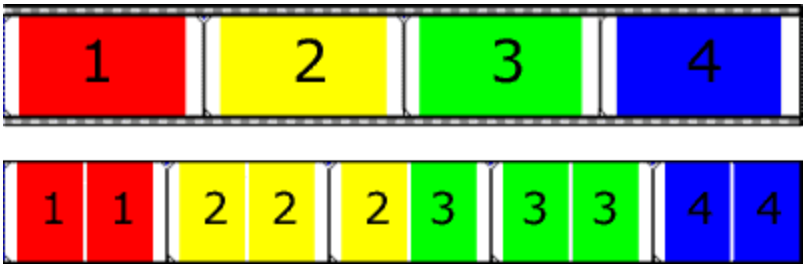
En conversion télécinéma, les champs sont ajoutés pour convertir un film 24 ips en vidéo 30 ips.

Dans un ajustement 24 images, par exemple, la première image est balayée en deux champs, la deuxième image en trois champs, etc. tout au long de la durée du film. L'ajustement 24 images est standard pour les diffusions générales NTSC de matériel à 24 p. Vous pouvez employer l'ajustement 2-3 pour l'impression sur bande, mais ne le faites pas dans le cas d'une utilisation de la vidéo rendue dans un projet Vegas Pro. La suppression de l'ajustement 24 images est inefficace car les champs d'ajustement créés pour l'image 3 couvrent deux images :



Film 24 ips (haut) et vidéo NTSC avec des champs d'ajustement 2-3 (bas)

Vous pouvez utiliser l'ajustement 2-3-3-2 lorsque vous avez l'intention d'utiliser la vidéo rendue comme média source. Lors de la suppression de l'ajustement 2-3-3-2, l'image 3 est supprimée et les champs d'ajustement dans les images restantes sont fusionnés :



film de 24 ips (en haut) et vidéo NTSC résultante avec des champs d'ajustement 2-3-3-2 images (en bas)

Point d'entrée d'enregistrement

Pointage signifiant le début et la fin automatique de l'enregistrement à des moments définis par l'utilisateur.

Q

Quadraphonique

Installation de mixage permettant l'utilisation de quatre canaux audio distincts. Ceux-ci sont généralement acheminés vers deux haut-parleurs avant et deux haut-parleurs arrière afin de créer des mixages audio immersifs.

Quantification

Processus consistant à arrondir les mesures à des valeurs distinctes. Notamment en ce qui concerne le domaine audio, la quantification est une fonction du processus de conversion du système analogique au système numérique. La variation continue des tensions du signal audio analogique est quantifiée en des valeurs d'amplitude distinctes représentées par des chiffres numériques binaires. Le nombre de bits disponibles afin de décrire ces valeurs détermine la résolution ou l'exactitude de la quantification. Par exemple, avec un convertisseur 8 bits de données analogiques en données numériques, la tension analogique variante doit être quantifiée sur l'une des 256 valeurs discrètes ; un convertisseur 16 bits comporte 65 536 valeurs.

Bruit de quantification

Résultat de la description d'un signal analogique en termes numériques distincts (*voir* "Quantification," page 684). Ce bruit est plus facilement audible dans les sons numériques à faible résolution ayant des résolutions binaires faibles et des sons tels qu'un chut ! Le son est plus évident lorsque les niveaux du signal sont faibles, par exemple lors d'une fermeture en fondu.

R

Région

Sous-section d'un fichier audio. Vous pouvez définir autant de régions que nécessaire dans un projet ou un fichier multimédia.

Rééchantillonnage

Opération qui consiste à recalculer des échantillons dans un fichier audio à une fréquence différente de celle de l'enregistrement d'origine. Si un échantillon est rééchantillonné à une fréquence plus basse, des points d'échantillon sont supprimés du fichier audio, réduisant sa taille, mais également augmentant sa plage de fréquences disponibles. Lors d'un rééchantillonnage à une fréquence supérieure, des points d'échantillon supplémentaires sont interpolés dans le fichier audio. Ceci augmente la taille du fichier audio mais pas sa qualité. Lors de l'échantillonnage à une fréquence plus basse, notez le repliement. *Consultez la section*"Repli de spectre," page 669.Vegas Pro rééchantillonne automatiquement toutes les données audio ajoutées à la fréquence d'échantillonnage du projet.

Repères de barre

Petites commandes en forme d'onglet situées sur la barre de minutage qui représentent l'emplacement des marqueurs, des régions et des points de boucle dans l'affichage de la forme d'onde.

Barre de minutage

Zone d'une fenêtre de données située au-dessus de l'affichage des pistes, qui indique les unités de l'axe horizontal.

S

Échantillon

Mot utilisé de façons variées pour désigner les sons numériques. Voici quelques-unes de ces significations :

Point discret dans le temps dans lequel un signal sonore est divisé lors de la numérisation. Par exemple, un CD-ROM audio contient 44 100 échantillons par seconde. Chaque échantillon n'est en réalité qu'un nombre contenant la valeur d'amplitude d'une forme d'onde mesurée dans le temps.

Son enregistré au format numérique ; utilisé par les musiciens qui effectuent des enregistrements courts d'instruments musicaux utilisés pour la composition et la réalisation d'effets musicaux ou sonores. Ces enregistrements sont appelés des échantillons. Dans ce système d'aide, nous essayons d'utiliser le terme *fichier audio* à la place du terme *échantillon* pour décrire un enregistrement numérique.

Opération qui consiste à enregistrer un son numériquement. Ainsi, échantillonner un instrument signifie le numériser et le stocker.

Fréquence d'échantillonnage

Nombre d'échantillons par seconde utilisés afin de stocker un son. Une fréquence d'échantillonnage élevée, 44 100 Hz par exemple, donne des résultats plus fidèles qu'une fréquence d'échantillonnage plus basse, comme 11 025 Hz. Toutefois, un espace de stockage plus important est requis lors de l'utilisation de fréquences d'échantillonnage plus élevées.

Taille de l'échantillon

Voir"Résolution binaire," page 671.

Valeur d'échantillon

Également appelée amplitude d'échantillon. Représente le nombre stocké par un seul échantillon. En audio 16 bits, ces valeurs sont comprises entre -32768 et 32767. En audio 8 bits, elles sont comprises entre -128 et 127. La valeur d'échantillon maximum autorisée est dite 100 % ou 0 dB.

Menu contextuel

Menu sensible au contexte qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur certaines zones de l'écran. Les fonctions disponibles dans le menu contextuel dépendent de l'objet sur lequel vous cliquez et de

l'état du programme. Comme avec tout menu, vous pouvez sélectionner un élément dans le menu contextuel afin d'effectuer une opération. Les menus contextuels permettent d'accéder rapidement à des commandes spécifiques. Pour afficher un menu contextuel, cliquez avec le bouton droit dans n'importe quel affichage de forme d'onde d'une fenêtre de données. Pour obtenir des informations sur les menus contextuels disponibles, consultez "Raccourcis clavier," page 653.

Rapport signal sur bruit

Mesure de la différence entre un signal enregistré et les niveaux de bruit. Un rapport signal sur bruit élevé représente toujours le but à atteindre.

Le rapport signal sur bruit maximal d'un fichier audio numérique est déterminé par le nombre de bits par échantillon. Dans un élément audio de 16 bits, le ratio signal/bruit est de 96 dB et seulement de 48 dB dans un élément audio à 8 bits. Toutefois, dans la pratique, ce rapport n'est jamais atteint, surtout en cas d'utilisation d'appareils électroniques bas de gamme.

Small Computer Systems Interface (SCSI) (interface pour petits systèmes informatiques)

Protocole d'interface standard pour la connexion de périphériques aux ordinateurs. Le bus SCSI peut accepter jusqu'à sept périphériques à la fois, y compris les lecteurs de CD-ROM, les lecteurs de disque dur et les échantillonneurs.

Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE) (société des ingénieurs du film et de télévision)

Timecode utilisé afin de synchroniser le temps entre les périphériques. Il est calculé en heures:minutes:secondes:images, les images étant des fractions d'une seconde basées sur la fréquence de trame. Les fréquences de trame du timecode SMPTE sont 24, 25, 29,97 et 30 images par seconde.

Carte son

Interface audio entre l'ordinateur et le monde extérieur. Elle est responsable de la conversion des signaux analogiques en signaux numériques et vice versa. Vegas Pro peut utiliser toutes les cartes son compatibles Windows.

Stéréo

Configuration du mixeur incluant deux canaux discrets

Surround

Surround 5.1 est une configuration du mixeur qui utilise six canaux discrets

T

Télécinéma

Processus de création de vidéo de 30 ips (télévision) à partir d'un film de 24 ips (cinéma). Consultez les sections "Télécinéma inversé (IVTC) ," page 678 et "Ajustement," page 683.

Tempo

Fréquence rythmique d'une composition musicale, généralement spécifiée en battements par minute (BPM).

Format de la durée

Format de la barre de minutage et des sélections de durée. Il s'agit des fréquences Temps, Secondes, Images et de toutes les fréquences SMPTE standard. Le format d'état est défini individuellement pour chaque fichier audio.

Piste

Barre temporelle distincte pour les données audio. Les événements audio se trouvent sur les pistes audio et déterminent le début et la fin d'un son. Plusieurs pistes audio sont mixées ensemble de façon à créer un son composé diffusé par les haut-parleurs.

Découper/Recadrer

Fonction supprimant toutes les données dans un fichier audio qui se trouvent en dehors de la sélection active. Pour plus d'informations, reportez-vous à "Découpage d'évènements," page 157.

U

µ-law

Terme désignant un algorithme de compression des signaux vocaux définis par la Recommandation de Genève (G.711). La recommandation G.711 définit l'µ-law comme une méthode de codage des signaux MIC à 16 bits en un format non linéaire à 8 bits. Cet algorithme est couramment utilisé dans les télécommunications européennes et asiatiques. µ-law est très similaire à A-law. Toutefois, ils utilisent des codecs légèrement différents.

Tampon d'annulation

Fichier temporaire créé avant tout traitement d'un projet. Ce tampon d'annulation permet de réécrire les versions précédentes du projet si les modifications apportées à ce dernier ne vous conviennent pas. Il est supprimé lorsque le fichier est fermé ou lorsque la commande **Supprimer l'historique des annulations** est sélectionnée.

Annuler/Rétablir

Commandes permettant de restaurer un projet à un état précédent lorsque vous n'aimez pas les modifications que vous avez faites ou d'appliquer à nouveau les modifications une fois que vous les avez annulées. Les possibilités d'annuler/de rétablir sont uniquement limitées par la taille du disque dur. *Voir*"Tampon d'annulation," page 687.

Historique Annuler/Rétablir

Liste de toutes les fonctions ayant été exécutées dans un fichier, qui peuvent être annulées ou rétablies. L'historique des commandes Annuler/Rétablir vous permet d'annuler ou de rétablir de nombreuses fonctions, ainsi que de prévisualiser les fonctions pour passer rapidement en revue les éléments traités et non traités. Pour afficher l'historique, cliquez sur la flèche vers le bas ▾ en regard des boutons **Annuler** et **Rétablir**.

V

Video for Windows (AVI) (vidéo pour Windows)

Format de fichier pour la vidéo numérique.

Virtual MIDI Router (VMR) (routeur MIDI virtuel)

Routeur de logiciel uniquement pour les données MIDI entre programmes. Le logiciel Vegas Pro utilise le VMR pour recevoir le timecode MIDI et envoyer l'horloge MIDI. Aucun matériel MIDI ou aucun câble n'est requis pour un VMR, de telle sorte que la circulation ne peut être effectuée qu'entre des programmes exécutés sur le même ordinateur. Le VMR est fourni avec le logiciel Vegas Pro.

Z

Passage à zéro

Point où un signal fluctuant croise la ligne de base (axe d'amplitude zéro). En effectuant des modifications aux passages à zéro avec la même pente, le risque de créer des défauts est réduit. Le paramètre de fondu des bords permet de créer des passages à zéro aux bords des événements en appliquant un fondu à la forme d'onde jusqu'à une amplitude 0 pour une courte période.

Bruit de fermeture à glissière

Un bruit de fermeture à glissière se produit lorsque vous appliquez un changement de gain à un signal, comme une fermeture en fondu. Si le gain n'est pas modifié par incréments assez petits, le bruit de glisseur peut être remarqué très facilement. Les fondus sont atteints en utilisant une arithmétique de 64 bits, ne créant ainsi aucun bruit de glisseur audible.

Index

.

.fichiers r3d 113

3

3D Blu-ray Disc 228
3D décomposition 417

À

À propos du logiciel Vegas Pro 26

A

accélération de la vidéo 179
Accélération GPU du traitement de la vidéo 616
acheminement
    bus à sorties matériel 359
    pistes vers bus 357
    pistes vers une chaîne d'effets affectables

        effets affectables

            acheminement de pistes 329

acheminement bus-à-bus 359
Acheminement pré/post 394, 401
acquisition de média sur le Web 40, 141
Activer l'alignement 36, 149
Activer la barre temporelle 653
Activer la cartographie multicanal 270
Activer la détection de scène HDV 134
Activer la mise en boucle des événements par défaut 638
Activer la mise en mémoire tampon des pistes 636
Activer la sauvegarde automatique 608
Activer le bouton d'écrasement de la barre temporelle 166
Activer le mappage multicanal 441, 527, 543-544
Activer le rendu long GOP sans recompression 541, 608
Activer le support de la manette de jeu 610
Activer Media Manager 608
actualiser les disques XDCAM 437
Adapter la barre temporelle au format du périphérique 527
Adapter la sortie à l'écran 619
Adapter la sortie au format suivant 619
affichage Windows secondaire 496
afficher forme d'onde pendant l'enregistrement 630
Afficher l'historique de découpage en indiquant d'abord le nom du fichier, puis celui du dossier 608
Afficher les images dans la fenêtre de prévisualisation pendant la lecture 619
Afficher les noms de prise 615, 618
Afficher les onglets en haut des fenêtres ancrées 643
ajout
    bus 388
    bus d'entrée 401
    effets affectables 327, 401
    effets audio 333
    effets de piste audio 379
    enveloppes audio 274
    enveloppes vidéo 278
    événements vides 143
    fichiers multimédias 89
    marqueurs 231
    média vers/à partir du curseur 161
    mises en forme de la fenêtre 606
    pistes 241
    prises 184
    régions 232
    transitions 341
ajout de fichier multimédia 98
ajout de sous-titres 482
ajouter
    fichiers multimédia 40
    régions 41
Ajouter aux favoris 40
Ajouter de nouveaux clips à un projet média 133
ajouter des bus 356
ajouter des pistes au disque 33, 37
ajouter un bus 356
Ajouter un mode de composition 411
Ajouter un mode panoramique de canaux 463
Ajouter une amorce de début de motif de test 527
Ajouter une amorce noire de début 527
Ajouter une amorce noire de fin 527
ajustement de la longueur d'un événement 170
ajustement des enveloppes 285, 638

Ajuster la taille et la qualité pour une lecture optimale 485
ajuster la vidéo à la fenêtre de prévisualisation 485
Ajuster pour remplir 161
alignement
couleurs 644
décalage d'alignement 152
espacement de la grille 606
indicateur 150
Quantifier sur les images 152
sur la grille 36, 149
sur les marqueurs 37, 149
sur tous les événements 37, 149
alignement de vidéo 3D stéréoscopique 224
amorce de fin, impression sur bande 527
amorce, impression sur bande 527
Analyser à nouveau le dossier du menu Script 593
ancrer les fenêtres en haut de la fenêtre principale 643
animation 295, 307, 314
Annulation de diaphonie 58
Annulation des diaphonies 219
annulation des liens entre événements dans les liens de synchronisation 187
annuler les modifications 202
aperçu audio avec délai 321
appareil enregistreur à mémoire, importer une vidéo depuis 113
appareils enregistreurs à disque dur, importer une vidéo de 113
appareils enregistreurs à mémoire CompactFlash 113
application d'effets 321
application d'effets d'événement en différé 326
application d'un halo à des masques 299
Appliquer un filtre de désentrelacement 625
arrêt sur image 179, 182, 278
artefacts dans la sortie de rendu 60
ASR 179
Assistance technique 26
Associer comme un sous-clip 3D stéréoscopique 220
atténuer la sortie du mixeur 353
attribution de pistes à des bus 357
audio
bus 262, 356
busses 356
contrôles piste 246
effets 326, 332-333
effets de pistes 321
enregistrement 122
flux de signal 361
insertion d'enveloppes 273
insertion de pistes 241
mixage 353
préférences 630
Audio AC-3 pour DVD 468
audio multicanal
dans la fenêtre Découpage 162
export sur disques XDCAM 441
importation de fichiers Broadcast Wave Format (BWF) 107
impression sur bande 528
panoramique, son surround 5.1
panoramique, automatisation
5.1 panoramique surround 454
rendu 270, 543-544
audio multicanaux
ajout à vos projets 98
synchronisation 178
audio multiflux 98, 191
audio multiséquence 162
audio PCM pour DVD 468
audio SDI (Serial Digital Interface) 635
automatisation
automatisation des pistes audio 273
contrôles 273
effets audio 282, 649
enregistrement 290
enveloppes audio 273, 284
enveloppes vidéo 278
niveaux d'envoi de piste 379
niveaux de départ de bus 388, 395
vue générale 273
Autoriser l'écoute en appuyant sur la touche Ctrl et en faisant glisser le curseur sur les événements 614
autoriser la suppression d'ajustement 24 images lors de l'ouverture d'un DV 24p 611
Autoriser le glissement du curseur de modification 614
AVC 84
AVCHD 113, 447

B

balisage des fichiers multimédias 91
bandes de canal 371, 374
barre 603
barre d'état 38

barre d'outils
personnalisation 599
présentation 28
Barre de minutage 603
barre temporelle
activer l'écrasement de la barre temporelle 166
imbrication de projets 72
modification de clips XDCAM 439
présentation 35
BDVoir: Blu-ray Disc
BDMV 522, 551
blancs 636
blocs de données factuelles dans les fichiers WAV 608
Blu-print 228, 548
Blu-ray Disc 522, 548
boîte de dialogue Rendre en tant que 541
bosselage 415
bosselage carte des modules externes 415
boucles ACID 630
Boucles ACID 98
boucles sur la barre temporelle 98
Bouton Adapter le média XDCAM au projet en cours 437
bouton aller à la fin 37
bouton aller au début 37
bouton Arrêter la prévisualisation 40
bouton d'insertion d'effets rouge 379, 388, 395, 401
Bouton de sortie de rétrogradation 372
bouton Effet 257
Bouton effet 247
Bouton Effet maître 355
Bouton Effets média 93, 338
Bouton Enregistrer 37
bouton Estomper la sortie 353
Bouton Estomper la sortie 372
Bouton Faire correspondre la longueur de l'événement 346
bouton Faire correspondre les paramètres du média 55
Bouton Image précédente 37
Bouton Image suivante 37
Bouton Infos sur le CD 41
bouton Lecture 37
bouton Lire depuis le début 37
Bouton Paramètres d'automatisation 355
bouton Pause 37
bouton Prévisualisation automatique 40
Bouton Prévisualisation automatique 89
bouton Qualité de prévisualisation 487
bouton Réajustement automatique 158
bouton Sortie de mixage abaisseur 353
bouton Stop 37
boutons pour les scripts 593
BPM 55
Broadcast Wave Format
enregistrement 630
importation 107
bus 356
acheminement
à matériel 359
ajout 356, 378
attribution de pistes à des bus 357
bandes de canal 388, 395
cartographie multicanal 270
effets 324
Effets Pré/Post 324
enveloppes 273, 359
envoyer les niveaux 359
mappage multicanal 527, 541, 544
pistes 262, 269
bus d'entrée 362
BWF (Broadcast Wave Format) 107

C

Caméra stéréo 3D 422
caméras vidéo
capture de vidéo 129
importation à partir d'un caméscope DVD 109
caméscopes 109, 129
canal alpha
affichage dans la fenêtre Média de projet 89
dans les masques 411
sélection du type de fichier multimédia 117
canaux 162, 191
capture compressée 132
capture de vidéo
présentation 129
capture de vidéos
caméscope DVD 109
Capture du tampon de la RAM 133
capture par lot 94
capture vidéo
HDV 429
SDI 130
Capture vidéo
préférences 133
Carte graphique Windows 219, 496, 625
cartes AJA SDI
configuration 619

prévisualisation vidéo sur un écran externe 498
Cartes AJA SDI
impression sur bande 528
cartes SDI AJA
Capture de 133
CD
extraction audio 139
marqueurs d'index 239
préférences 646
régions de piste 238
CD audio
liste des pistes 200
marqueurs d'index de pistes 239
régions de piste 238
CD audio piste par piste 515
CD disc-at-once 238-239
CD Disc-at-Once 517
CD en mode Disc-at-Once 517
CD Red Book 517
CD vidéo 548
centièmes 194
chaînes 50
champs d'ajustement
définis 683
retrait 90
suppression 611
chargement des mises en forme de la fenêtre 606
chevauchement de plusieurs medias sélectionnés 638
choix de caméras 209
choix de prises pour la vidéo impliquant plusieurs caméras 209
Codes produit universels 55
codes UPC 55
codeur Dualstream 3D 228
collage
Collage multiple 155
Coller en insérant 156
événements 155
collage de caractéristiques d'événements 199
combiner les canaux pour un son stéréo 191
commande personnalisée 593
commande sans-fil 578
commandes 235
commandes 608CC1 237
commandes 608CC3 237
commandes de compensation
volume panoramique surround et canal central, contrôles statiques
panoramiques surround et volume du canal central 454
commandes de métadonnées 235
Commandes de transport 37
commandes externes 589
commandes externes molette/shuttle 589
Commutateur
rééchantillonage intelligent 191
Commutateur de rééchantillonage intelligent 191
commutateur de rééchantilonage intelligent 189
Commutateur Désactiver rééchantillonage 191
Commutateur Forcer rééchantillonage 191
commutateur Invertir la phase 189
commutateur Maintenir le ratio d'aspect 189
commutateur Réduire scintillement entrelacé 189
commutateurs
Boucle 189
Désactiver rééchantillonage 191
Forcer Rééchantillonage 191
Intervertir la Phase 189
Maitenir le ratio d'aspect 189
muet 189
Normaliser 190
Réduire le scintillement entrelacé 189
Rééchantillonage Intelligent 189
Verrou 189
compensation des délais 321, 324
compensation des délais de modules externes 324
compensation du délai 327
compensation du retard 123, 327
compensation du retard du module externe 123, 327
compensation du retard du plug-in 327
composition
3D décomposition 417
composition 2D 411
présentation 411
configuration
projets 3D stéréoscopique 215
configuration ASIO 601
Configuration ASIO 633
Configuration de la correspondance des projets vidéo 99
configuration des enregistrements pour les profils vidéo des détections automatiques futures 117
Configuration du matériel Surround 5.1 451
configurations du fichier 554
configurations du fichier personnalisé 554
Confirmer la suppression du fichier multimédia lorsqu'il est toujours en cours d'utilisation 609
consolidation des médias 74

contrôle
niveaux de bus 388, 395
niveaux des effets affectables 401
niveaux des pistes 379
contrôle de découpage
opacité de la piste vidéo 255
contrôle de défilement 34
contrôle en entrée 123
Contrôle Genlock pour périphériques vidéo AJA 527, 619
contrôle statique
opacité de la piste vidéo 255
contrôles de découpage
contrôles de découpage et contrôles de d'automatisation 273
contrôles découpage
volume et panoramique pistes audio 246
contrôles externes 558, 560, 583
contrôles statiques
audio volume et panoramique pistes audio renommer 246
contrôles statiques et contrôles d'automatisation 273
contrôleur Shuttle 589
contrôleurs multimédia 589
conversion de la fréquence image 138
conversion de vidéo en 24p 138
Conversion montage/recouvrement 342, 344, 638
Convertir les fichiers Wave volumineux en Wave64 608
copie
événements 154
copie de caractéristiques d'événements 199
copie de tous les événements groupés 154, 187
Copier et découper des clips XDCAM 439
copier image 485
Copier les médias avec le projet 74
copies d'enveloppe et points d'enveloppe 285
correction de couleur 503
correction de l'obturateur 183
couleur 8 bits 55
couleur de haut/bas du fondu de piste 278
Couleur de haut/bas du fondu de piste 615
couleur de virgule flottante 32 bits 55
Couleurs de piste 643
Couleurs hors gamme 505
coupe J 170
coupe L 170
Couper le mode de composition 414
Couper, copier et supprimer les événements groupés 638
coupure
événements 153
coupure de tous les événements
tous les événements groupés 187
courbe de fondu lente 149
courbe de fondu linéaire 149
courbe de fondu lisse 149
courbe de fondu rapide 149
Courbes d'images clés manuelles 314
courbes de fondu 149
création
CDs 515
groupes d'événements 186
liens de synchronisation 187
projets 55
titres 347, 350
transitions 341
créer
événements à partir de régions 40
Créer barre d'espace plus F12 pour Lecture/Pause au lieu de Lecture/Arrêt 608
Créer des annulations pour les changements de paramètre d'effet 613
créer des clips multicaméra 206
Créer des fichiers proxy vidéo 95
Créer le CD audio à partir d'événements 517
curseur de modification 614
Curseur polyvalent 252

D

décalage du gain 273
Décalage synchro 619
décaler la barre de minutage 605
Déclencher à partir du timecode MIDI 512
découpage adjacent 170
Découpage d'évènements 157
Découpage d'évènements par glissement 177
découpage de clips XDCAM en résolution intégrale 439
Découpage de fichiers média lors de l'enregistrement d'un projet 74
Définir la sélection sur Projet 36
Définir la sélection sur Vue 36
Définir valeurs par défaut pour contrôles quand automatisation désactiv. 649
dégroupage de pistes 245
dégroupement d'événements 186
Délai par défaut entre les pistes du CD 638
Demander si les fichiers doivent être conservés après l'enregistrement 608

demi-tons 196
départs de piste 632
Départs du bus sur Post-volume 252
Départs du bus sur Prévolume 252
déplacement d'événements 147
déplacement de pistes 243
Déplacer un groupe de pistes composées dans l'espace 420
dérivation
  effets audio 321
dérive d'événements 176
Dérive/coupage d'évènements 173
dessin des enveloppes 285
Détecter et déclarer autom. pr la latence d'enregistrement de matériel 637
détection automatique des profils vidéo 122
détection de scène, capture HDV 133
détection des décalages de synchronisation audio/vidéo 178
Développer/réduire les images clés de la piste 318
diagrammes de flux de signal 361
diagrammes du flux de signal 427
diaporamas 104
diffusion de fichiers multimédia 77
digital signaux 70
direct SPTI 645
Disque Blu-ray 551
disques XDCAM
  exporter 441
  importation 437
Distorsion 225
dossier de recherche VST par défaut 637
dossier de rechercheVST alternatif 637
Double-cliquer sur le fichier multimédia pour le charger dans Découpage au lieu des pistes 608
double monophonique 612
douceur
  fenêtre de mouvement de piste 306
DSP 675
duplication de masques 299
duplication de pistes 245
durée
  insertion 143
Durée d'aperçu du curseur 640
DV
  impression sur bande 527
DVD
  gravure 525
  importation de vidéo 109
  marqueurs de chapitres 231
  rendu des fichiers MPEG 548
DVD Architect Pro 468, 549, 551
DVI 496

É

échange avec d'autres éditeurs 83
échange de projets 83
échange de projets After Effects 83
échange de projets Final Cut 83
échange de projets Premiere 83
échange de projets Resolve 83
Échange Gauche/Droite
  modèles de rendu personnalisés 226
Échanger les propriétés du projet gauche/droite 215
Échec sur les images perdues 133
écrans externes 496-497
écrans, externes 496-497
éditeur audio 192
éditeur sonore 192

E

EDL 75, 86
effacer
  prises 184
Effacer l'historique des modifications 202
Effacer le disque XDCAM à partir du bouton Capturer dossier 434
effects
  application 321
Effectuer le prérendu audio dans un fichier proxy 527
effet stroboscopique 198
effets
  acheminement de pistes vers des effets 329
  animation d'images clés 314
  automatisation effets audio 282
  effets affectables 327
  effets de bus 324
  effets de pistes 321
  effets de sortie vidéo 485
  effets vidéo 337
  effets VST 637
  enveloppes 331
  ignorer la vidéo 268
  packages 332
effets affectables
  enveloppes 331
  insertion 327, 401
  niveaux de départ 246

présentation 327
suppression 331
effets d'événement en différé 326
effets d'événements audio 323
effets d'insert de préfondu 324
effets d'insert post-fondu 325
effets de pistes 321
effets de sortie vidéo 485
effets sorties vidéo 337
effets vidéo
application 337
bypassing 485
dérivation 337
effets de sortie vidéo 485
effets sorties vidéo 337
fenêtre d'effets vidéo 47
images clés 649
effets vidéo par œil 224, 337
effets VST
effets affectables 327
effets de bus 326
effets piste audio 321
préférences 637
Effets VST
préréglages 332
empecher les fenêtres de s'ancrer 39
enlever
stabilisation de la vidéo 183
enregistrement
audio 122
configuration de clavier 599
contrôle d'entrée 387
contrôle en entrée 128
dans un sous-dossier de médias 115
en Broadcast Wave Format 630
images fixes 485
mises en forme de la fenêtre 606
préférences de périphérique 637
projets 73, 75
surveillance des entrées 270
vers caméra AVCHD 447
Enregistrement de l'automatisation pour les images clés 290
enregistrement de vidéos à plusieurs caméras 205
enregistrer
Rendu 541
Enregistrer automatiquement les marqueurs et les zones de découpage avec le fichier multimédia 615
Enregistrer l'instantané dans un fichier 491
Enregistrer le projet comme référence de chemin dans le fichier rendu 76, 541
Enregistrer les prérendus actifs lors de la fermeture du projet 608
Enregistrer les relations d'utilisation des médias dans la bibliothèque de médias active 608
enveloppe vidéo
type par défaut 649
enveloppes
ajustement 285
couleurs 644
enregistrement de l'automatisation 290
enveloppes audio 273
enveloppes d'effets affectables 331
enveloppes d'événement 179
enveloppes de bus 359
enveloppes de flou de mouvement 265
enveloppes de fondu à la couleur 278
enveloppes de niveau composite 278
enveloppes de rapidité 181
fondus 642
vidéo enveloppes 278
vue générale 273
enveloppes audio 274
enveloppes d'opacité 179
enveloppes de flou de mouvement 265
enveloppes de fondu à la couleur 278
enveloppes de niveau composite 278
enveloppes de progression de la transition 179
enveloppes de rapidité 181
enveloppes de superéchantillonnage vidéo 266
enveloppes vidéo
fondu à la couleur de la piste 278
images clés de la piste 318
insertion 278
niveau composite de la piste 278
Progression de la transition 343
rapidité 179
rendre muet 278
environnement Microsoft .NET 594
envois de piste 379
Espace de couleur 556
Espace de couleurs 120
espacement de la grille 606
Espacement relatif des images clés 314
étirement de la durée des événements 194
Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie 541
Étirer pour remplir le cadre 304
évènement de boucle 189
événements
alignement 149, 152
boutons 655
collage 155
copie 154

coupure 153
déplacement 147
dérive 176
effets audio 323
enveloppes 179
glissement 176
marqueurs de médias 234
modification 143
propriétés 194
sélection 144
Événements
effets vidéo 339
évènements
inversion 161
événements d'affaiblissement 285
événements d'extension temporelle 170
événements de découpage 170
événements de fondu 149, 179
événements de fondus enchaînés 149
événements de normalisation 189
Événements de verrouillage 189
événements découpage des bords 170
évènements dérivants 184
événements vidéo
propriétés 194
événements vidéos
effets 337
événements vides, insertion 143
éviter
effets audio 332
exécution de Vegas Pro à partir de la ligne de commande 593
Explorateur XDCAM 434
export
sous-titres 469
exportation 83
image de la barre temporelle 485
vidéo vers caméras AVCHD 447
exportation de fichiers AAF 80
exporter
projets vers DVD Architect 468
vidéo sur disques XDCAM 441
vidéo vers la PSP™ (PlayStation®Portable) 84
extension d'une piste multicaméra 209
extensions 593
extensions de Vegas Pro 593
extraction de données audio à partir d'un CD 139

F

FaderPort 580
Faire correspondre les paramètres vidéo du projet 96, 609
favoris 41-42
fenêtre 454
fenêtre ajouter
effets de piste audio 322
fenêtre Bus principal 353
Fenêtre Compositeurs 49
Fenêtre Console de mixage 54, 369
fenêtre de découpage 161
Fenêtre de l'Explorateur du périphérique 113
Fenêtre de plages vidéo 503
Fenêtre de Plages vidéo 508
fenêtre Détails des modifications 200
fenêtre Effets vidéo 338
fenêtre Explorateur 40
fenêtre Générateurs de Média 350
fenêtre Générateurs de médias 48, 345
Fenêtre Gestionnaire de module externe 50
fenêtre Média de projet 89
fenêtre Surround Panner 454, 463
Fenêtre Transitions 341
Fenêtre Vegas Pro 27
fenêtres d'ancrage au dessus de la fenêtre principale 39
fenêtres flottantes 39
Fenêtres flottantes 225
Fermer les fichiers multimédia lorsqu'il ne s'agit pas de l'application active 609
Fermer les ports audio et MIDI lorsqu'il ne s'agit pas de l'application active 609
fermer Vegas Pro 87
fermeture d'un projet 87
fichier AAF conforme au protocole 81
Fichier AAF hérité Avid 75
Fichier AAF hérité Avif 80
fichier AAF Media Composer 81
fichier AAF ProTools 81
fichiers .aaf
exportation 74, 80
importation 80
préférences 608
fichiers .m2ts 447
fichiers .r3d 445
fichiers .sfap0 72, 608
fichiers .SfDecProp 446
fichiers .sfk 608
fichiers .sfl 161, 541
fichiers .sfvp0 95
fichiers .txt 74
fichiers .veg
enregistrement 74

présentation 55
fichiers .vob 109
fichiers .vro 109
fichiers .wav 4 Go 608
fichiers 3D stéréoscopique multiflux 220
fichiers à pleine résolution (XDCAM) 439
fichiers caméra RED ONE et EPIC 113
Fichiers d'image RAW 99, 106
fichiers de caméras RED ONE et EPIC 445
fichiers de mise en forme de la fenêtre Vegas 606
fichiers de pics 203
Fichiers de sous-titres QuickTime 472
Fichiers de sous titres RealPlayer (.rt) 472
fichiers en résolution intégrale (XDCAM) 433, 437
fichiers en résolution maximale (XDCAM) 434
fichiers intermédiaires pour modification HDV 429
fichiers intermédiaires pour vidéo HDV 429-430
fichiers média
capture de vidéos 129
fichiers MPEG, rendu 548
fichiers multimédia
ajout au projet 98
ouverture 66
présentation 89
propriétés 117
fichiers multimédias
déconnectés 94
importation 105-106
pour les projets Blu-ray Disc 551
prévisualisation 96
téléchargement d'Internet 141
fichiers MXF 431
Fichiers MXF 439, 441
fichiers proxy 95, 439, 448
fichiers PSD 103
fichiers PSD à couches 103
fichiers sous-titres .SMIL 469
fichiers Wave64 610
fichiers. Sfk 203
fin des fichiers AAF 80
Flou de mouvement en case 61
Flou de mouvement pyramidal 61
Flou gaussien 61
flux de production 2K 445
flux de production 4K 445
flux, audio 98
Fondu par défaut de l'événement vidéo 649
fondu pour colorer les enveloppes 264, 615
Fondu rapide des modifications audio 639
Fondus d'enveloppe dans un temps donné 285, 638
fondus enchaînés automatiques 149
Format Broadcast Wave
enregistrement 122
format de fichier P2 113
Format pixel 59
formatage du son 681
formats de fichiers 677
formats vidéo psf (Progressive Segmented Frame) 527
Fractionner des évènements 160
fréq. image 647
fréquence d'image 58, 198
fréquence de lecture 34, 198
Fréquence de sous-échantillonnage 194
fréquence de trame 117, 677
Frontier TranzPort 578
FXVoir: effects
FX Envoyer les bandes de canal 331

G

gain de départ de piste existante 630
Gamma Composite 60
gamma, composite 60
générateurs d'arrière plan 48
Générer l'horloge MIDI 512
Générer le timecode MIDI 511
glissement d'événements 176
glossaire 669
Gracenote 140
grands fichiers WAV 608
graver sur un Blu-ray Disc 522
gravure de CD 522
Gravure de CD 515
gravure de DVD 525
Gravure en composition 411
grille
alignement 149
espacement 36
grossissement 203
groupage des événements 186
copie de tous les événements 187
coupure de tous les événements 187
création de nouveaux groupes 186
Sélectionner tout (Maj+G) 186
Suppression d'événements groupés 156
suppression de groupes 186
suppression de tous les événements 187
Supprimer de (U) 186
groupement de pistes 243
groupes composites
rendre muet et mettre en solo 255
sélection 242

H

hauteur du son des événements 195
HDV
    capture 429
    détection de scène 134
    impression sur bande 537
    modification 429-430
histogramme 505
horloge 512

I

icône de module bleue 337
icône du plug-in jaune 327
icône du plug-in rouge 327
icône module extérieur jaune 321
icône module externe jaune 122, 324, 327
icône module externe rouge 122, 324, 327
icône modules extérieures rouges 321
icônes personnalisées pour les scripts 595
icônes, personnalisation pour les scripts 593
Identifier le mode de composition alpha 414
ignorer
    effets affectables 401
    effets audio 123, 333, 379
    effets de bus 389, 396
    effets vidéo 487
Ignorer le bloc de données factuelles lors de l'ouverture des fichiers WAV compressés 611
Ignorer le groupement des événements 186
images
    copie dans le presse-papiers 485
    exportation 485
images clés
    animation 314
    contrôleur 314
    interpolation 303
images clés du mouvement vidéo 649
images fixes
    capture à partir de la barre temporelle 485
    création de diaporamas 104
    longueur par défaut 639
    réduire le scintillement entrelacé 189
    séquences d'images fixes 105
images noires dans la prévisualisation vidéo pendant le rendu 143
images noires dans Prévision vidéo pendant le rendu 98
images rouges sur la barre temporelle 98, 143
images vidéo corrompues 98
images vidéo endommagées 143
images vidéo rouges 98, 143
imbrication de projets 72
import
    vidéo 129
importation
    clips à partir d'une station XDCAM 109
    disques XDCAM 433, 437
    fichiers AAF 80
    fichiers Broadcast Wave Format (BWF) 107
    fichiers MXF 431, 433, 437
    fichiers VOB 109
    fichiersVRO 109
    média 106
    vidéo 109
importation de projets 83
importation du média 105
importer
    AVCHD 113
    depuis un appareil enregistreur à mémoire 113
    fichiers caméra RED ONE et EPIC 113
    listes d'édition d'un appareil XDCAM 434
    NXCAM 113
    P2 113
    XDCAM EX 113
Importer audio au tempo du projet 630
importer depuis un appareil enregistreur à disque dur 113
importer des sous-titres 472
Importer le fichier MXF au format multicanal 612
Importer stéréo en tant que double monophonique 612
impression sur bande 527, 537
IMX 431, 437, 441
Inclure l'annulation dans les rendus et imprimer dans la cassette 215
indicateurs externes de contrôle 375
indicateurs PPM 382, 391, 398
indicateurs VU 378
Infos sur le CD, bouton 140
insérer
    bus 372, 379
    effets affectables 372, 379
    événements dans la barre temporelle insertion

    événements dans la barre temporelle 101

insérer des bus audio 356
insérer des effets 379
insérer des effets de bus 324
insérer des pistes audio 372, 379

insertion
durée 143
effets affectables 327
enveloppe de panoramique 273
enveloppes de bus 277
enveloppes de volume 273
enveloppes vidéo 278
événements avec Coller/insérer 153
événements vides 143
marqueurs 231
marqueurs d'index de CD 239
marqueurs de commande 235
pistes audio 241
pistes vidéo 241
régions 232
régions de piste de CD 238
instantanés, capture à partir de la barre temporelle 485
interpolation 316
Interpolation 308
interpolation spaciale 306
interpolation spatiale 303
interpolation temporelle 314
Interpoler les positions 633
intervertir les canaux audio 191
inverser la phase piste 246
inversion
événements 179, 184
sous-clips 161, 184
inversion d'une phase de piste 386
ISRC 521

J

J cut 172
JScript 594

L

L cut 172
latence 635
latence d'enregistrement de matériel 637
Lecture en boucle 36, 485
Les départs de préfondu de piste répondent à la sourdine 630
Les départs de préfondu de piste respondent à la sourdine 632
letterbox 543
liens de synchronisation 187
Lier vers le panoramique de piste principal 252
lissage
Module externe Panoramique/recadrage 295
valeur par défaut 649
Lissage de panoramique/recadrage par défaut 652
Lissage du mouvement de piste par défaut 652
lissage par défaut 652
Lisser et alléger les données d'automatisation après l'enregistrement 649
liste des pistes 33
liste PQ 200, 238-239, 517
Listes d'édition (XDCAM) 434
listes d'édition PDZ 434
listes d'édition XDCAM 435
Listes de décision de modification (EDL) 86
logiciel de navigation de clip pour XDCAM EX 431
longueur des images fixes par défaut 639
Longueur du fondu rapide pour les événements audio 638

M

Mackie Control Universal 559
Maintain aspect ratio (Pan/Crop plug-in) 304
manettes de jeu 586
manettes de jeu à retour de force 586
mappage clavier 599
mappage de canal 528, 545
mappage multicanal 543
marques d'essence 440
marqueurs
Aligner sur les marqueurs 149
barre de marqueurs 36
marqueurs d'index de pistes du CD 239
marqueurs de commande 235
marqueurs de médias 234
marqueurs de région de piste de CD 238
outil Marqueur 239
Toujours dessiner les lignes du marqueur 614
marqueurs d'essence 167, 234, 436, 676
marqueurs d'index 239
marqueurs de chapitres 231
marqueurs de commande de repère d'entrée Scott 235
marqueurs de commande IRL 235
marqueurs de commande Scott 235
marqueurs de médias et zones 234
Masquer automatiquement la zone d'ancrage 645
masquer la zone d'ancrage 645
masques
Bézier 297
carré 298
circulaire 298

duplication 299
filtres 411
halo 299
mise à l'échelle 299
négatif 299
ovale 298
positif 299
rectangulaire 298
rotation 299
masques carrés 298
masques circulaires 298
masques de type Bézier 297
masques ovales 298
masques rectangulaires 298
MCN 55
Média déconnecté 94
média généré 48, 345
média hors ligne 608
Media Manager 53, 610
mélanger les événements 160
mémoire tampon de lecture 634
Méthode de désentrelacement 55
métronome 128, 633
mettre en solo
pistes 255
MIDI
déclencher à partir du timecode MIDI 512
fenêtre Affichage de la durée 32
générer l'horloge MIDI 512
générer le timecode MIDI 511
préférences 646
Mise en conformité du projet avec les médias pleine résolution 439
mise en mémoire tampon de piste multiprocesseur 634
mise en solo
bus 393, 400
effets affectables 401
groupes de pistes 245
pistes 379
mise en sourdine
bus 393, 400
effets affectables 401
groupes de pistes 243
pistes 379
mises en forme de la fenêtre 606
mixage alternatif 408
mixage audio 191, 246, 270, 353, 369
mixage dans une nouvelle piste 270
mixage du casque 408
mixage du moniteur 408
mode 3D stéréoscopique
modèles de rendu personnalisés 226
propriétés des média 117
Mode 3D stéréoscopique
préférences de prévisualisation vidéo 615
Préférences du périphérique de prévisualisation 619
propriétés du projet 55
mode 3D stéréoscopique anaglyphique 215
mode 3D stéréoscopique côte à côte 215
mode 3D stéréoscopique damier 215
mode 3D stéréoscopique droite seulement 215
mode 3D stéréoscopique gauche seulement 215
mode 3D stéréoscopique haut/bas 215
mode 3D stéréoscopique ligne alternée 215
mode 3D stéréoscopique mélangé 215
Mode Composition de superposition 412
Mode d'automatisation Retouche 291
Mode d'automatisation Verrou 292
mode d'édition étendu 174
mode d'effacement 173, 177
Mode d'enregistrement auto. 530
Mode de composition à l'écran 414
Mode de composition Différence 415
mode de composition Différence au carré 411
Mode de composition Éclaircir 414-415
Mode de composition Lumière vive 414
mode de composition Multiplier (Masque) 411
Mode de composition Plus foncé 414
mode différence 3D stéréoscopique 215
Mode panoramique de film 463
Mode panoramique puissance constante 463
mode Superposition parente 411
modèles
modèles de commande 235
modèles de rendu 554
modes panoramique de canaux 463
modification audio destructive 192
modification des rouleaux A/B(couches de piste) 255
modification du nom
configuration de clavier 599
disques XDCAM 437
groupes de pistes 243
modification du réajustement 153, 158
modification en 3-points 161
Modification en trois points 165
modifications audio uniquement 639
modifier le fichier AAF conforme au protocole 80
Modifier le fichier AAF conforme au protocole 74
module carte de hauteur 415
module externe de déplacement de carte 415

module externe Défilement du Générique 350
module externe Générique de fin déroulant 345
modules de déplacement des décalages Modules externes 415
modules externe jaune dans l'icône 323
modules externe rouge dans l'icône 323
Modules externes en place 123, 322
modules VST vérouillés 637
moniteur de forme d'onde 504
moniteur de forme d'onde vidéo 504
moniteur de parade 508
moniteur de parade RVB 508
moniteur vectorscope 503
moniteurs externes 486, 495
motif de test 345, 527
mouvement de piste 306
mouvement parent 311
MPEG-2 transport streamsVoir: HDV
muet
  évènements 189

N

Ne pas quantifier sur les images pour les modifications audio uniquement 638
Net Notify permet d'être informé des mises à jour de produits Sony 609
nettoyage de la liste Média de projet 89
Nettoyage des fichiers vidéo de prérendu 36, 501
niveaux d'envoi 379
nom des bandes 117
Nommer automatiquement les zones et les marqueurs s'il n'y a aucune lecture en cours 614
normalisation des événements 681
Normaliser le niveau de pic 630
nouveau
  longueur d'image fixe 638
  pistes audio 241
  pistes vidéo 241
  projets 55
nouvelles fonctionnalités 23
Numéro de catalogue médias (MCN) 55, 66
NXCAM 113

O

options de ligne de commande 596
ordre des champs 119
outil
  outil de modification d'enveloppe 29
outil de modification de sélection 29
outil de modification de zoom 29
outil de modification normale 29
outils
  outil d'édition de zoom 203
  outil de modification de sélection 29
  outil de modification de zoom 29
  outil de modification normale 29
  outil Marqueur 239
Outils de modification 29
outils de modification d'enveloppe 29
ouverture
  événements dans l'éditeur audio 193
  évènements dans l'éditeur audio 192
  fichiers multimédia 66
  projets 66
  projets récents 73
Ouvrir automatiquement le dernier projet au démarrage 609

P

packages 332
panoramique d'événements audio 273
panoramique d'événements vidéo 295
Panoramique d'événements vidéo 295
panoramique de pistes audio 463
panoramique pistes audio 246
partage de projets en ligne 77
Partager les courbes d'images clés manuelles 314
peak program meters 370, 378
Périphérique d'enregistrement audio par défaut 637
périphérique d'entrée 122
périphérique de lecture 634
Périphérique de lecture arrière par défaut 636
Périphérique de lecture central et LFE par défaut 636
périphérique de sortie
  bus 391
  bus d'entrée 398
  effets affectables 404
Périphérique stéréo et de lecture avant par défaut 636
Permettre rendus de Wave jusqu'à 4 Go 610
permutation des propriétés média gauche/droit 117
Permuter Gauche/Droite
  Carte graphique Windows 3D stéréoscopique 626
  propriétés du projet 58

personnalisation
attribution de nom aux ports ASIO 601
barre d'outils 599
espace de travail Vegas Pro 606
raccourcis clavier 599
piste de bus vidéo 264
piste parente 411
pistes
barre temporelle 35
composition 411
contrôles de piste vidéo 255
contrôles piste audio 246
duplication 245
E/S 379
enregistrement de l'automatisation 290, 385
groupement 243
images clés 318
insertion de pistes audio 241
insertion de pistes vidéo 241
mise en mémoire tampon 636
mixage 353
mixage dans une nouvelle piste 270
modification 241
modification du nom 379
panoramique 385
propriétés 269
réarrangement 243
sélection 242
suppression 156
volume 246, 379
pistes audio panoramique 586
pistes bonus du CD 517
pistes de CD cachées 517
pistes enfants 412
pistes vidéo
effets 337
insertion 241
pixels carrés 55
plage dynamique 676
plages
forme d'onde 504
Histogramme 505
parade RVB 508
paramètres 508
présentation 503
Vectorscope 503
plug-insVoir: effects
point d'entrée
enregistrement 122
point d'entrée d'enregistrement
ajouter des médias 98
Polarisation de position 633
post défilement 682
Poursuite de séquence 109
poussage d'événements 147
PPM anglo-saxon 370, 375, 383, 405
pré-défilement 682
Pré-défilement 135
pré-écoute audio différée 122
préférences
Affichage 643
Audio 630
Contrôle ext. & automatisation 649
effets VST 637
Général 608
MIDI 637
Modification 638
Paramètres du CD 645
Périphérique audio 634
Périphérique de prévisualisation 619
Synchronisation 646
Vidéo 615
Préférences audio 630
préférences audio avancées 633
Préférences d'édition 638
Préférences de périphérique audio 634
préférences de synchronisation 646
Préférences du périphérique de prévisualisation 619
Préférences générales 608
Préférences vidéo 615
préparation des pistes pour l'enregistrement 379
préréglages
définis 669
effets audio 333
effets vidéo 337
packages d'effets 332
transitions 341
Prérendre la vidéo de manière sélective 36, 499
prérendu 499
Préserver la hauteur de son lors de l'étirement d'événements audio 638
Préserver le fonctionnement des effets ignorés 608
PreSonus FaderPort 580
prévisualisation
fichiers multimédia 40
fichiers multimédias 96
prérendre la vidéo de manière sélective 499
prévisualisation à RAM dynamique 494
projets 485
prévisualisation à RAM dynamique 494
prévisualisation à RAM dynamique intégrée 494
prévisualisation à vitesse normale 494

prévisualisation de type fréquence d'image complète multicaméra 209
prévisualisation plein écran 496, 619
prévisualisation vidéo
fenêtre de prévisualisation vidéo 485
prévisualisation à RAM dynamique 494
prévisualisations sur écran fractionné 492
prévisualisation vidéo interne et externe simultanée 619
prévisualisations sur écran fractionné 492
prévisualisations vidéo
moniteur externe 495
prévisualisations dynamiques en RAM 615
prévisualiser
prévisualisations sur écran fractionné 492
Prévisualiser des projets en 3D stéréoscopique 219
prise active 194, 618
prises
choisir l'active 184
enregistrement 122
modification du nom 194
prise précédente 184
prise suivante 184
renommer 184
supprimer 185
prises impliquant plusieurs caméras avec fondu enchaîné 211
profils vidéo et détection automatique 117
projet 3D stéréoscopique
ajustement de la profondeur 224
projets
Advanced Authoring Format (AAF) 80
création 55
enregistrement 73-74
fermeture 87
imbrication 72
Listes de décision de modification (EDL) 86
ouverture 66
prévisualisation 485
propriétés 55
rendu 541
projets 3D stéréoscopique
alignement des vues de l'œil gauche et de l'œil droit 224
rendu 226
sous-clips 220
synchroniser évènements 220
YouTube 3D 228
projets en 3D stéréoscopique
prévisualisation 219
projets récents 73
projets rotation 70
propriétés
propriétés des média 117
propriétés du projet 55
propriétés de l'événement audio 194
Propriétés du projet vidéo 55
Propriétés par défaut des pistes 269
ProType Titler 351
PSP™ (PlayStation®Portable) 84
publication de projets 77

Q

qualité de la fenêtre de prévisualisation vidéo 485
Quantifier sur les images 36, 152
Quoi de neuf 23

R

raccourcis 653
raccourcis clavier 171, 599, 653
Rapport L/H pixels 57
rapport L/L des pixels 117
ratio d'aspect, maintien 190
réajustement de postédition 158
réarrangement de pistes 243
recadrage 295, 687
Recadrer automatiquement les images fixes ajoutées à la barre temporelle 638
recapture
clips XDCAM 437
vidéo 94
recherche
modules externes 47
sous-dossiers de médias 115
Recompresser les images modifiées 621
recompression 541, 613
Reconstituer les données audio imbriquées hors ligne 72
Reconstituer les pics audio 203
recoupe de piste multicaméra 209
récupération après problème 74
Réduire la région de boucle en l'absence de sélection de temps 639
Rééchantilloner des évènements vidéo 189
rééchantillonnage des événements audio 684
référence de chemin dans le fichier rendu 76, 544
régions
ajouter depuis un fichier sur la barre temporelle 40
enregistrement dans un fichier multimédia 161
insertion 232

régions de piste (CD audio) 238
Réglage 7.5 IRE 509
Réglage de la profondeur 423
Réglage décalage (timecode MIDI) 648
Réglage IRE 509
réglette des canaux d'envoi d'effets 401
réglettes de canaux 375
réglettes des canaux des pistes audio 379
remplacement d'un média 95
remplacer les fichiers proxy XDCAM avec des fichiers en résolution maximale 434
rendre des modèles personnalisés 554
rendre les I-Frames des marqueurs
insertion 231
rendre muet
pistes 246, 255
Rendre muet
toutes les pistes audio 485
toutes les pistes vidéo 485
rendu
audio multicanal 544
fichiers MPEG 548
pour DVD Architect Pro 549
projets 541
projets 3D stéréoscopique 226
projets Surround 5.1 466
rendu intelligent 432, 541, 613
XDCAM EX 432, 541
rendu audio avec fil 634
rendu intelligent 432, 541, 613
rendu sans recompression 541, 613
renommer
pistes 246, 255
renommer pistes 255
réorganiser les événements 160
réparation des décalages de synchronisation 178
repères du média 91
Repères rapides 91
Résolution binaire 63
résolution de la fenêtre de prévisualisation vidéo 485
rétablir les modifications 202
retirer
tous les médias non utilisés 89
retournement des points d'enveloppe 285
Retourner à l'horizontale 225
Retourner à la verticale 225
rotation
3D composition 417
rotation de masques 299
rotation3
module externe Ajustement 3D stéréoscopique 224
RVB studio 509

S

S-Log
espace de couleur 556
espace de couleurs 120
transformation d'affichage 60
Saturation de couleur d'icône 643
sauvegarde automatique du projet 74
sauvegarde des projets 74
sauvegarder automatiquement les projets 609
schéma de couleurs Vegas 643
scintillement entrelacé, réduire 189
scintillement, réduire l'entrelacement 189
scripts 593
scripts .NET 594
scripts C# 593
scripts Visual Basic 593
segments, ajustement des enveloppes 285, 638
selection
régions 232
sélection
événements 144
pistes 242
régions de boucle 36
Sélectionner
chaînes dans la console de mixage 373
sélectionner prises 184
Selectionnez les effets VST à proposer comme modules audio 637
sélections de durée
création 144
Séparation des lentilles 423
séquences audio 191
séquences, audio 118, 162, 191
signaux 70
silence 143
panoramique Surround pistes audio panoramiques 454
simuler le format d'aspect du périphérique 485
Simuler le rapport L/H pixel du périphérique 133
solo
pistes 246
son multicanal
ajout aux projets 191
son stéréo à droite uniquement 191
son stéréo à gauche uniquement 191
sorties matériel pour audio 359

Sound Forge Pro software 192
sous-clips 169, 220
sous-dossiers 95, 115
sous-dossiers de médias 115
sous-dossiers intelligents 115
sous-titrage CEA608 469
sous-titres 469, 482, 489
sous-titres .ATSC 469
sous-titres .SCC 469
sous-titres .SCTE 469
sous-titres .SMI 469
sous-titres .SRT 469
sous-titres .XCC 469
sous-titres CEA608 235
Sous-titres Line 21 471
Sous-titres pour YouTube 481
Sous-titres SubRip (.SRT) 472
Sous titres Windows Media Player 472
stabilisation de l'image 183
stabiliser un clip vidéo 183
stations XDCAM (XDS) 109
superéchantillonnage 264
superposition de média multiples 98
Superposition de transformation 2 en 1 411
superpositions dans la fenêtre de prévisualisation vidéo 485
suppression
  chaînes d'effets affectables 331
  commandes 235
  événements 156
  fichiers vidéo prérendus 501
  liens de synchronisation 187
  marqueurs 231
  piste 156
  régions 232
  temps 156
  yeux rouges dans des images fixes 201
suppression d'effets 401
Suppression d'effets 379, 388, 395
suppression de groupes de pistes 243
suppression de tous les événements
  tous les événements groupés 187
suppression des yeux rouges 201
supprimer
  effets audio 333
surface de contrôle générique
  utilisation 582
surface de contrôle MIDI 582
surfaces de commande
  Frontier TranzPort 578
  Mackie Control Universal 559
  PreSonus FaderPort 580
surfaces de contrôle
  présentation 557
  surfaces de contrôle générique 582
surfaces génériques de contrôle
  configuration
    surfaces de configuration 584
surround 5.1
  automatisation des effets audio 282
Surround 5.1
  panoramique 463
  rendu 466
surveillance des entrées 270
synchronisation audio/vidéo 178
synchronisation des événements audio/vidéo 178
synchronisation du timecode MIDI 511
synchroniser les clips multicaméra 206

T

t exte
  Titres & module externe de texte 347
Taille de tampon max. de la RAM 135
Taille du tampon 634
tampons 633
tampons audio 634
Teinte de couleur d'icône 643
Téléchargement d'informations de CD 140
téléchargement de média 89, 141
télécharger sur YouTube 78
télécinéma 686
télécinéma inversé 678
tempo
  affichage dans les évènements 184
  Importer audio au tempo du projet 630
  tempo de l'événement 194
  tempo du projet 55
temps
  suppression 156
temps de latence audio 634
temps donné
  affinement de points d'enveloppe 285
texte
  fenêtre Générateurs de médias 48, 345
  titres 350
timecode
  déclencher à partir du timecode MIDI 512
  Générer l'horloge MIDI 512
  Générer le timecode MIDI 511
titres 347, 350
Titres & module externe de texte 347

Titres & module externe Texte 350
Toujours dessiner les lignes du marqueur 614
Tourner à l'horizontale 306
Tourner à la verticale 306
traitement RVB en virgule flottante 55
transférer des clips XDCAM 434
transfert de clips XDCAM 437
Transformation d'affichage 60
transport streamsVoir: HDV
TranzPort 578
tri de médias avec des sous-dossiers 115
Type d'enveloppe audio par défaut 649
Type de flou de mouvement 61
type de fondu par défaut 650
Type de périphérique audio 634

U

utilisation d'un timecode personnalisé 117
utilisation de rendu pour des images non modifiées 541
utilisation du rendu pour des images non modifiées 608
utilisation du timecode du fichier 117
Utiliser direct SPTI 645
Utiliser enveloppe audio basée sur un clip 612
Utiliser la plage de lecture linéaire à vitesse variable 608
Utiliser le codage 10-octets 133
Utiliser le codage 10 bits 619
Utiliser le gain de départ de piste existant 630
Utiliser le paramètre de rotation de sortie de projet 619
Utiliser le schéma de couleurs Vegas 643
Utiliser les formats vidéo psf (Progressive Segmented Frame) 527, 619
Utiliser toutes les séquences et tous les canaux 164
Utiliser un périphérique de prévisualisation audio 635
Utiliser unité d'image pour l'audio 611

V

Vérifier les associations de type fichier au démarrage 610
verrouiller les enveloppes aux événements 273, 314
vidéo
  accélération ou ralentissement 170, 179
  ajout d'effets 337
  capture 129
  contrôles de piste 255
  conversion en 24p 138
  images clés 314
  importation à partir d'un caméscope DVD 109
  importer depuis des appareils enregistreurs à disque dur 113
  importer depuis des appareils enregistreurs à mémoire 113
  insertion de pistes vidéo 241
  mouvement de piste 306
  préférences 615
vidéo 24p 89, 138, 611
vidéo à analyse progressive 138
vidéo à mouvement lent 179
vidéo accélérée 170
vidéo haute vitesse 170
vidéo inversée 179, 184
vidéo mouvement rapide 179
vidéo multicaméra
  modification 205
  préférences de prise 615
  prévisualisation 209
  synchroniser 206
vidéo NTSC 60i 138
vidéo PAL 50i 138
vidéo SDI (Serial Digital Interface) 133, 619
Vidéo SDI (Serial Digital Interface) 130, 498, 527
vidéo Serial Digital Interface (SDI) 130, 133, 498
Vidéo Serial Digital Interface (SDI) 527
vidéo vitesse lente 170
vidéos à plusieurs caméras
  enregistrement 205
violation de bord d'écran 224
vitesse de recherche 639
Vitesse JKL/recherche 638
volume
  fichiers AC-3 rendus 468
  pistes audio 250
VU-mètres 382, 391, 398
Vues files/courbes pour les images clés 314

W

Windows Media Player
  commandes 235
  sous-titres 482

X

XDCAM
  flux de production 433

marques d'essence 440
marqueurs d'essence 167, 234, 436, 676
modification de clips sur la barre temporelle 439
paramétrage 433
XDCAM EX
flux de production 431
importer 113
rendu 432, 541
rendu intelligent 432, 541, 613

Y

YouTube
3D 78, 228
télécharger sur 78

Z

zone d'ancrage de fenêtre 39
zoom 203