



Interplay® Central

Guide de l'utilisateur

Version 1.8

Mentions légales

Les caractéristiques techniques du produit peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et ne sauraient en aucun cas représenter un engagement quelconque de la part d'Avid Technology, Inc.

Ce produit est soumis aux termes et conditions d'un contrat de licence logiciel fourni avec le logiciel. Le produit peut uniquement être utilisé conformément au contrat de licence.

Ce produit peut être protégé par un ou plusieurs brevets américains et non américains. Des détails sont disponibles à l'adresse www.avid.com/patents.

Ce document est protégé par la législation sur les droits d'auteur. Un détenteur autorisé d'une licence Interplay Central peut reproduire cette publication pour son usage personnel et afin d'apprendre à utiliser le logiciel. La reproduction et la distribution de ce guide en totalité ou en partie à des fins commerciales, et notamment la vente de copies de ce document et l'offre de support ou de services éducatifs à d'autres utilisateurs, sont interdites. Ce document est fourni en tant que guide d'Interplay Central. Une grande attention a été apportée à l'élaboration de son contenu. Toutefois, ce document est susceptible de contenir des omissions, des inexactitudes techniques ou des erreurs typographiques. Avid Technology, Inc. ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable des pertes subies par les clients suite à l'utilisation de ce document. Ces spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

Copyright © 2014 Avid Technology, Inc. et ses bailleurs de licence. Tous droits réservés.

La limitation de garantie suivante a été requise par Apple Computer, Inc. :

APPLE COMPUTER, INC. EXCLUT TOUTE GARANTIE, QUELLE QU'ELLE SOIT, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT CE PRODUIT, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE DU CARACTÈRE ADÉQUAT POUR SA COMMERCIALISATION OU SON USAGE PARTICULIER. CERTAINS ÉTATS INTERDISENT L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES. L'EXCLUSION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS CONCÈDE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES. LES AUTRES DROITS DONT VOUS JOUISSIEZ VARIENT D'UN ÉTAT À UN AUTRE.

Le copyright suivant a été requis par Sam Leffler et Silicon Graphics, Inc. pour l'utilisation de leur bibliothèque TIFF :

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler

Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier, distribuer et vendre ce logiciel [la bibliothèque TIFF] et la documentation qui l'accompagne, pour quelque raison que ce soit, est accordée sans aucun frais, à la condition que (i) les avis ci-dessus relatifs au copyright et que l'avis d'autorisation en question apparaissent sur toutes les copies du logiciel et la documentation qui l'accompagne, et que (ii) les noms de Sam Leffler et Silicon Graphics ne soient utilisés dans aucun document publicitaire lié au logiciel sans le consentement écrit préalable de Sam Leffler et Silicon Graphics.

LE LOGICIEL EST FOURNI EN L'ÉTAT ET EXCLUT TOUTE GARANTIE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT, EXPRESSE OU IMPLICITE, STATUTAIRE OU AUTRE, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DU CARACTÈRE ADÉQUAT POUR LA COMMERCIALISATION OU UN USAGE PARTICULIER.

NI SAM LEFFLER, NI SILICON GRAPHICS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, SECONDAIRE OU ACCESSOIRE (Y COMPRIS LES DOMMAGES ENTRAÎNÉS PAR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION DES ACTIVITÉS OU LA PERTE D'INFORMATIONS ET AUTRES) DÉCOULANT DE L'UTILISATION OU DE L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISATION DU PRÉSENT LOGICIEL.

Le copyright suivant a été requis par l'Independent JPEG Group :

Ce logiciel est basé en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group.

Ce logiciel peut contenir des composants concédés sous licence avec les conditions suivantes :

Copyright (c) 1989 Les directeurs de l'Université de Californie. Tous droits réservés.

La redistribution et l'utilisation du logiciel au format source ou binaire sont autorisées à condition que l'avis ci-dessus relatif au copyright et ce paragraphe apparaissent sur ces formats et que les documents, supports publicitaires et autres types de contenu associés à la distribution et à l'utilisation du logiciel indiquent qu'il a été développé par l'Université de Californie (Berkeley). L'utilisation du nom de l'université pour la promotion de produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable est interdite. LE LOGICIEL EST FOURNI EN L'ÉTAT ET SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DU CARACTÈRE ADÉQUAT POUR LA COMMERCIALISATION OU UN USAGE PARTICULIER.

Copyright (C) 1989 - 1991, Jef Poskanzer.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier et distribuer ce logiciel et sa documentation pour quelque raison que ce soit est accordée sans aucun frais, à la condition que l'avis ci-dessus relatif au copyright apparaisse sur toutes les copies du logiciel et que cet avis et la présente autorisation apparaissent également dans la documentation associée. Ce logiciel est fourni en l'état sans aucune garantie expresse ou implicite.

Copyright 1995, Trinity College Computing Center. Écrit par David Chappell.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier et distribuer ce logiciel et sa documentation pour quelque raison que ce soit est accordée sans aucun frais, à la condition que l'avis ci-dessus relatif au copyright apparaisse sur toutes les copies du logiciel et que cet avis et la présente autorisation apparaissent également dans la documentation associée. Ce logiciel est fourni en l'état sans aucune garantie expresse ou implicite.

Copyright 1996, Daniel Dardailler.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier, distribuer et vendre ce logiciel pour quelque raison que ce soit, est accordée sans aucun frais, à condition que l'avis ci-dessus relatif au copyright apparaisse sur toutes les copies du logiciel et que ce même avis et la présente autorisation apparaissent sur la documentation qui l'accompagne, et que le nom de Daniel Dardailler ne soit utilisé dans aucun document publicitaire lié au logiciel sans consentement écrit préalable. Daniel Dardailler n'accorde aucune garantie sur le caractère adéquat de ce logiciel pour un usage particulier. Le logiciel est fourni en l'état sans aucune garantie expresse ou implicite.

Modifications sous Copyright 1999, Matt Koss, également soumis à la licence ci-dessus.

Copyright (c) 1991 par AT&T.

L'autorisation d'utiliser, copier, modifier et distribuer ce logiciel pour quelque raison que ce soit est accordée sans aucun frais, à la condition que cet avis complet apparaisse sur tous les logiciels constituant ou incluant une copie ou modification de ce logiciel, ainsi que sur toutes les copies du logiciel et de la documentation associée.

CE LOGICIEL EST FOURNI EN L'ÉTAT SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. EN PARTICULIER, NI L'AUTEUR NI AT&T N'OFFRENT AUCUNE GARANTIE QUE CE SOIT CONCERNANT SON CARACTÈRE ADÉQUAT POUR SA COMMERCIALISATION OU SON USAGE PARTICULIER.

Ce produit inclut des éléments logiciels développés par l'Université de Californie (Berkeley) et ses collaborateurs.

Le copyright suivant a été requis par Paradigm Matrix :

Certaines parties de ce logiciel ont été obtenues sous licence auprès de Paradigm Matrix.

Le copyright suivant a été requis par Ray Sauers Associates, Inc. :

Install-It a été obtenu sous licence auprès de Ray Sauers Associates, Inc. Il est strictement interdit à l'utilisateur final d'extraire un code source équivalent à celui de Install-It, notamment par désassemblage ou décompilation. Ray Sauers Associates, Inc. ne sauraient en aucun cas être tenus responsables de tout dommage découlant de l'échec du revendeur à respecter ses engagements, ou de tout autre dommage résultant de l'utilisation ou du fonctionnement du logiciel ou des produits fournis par le revendeur, ou de tout autre dommage, y compris sans que cette énumération soit limitative, les dommages directs, indirects, secondaires ou accessoires (y compris les dommages entraînés par la perte de bénéfices), ou découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du logiciel ou des produits du revendeur pour quelque raison que ce soit, notamment toute violation des droits d'auteur ou de brevet, ou toute perte de données, même si Ray Sauers Associates avaient été prévenus, avaient connaissance ou auraient dû avoir connaissance de l'éventualité de tels dommages.

Le copyright suivant a été requis par Videomedia, Inc. :

Videomedia, Inc. exclut toute garantie, quelle qu'elle soit, expresse ou implicite, concernant ce produit, y compris toute garantie implicite du caractère adéquat pour la commercialisation ou un usage particulier.

Ce logiciel contient les protocoles de commande V-LAN version 3.0 permettant de communiquer avec les produits V-LAN version 3.0 développés par Videomedia, Inc. et les produits V-LAN version 3.0 compatibles développés par des parties tierces sous licence accordée par Videomedia, Inc. L'utilisation de ce logiciel permet un contrôle de montage image par image pour les unités d'enregistrement sur bande, les lecteurs/enregistreurs de disques vidéo et les appareils semblables.

La limite de garantie suivante a été requise par Altura Software, Inc. pour l'utilisation de son logiciel Mac2Win et du Code source échantillon :

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Le copyright suivant a été requis par 3Prong.com Inc. :

Certaines fonctions de contrôle des formes d'onde et de vecteurs sont fournies sous licence de 3Prong.com Inc.

La limitation de garantie suivante a été requise par Interplay Entertainment, Corp. :

L'utilisation du nom Interplay est autorisée par Interplay Entertainment Corp., qui n'est en rien responsable des produits Avid.

Ce produit inclut des parties du logiciel Alloy Look & Feel d'Incors GmbH.

Ce produit inclut des composants logiciels développés par la Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

© DevelopMentor

Ce produit peut inclure la bibliothèque JCifs, pour laquelle l'avis suivant s'applique :

JCifs © Copyright 2004, The JCIFS Project, sous licence concédée par LGPL (<http://jcifs.samba.org/>). Consultez le fichier LGPL.txt dans le répertoire Third Party Software du CD d'installation.

Avid Interplay contient des composants sous licence concédée par LavanTech. Ces composants peuvent uniquement être utilisés en rapport avec Avid Interplay et en tant que composants Avid Interplay.

Ce produit inclut la collection FFmpeg, couverte par la Licence publique générale limitée GNU.

Ce produit inclut des logiciels basés en partie sur le travail de l'équipe FreeType.

Ce logiciel est basé en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group.

Ce produit inclut libjpeg-turbo, couvert par la licence de la bibliothèque wxWindows version 3.1.

Certains éléments sont sous copyright 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 par Cold Spring Harbor Laboratory. Financé par le programme de subvention

P41-RR02188 par les National Institutes of Health.

Certains éléments sont sous copyright 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 par Boutell.Com, Inc.

Certains éléments relatifs au format GD2 sont sous copyright 1999, 2000, 2001, 2002 Philip Warner.

Certains éléments relatifs au format PNG sont sous copyright 1999, 2000, 2001, 2002 Greg Roelofs.

Certains éléments relatifs au format gdttf.c sont sous copyright 1999, 2000, 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Certains éléments relatifs au format gdf.c sont sous copyright 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Certains éléments relatifs au format JPEG et à la quantification des couleurs sont sous copyright 2000, 2001, 2002, Doug Becker et copyright (C) 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, Thomas G. Lane. Ce logiciel est basé en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group. Pour plus d'informations, reportez-vous au fichier README-JPEG.TXT. Certains éléments relatifs au format WBMP sont sous copyright 2000, 2001, 2002 Maurice Szumilo et Johan Van den Brande.

L'autorisation de copier, distribuer et modifier la bibliothèque gd a été accordée dans quelque contexte que ce soit et sans aucun frais, y compris pour une application commerciale, à la condition que cet avis soit présent dans la documentation associée accessible par l'utilisateur.

Cela n'affecte en rien votre paternité de l'œuvre dérivée elle-même. Le but est d'assurer une visibilité appropriée du nom des auteurs de gd, et non d'interférer avec l'utilisation que vous faites de gd dans le cadre de vos productions. N'hésitez pas à poser toute question que vous pourriez vous poser à ce sujet. Le terme « œuvres dérivées » inclut tous les programmes qui utilisent la bibliothèque. Le nom des auteurs doit apparaître sur une documentation accessible par l'utilisateur.

Ce logiciel est fourni « DANS L'ÉTAT ». Les détenteurs de copyright rejettent tout garantie, expresse ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, toute garantie implicite du caractère adéquat pour la commercialisation ou un usage particulier, par rapport à ce code et à la documentation qui l'accompagne.

Bien que leur code n'apparaisse pas dans gd, les auteurs tiennent à remercier David Koblas, David Rowley et Hutchison Avenue Software Corporation pour leurs contributions préalables.

Ce produit inclut des logiciels développés par le Projet OpenSSL destinés à être utilisés avec la boîte à outils OpenSSL (<http://www.openssl.org/>)

Interplay Central peut utiliser OpenLDAP. Copyright 1999-2003 The OpenLDAP Foundation, Redwood City, Californie, États-Unis. Tous droits réservés. OpenLDAP est une marque déposée de The OpenLDAP Foundation.

Avid Interplay Pulse permet aux utilisateurs d'accéder à certaines fonctionnalités de YouTube, par le biais de l'utilisation sous licence par Avid de l'API YouTube. Les frais prélevés par Avid pour l'utilisation d'Avid Interplay Pulse sont imposés par Avid, et non YouTube. YouTube ne facture aucun frais aux utilisateurs pour l'accès aux fonctionnalités du site YouTube par le biais d'API YouTube.

Avid Interplay Pulse utilise l'API Bitly mais n'est ni développé, ni parrainé par Bitly.

À l'attention des utilisateurs des autorités publiques des États-Unis. Droits restreints

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Ce logiciel et sa documentation sont un « logiciel informatique commercial » ou une « documentation de logiciel informatique commercial. » Dans l'éventualité de l'acquisition d'un tel logiciel ou documentation par ou au nom d'une unité ou d'une agence du gouvernement des États-Unis, tous les droits du caractère adéquat de ce logiciel et de sa documentation sont sujets aux termes et conditions définis dans le présent accord de licence, applicables aux articles FAR §12.212(a) et/ou DFARS §227.7202-1(a), selon le cas.

Marques commerciales

003, 192 Digital I/O, 192 I/O, 96 I/O, 96i I/O, Adrenaline, AirSpeed, ALEX, Alienbrain, AME, AniMatte, Archive, Archive II, Assistant Station, AudioPages, AudioStation, AutoLoop, AutoSync, Avid, Avid Active, Avid Advanced Response, Avid DNA, Avid DNxcel, Avid DNxHD, Avid DS Assist Station, Avid Ignite, Avid Liquid, Avid Media Engine, Avid Media Processor, Avid MEDIAArray, Avid Mojo, Avid Remote Response, Avid Unity, Avid Unity ISIS, Avid VideoRAID, AvidRAID, AvidShare, AVIDStripe, AVX, Beat Detective, Beauty Without The Bandwidth, Beyond Reality, BF Essentials, Bomb Factory, Bruno, C|24, CaptureManager, ChromaCurve, ChromaWheel, Cineractive Engine, Cineractive Player, Cineractive Viewer, Color Conductor, Command|24, Command|8, Control|24, Cosmonaut Voice, Countdown, d2, d3, DAE, D-Command, D-Control, Deko, DekoCast, D-Fi, D-fx, Digi 002, Digi 003, DigiBase, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Development Partners, Digidesign Intelligent Noise Reduction, Digidesign TDM Bus, DigiLink, DigiMeter, DigiPanner, DigiProNet, DigiRack, DigiSerial, DigiSnake, DigiSystem, Digital Choreography, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTest, DigiTranslator, DigiWear, DINR, DNxchange, Do More, DPP-1, D-Show, DSP Manager, DS-StorageCalc, DV Toolkit, DVD Complete, D-Verb, Eleven, EM, Euphonix, EUCON, EveryPhase, Expander, ExpertRender, Fader Pack, Fairchild, FastBreak, Fast Track, Film Cutter, FilmScribe, Flexevent, FluidMotion, Frame Chase, FXDeko, HD Core, HD Process, HDpack, Home-to-Hollywood, HYBRID, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, iKnowledge, Image Independence, Impact, Improv, iNEWS, iNEWS Assign, iNEWS ControlAir, InGame, Instantwrite, Instinct, Intelligent Content Management, Intelligent Digital Actor Technology, IntelliRender, Intelli-Sat, Intelli-sat Broadcasting Recording Manager, InterFX, Interplay, inTONE, Intraframe, iS Expander, iS9, iS18, iS23, iS36, ISIS, IsoSync, LaunchPad, LeaderPlus, LFX, Lightning, Link & Sync, ListSync, LKT-200, Lo-Fi, MachineControl, Magic Mask, Make Anything Hollywood, make manage move | media, Marquee, MassivePack, Massive Pack Pro, Maxim, Mbox, Media Composer, MediaFlow, MediaLog, MediaMix, Media Reader, Media Recorder, MEDIAArray, MediaServer, MediaShare, MetaFuze, MetaSync, MIDI I/O, Mix Rack, Moviestar, MultiShell, NaturalMatch, NewsCutter, NewsView, NewsVision, Nitris, NL3D, NLP, NSDOS, NSWIN, OMF, OMF Interchange, OMM, OnDVD, Open Media Framework, Open Media Management, Painterly Effects, Palladium, Personal Q, PET, Podcast Factory, PowerSwap, PRE, ProControl, ProEncode, Profiler, Pro Tools, Pro Tools|HD, Pro Tools LE, Pro Tools M-Powered, Pro Transfer, QuickPunch, QuietDrive, Realtime Motion Synthesis, Recti-Fi, Reel Tape Delay, Reel Tape Flanger, Reel Tape Saturation, Reprise, Res Rocket Surfer, Reso, RetroLoop, Reverb One, ReVibe, Revolution, rS9, rS18, RTAS, Salesview, Sci-Fi, Scorch, ScriptSync, SecureProductionEnvironment, Serv|GT, Serv|LT, Shape-to-Shape, ShuttleCase, Sibelius, SimulPlay, SimulRecord, Slightly Rude Compressor, Smack!, Soft SampleCell, Soft-Clip Limiter, SoundReplacer, SPACE, SPACESHift, SpectraGraph, SpectraMatte, SteadyGlide, Streamfactory, Streamgenie, StreamRAID, SubCap, Sundance, Sundance Digital, SurroundScope, Symphony, SYNC HD, SYNC I/O, Synchronic, SynchroScope, Syntax, TDM FlexCable, TechFlix, Tel-Ray, Thunder, TimeLiner, Titansync, Titan, TL Aggro, TL AutoPan, TL Drum Rehab, TL Everyphase, TL Fauxlder, TL In Tune, TL MasterMeter, TL Metro, TL Space, TL Utilities, tools for storytellers, Transit, TransJammer, Trillium Lane Labs, TruTouch, UnityRAID, Vari-Fi, Video the Web Way, VideoRAID, VideoSPACE, VTEM, Work-N-Play, Xdeck, X-Form, Xmon et XPAND! sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Avid Technology, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Adobe et Photoshop sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Apple et Macintosh sont des marques commerciales d'Apple Computer, Inc., déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows est soit une marque déposée, soit une marque commerciale de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales mentionnées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Images

Hell's Kitchen - Avec la permission de Upper Ground Enterprises/Hell's Kitchen post team.

Guide de l'utilisateur Avid Interplay Central • 9329-65178-02 Rév E • Mars 2014 • Créé le 3/24/14 • Ce document est distribué par Avid en ligne uniquement (format électronique) et n'est pas disponible à l'achat en version imprimée.




Utilisation de ce guide

Ce guide est destiné à tous les utilisateurs d'un système Avid Interplay Central. Il décrit les fonctionnalités du produit ainsi que les procédures utilisateur de base telles que la configuration des paramètres utilisateur d'Interplay Central et la création de sujets ou d'assets.

Pour obtenir des informations sur l'installation et la configuration initiales, reportez-vous au *Guide d'installation et de configuration Avid Interplay Common Services*. Pour obtenir des informations sur les tâches d'administration, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*.

Symboles et conventions

La documentation Avid utilise les conventions et les symboles suivants :

Symbole ou convention	Signification ou action
	Une remarque fournit des informations, des rappels, des recommandations et des suggestions connexes importantes.
	Un avertissement indique une action spécifique susceptible d'endommager votre ordinateur ou d'entraîner une perte de données.
	Une alerte décrit une action susceptible de causer des dommages physiques à l'utilisateur. Suivez les instructions données dans ce document ou lisez celles figurant sur l'appareil avant de manipuler le matériel électrique.
>	Ce symbole représente les commandes (et les sous-commandes) d'un menu dans l'ordre où vous devez les sélectionner. Par exemple, Fichier > Importer signifie que vous devez ouvrir le menu Fichier, puis sélectionner la commande Importer.
►	Ce symbole signale des procédures qui ne comportent qu'une seule étape. La présence de plusieurs flèches dans une liste signifie qu'une des actions indiquées doit être effectuée.
(Windows), (Windows uniquement), (Macintosh) ou (Macintosh uniquement)	Ce texte indique que les informations s'appliquent uniquement au système d'exploitation spécifié, Windows ou Macintosh OS X.

Symbole ou convention	Signification ou action
Caractères gras	Les caractères gras sont principalement utilisés pour les instructions de tâches où ils permettent d'identifier les éléments de l'interface et les combinaisons de touches.
<i>Italique</i>	Le style italique sert à mettre en valeur certains termes et à indiquer des variables.
Police Courier en caractères gras	La police Courier en caractères gras identifie du texte que vous devez taper.
Ctrl+touche ou action de la souris	Maintenez la première touche enfoncée et appuyez sur la seconde ou effectuez l'action avec la souris. Par exemple, Commande+Option+C ou Ctrl+glisser.

Besoin d'aide ?

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de votre produit Avid, suivez les conseils ci-dessous :

1. Renouvelez l'action, en suivant à la lettre les instructions de ce guide. Il est très important de vérifier chaque étape de votre travail.
2. Vérifiez si des instructions d'installation mises à jour après la publication de la documentation sont disponibles.
 - Les informations les plus récentes concernant votre produit Avid sont fournies sous la forme de notes de version imprimées livrées avec votre application et sont également disponibles en ligne.
 - Si les dernières informations relatives à votre produit Avid sont fournies sous la forme d'un fichier Lisez-moi, vous pouvez y accéder à partir de votre média d'installation en ouvrant le document PDF (README_produit.pdf), également disponible en ligne.

Recherchez systématiquement sur notre site Web les dernières notes de version ou le document Lisez-moi le plus récent. La documentation en ligne est mise à jour dès que de nouvelles informations sont disponibles. Pour consulter ces versions en ligne, sélectionnez la commande Lisez-Moi dans le menu Aide ou consultez la base de connaissances à l'adresse www.avid.com/readme.

3. Consultez la documentation livrée avec votre application ou matériel Avid en cas de problèmes liés à la maintenance ou au matériel.

4. Rendez-vous sur la base de connaissances en ligne à l'adresse www.avid.com/onlinesupport. Les services en ligne sont disponibles 24h/24 et 7j/7. Effectuez des recherches dans la base de connaissances en ligne pour trouver des réponses à vos questions, obtenir des informations sur les messages d'erreur, accéder aux conseils de dépannage, télécharger des mises à jour et participer aux discussions en ligne.

Services de formation Avid

Avid met tout en œuvre pour simplifier l'accès à la formation continue, faire évoluer votre carrière et favoriser votre développement personnel. Avid a pleinement conscience de l'évolution constante des connaissances dans ses domaines d'expertise et, en conséquence, adapte continuellement le contenu de ses cours tout en proposant de nouvelles méthodes de formation pour vous permettre de faire face à la pression et à la concurrence de votre environnement de travail.

Pour plus d'informations sur les cours, les programmes et centres de formation, les certifications, les tutoriels et les guides, rendez-vous sur www.avid.com/support et suivez les liens de la section Formation, ou contactez le service commercial d'Avid au 800-949-AVID (800-949-2843).

Table des matières

	Utilisation de ce guide	6
	Symboles et conventions	6
	Besoin d'aide ?	7
	Services de formation Avid	8
Chapter 1	Pour commencer	17
	À propos d'Interplay Central	17
	Connexion à Interplay Central	18
	Comprendre les affichages de l'application	19
	Utilisation des affichages	22
	Utilisation des zones et des volets	24
	La barre de menus	29
	Le volet Lancer	29
	Utilisation de plug-ins et intégration MOS	31
	Prise en charge des communautés iNEWS	32
	Utilisation de l'aide d'Interplay Central	34
Chapter 2	Utilisation des assets	35
	Le volet Assets	35
	Navigation dans le volet Assets	36
	Utilisation de nouveaux assets	37
	Identification des répertoires, classeurs, projets et facettes iNEWS	38
	Navigation au sein de la base de données iNEWS	39
	Utilisation des assets média	40
	Identification des systèmes Interplay Production et de leurs assets média	41
	Navigation au sein de la base de données Interplay Production	41
	Ajout ou suppression de colonnes de propriétés	42
	Redimensionnement des colonnes	43
	Déplacement des colonnes	43

	Déplacement ou copie d'assets	43
	Modification du nom des assets	44
	Création d'un dossier	44
	Affichage ou masquage des assets référencés	44
	Affichage et montage de métadonnées	45
	Affichage de miniatures	47
Chapter 3	Utilisation des projets	50
	Ouverture de projets ou de facettes	50
	Le volet Projet/Sujet	51
	Association de sujets à des projets ou à des facettes	53
	Ouverture d'un projet ou d'une facette associé(e) à un sujet	54
Chapter 4	Conception d'un script	55
	Le volet Classeur/Sujet	55
	La barre d'outils Classeur/Sujet	57
	L'Éditeur de script.	58
	Création d'un sujet	60
	Segmentation de sujets.	61
	Rédaction de sujets dans une langue écrite de droite à gauche	63
	Utilisation du dictaphone pour rédiger un sujet	64
	Édition d'un sujet.	65
	Mise en forme d'un script	66
	Ajout d'ordres de lancement.	67
	Ajout d'instructions de contrôle de machine	69
	Ajout d'une instruction de contrôle de machine primaire	70
	Suppression ou récupération d'un sujet supprimé	71
	Verrouillage et déverrouillage d'un sujet	71
	Insertion de modèles de script	73
	Insertion d'éléments de substitution MOS.	73
	Ajout de médias à un sujet	74
	Copie et envoi de liens iNEWS	75
	Récupération de sujets enregistrés automatiquement	76
Chapter 5	Utilisation du volet Séquence	78
	Affichage du volet Séquence	78

Le volet Séquence	79
Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées	83
Sélection d'une timeline horizontale ou verticale	85
Utilisation de la barre de zoom de la séquence	85
Affichage des informations d'une séquence	88
Création d'une séquence	89
Règles de création d'une séquence de script	92
Séquences associées à des sujets dans Instinct et NewsCutter	92
Séquences uniquement audio ou vidéo	93
Enregistrement d'une séquence	93
Enregistrement d'une version d'une séquence	94
Récupération de séquences enregistrées automatiquement	95
Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence	96
Ouverture d'une séquence associée à un sujet	97
Édition d'une séquence associée à un sujet	98
Utilisation des segments de sujet et des blocs de timing	100
Utilisation des affichages de timing	101
Édition de médias dans les blocs de timing	104
Extension d'un segment dans un autre bloc de timing	105
Afficher et masquer les blocs de timing vides	107
Ajustement manuel des blocs de timing	108
Montage d'une séquence	110
Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence de base	111
Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée	112
Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée	114
Réalisation d'un montage par remplacement	118
Activation d'une piste audio	122
Ajout de médias issus d'une séquence enregistrée à une autre séquence	123
Annulation et rétablissement d'une action dans le volet Séquence	123
Déplacement ou suppression de segments dans la timeline	124
Ajout et suppression de segments audio	125
Création d'un segment NAT ou SOT uniquement audio :	126
Alignement dans la timeline	127

	Trimming de segments dans la timeline	128
	Création de montages en L dans la timeline	132
	Division d'un segment	134
	Ajout de marqueurs à une séquence	136
	Insertion de fondus vidéo (séquences avancées uniquement)	137
	Activation du scrubbing audio	138
Chapter 6	Utilisation de médias vidéo	139
	Le volet Média	139
	Volet Média : Mode Asset	140
	Volet Média : Clip de groupe	144
	Volet Média : Mode Sortie	145
	Lecture des assets	148
	Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture	149
	Navigation incrémentielle au sein des assets	150
	Lecture d'assets récemment visualisés	151
	Sélection du format d'image	151
	Mise à jour de l'état d'un média	152
	Lecture de séquences simples et complexes	152
	Sélection de la qualité de lecture	154
	Marquage de points d'entrée et de sortie	154
	Utilisation des marqueurs et des restrictions	156
	Utilisation des afficheurs de timecode	157
	Saisie d'un timecode pour le calage d'une image	158
	Utilisation de la timeline de média	160
	Utilisation de la barre de zoom du média	161
	Vérification avant diffusion	162
	Utilisation de la commande Faire correspondre l'image	163
	Ouverture d'un dossier parent	164
	Mise à plat de séquences	165
	Affichage et montage d'un clip en cours d'acquisition	167
	Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe	168
Chapter 7	Utilisation d'audio	169
	Le volet Audio	169

	Le volet Audio en mode Asset	170
	Le volet Audio en mode Sortie	171
	Utilisation des pistes audio dans des séquences de base	173
	Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées	174
	Ajustement des niveaux audio d'une séquence avancée	176
	Contournement de l'assignation par défaut des pistes audio.	177
	Sélection du format de mix audio	178
	Monitoring audio pour les assets et les séquences de base.	178
	Enregistrement d'un voice-over	181
Chapter 8	Utilisation des clips de groupe	183
	Clips de groupe et workflows multicam dans Interplay Central.	183
	Utilisation des clips de groupe	185
	Chargement d'un clip de groupe et changement de l'angle affiché	188
	Utilisation des banques	189
	Sélection de l'angle actif en mode Asset	189
	Lecture d'un clip de groupe	191
	Timecode et clips de groupe	191
	Sélection des préférences de monitoring audio en mode Asset	192
	Marqueurs et restrictions pour les clips de groupe.	195
	Utilisation de la commande Faire correspondre l'image avec des clips de groupe	196
	Création d'une séquence de base avec des clips de groupe	197
	Ajout d'un angle actif d'un clip de groupe à une séquence avancée	199
	Envoi d'une séquence contenant des clips de groupe à un périphérique de diffusion	199
Chapter 9	Recherche d'assets	200
	La barre de recherche.	200
	Le volet Rechercher	202
	Lancement d'une recherche	203
	Critères de recherche avancés	205
	Exemple de recherche avancée.	208
Chapter 10	Annotation et création de sous-clips	209
	Workflows d'annotation.	209
	Comprendre les marqueurs et les restrictions	212
	L'affichage Annotations.	215

	Le volet Marqueurs	216
	Ajout, enregistrement et suppression de marqueurs	219
	Utilisation des restrictions	221
	Comprendre les restrictions dans Interplay Central	221
	Ajout, enregistrement et suppression de restrictions	226
	Couper, copier et coller du texte	227
	Utilisation des marqueurs pour naviguer dans l'affichage Annotations.	227
	Exportation de marqueurs.	228
	Saisie de texte de marqueur dans une langue écrite de droite à gauche.	229
	Prise en charge du format Unicode pour le texte des marqueurs.	230
	Création de sous-clips.	231
Chapter 11	Partage de messages Interplay Central	233
	Messages Interplay Central	233
	Utilisation du volet Messages	234
	Affichage des messages et des liens vers les assets média	235
	Envoi de messages	237
	Configuration du transfert d'e-mails	240
	Utilisation du transfert d'e-mails	241
Chapter 12	Messagerie iNEWS	242
	Envoi de messages.	242
	Affichage des messages reçus et envoi de réponses.	243
Chapter 13	Envoi en diffusion	244
	Spécification des paramètres d'envoi en diffusion	244
	Envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion	247
	Envoi d'une séquence Long GOP à résolution mixte à un périphérique de diffusion	249
	Le volet Progression	250
Chapter 14	Transfert d'assets et de médias vers un autre groupe de travail	252
Chapter 15	Application mobile Avid Central pour iPhone	255
	Informations basiques de connexion.	256
	L'iPhone	256
	Gestes de contrôle de l'application mobile	257
	Installation d'Avid Central sur iPhone	258
	Ouverture d'Avid Central sur iPhone.	258

La barre latérale	260
Boutons de l'interface utilisateur	261
Personnalisation des paramètres d'Avid Central	262
Modification des rôles	263
Accès à la base de données iNEWS	264
Affichage d'une vidéo associée à un script	270
Édition de sujets	271
Méthodes d'enregistrement des sujets.	273
Mise en forme d'un script	274
Ajout d'ordres de lancement.	275
Ajout d'instructions de contrôle de machine.	276
Utilisation de liens dans les sujets	277
Approbation de sujets	278
Utilisation des favoris	279
Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache	281
Mise en cache de classeurs et de sujets	282
Affichage de classeurs et sujets en mode hors connexion	283
Avid Central et Interplay Production	283
Affichage d'assets média avec Avid Central	284
Chapter 16 Application Avid Central pour tablette iPad	287
Informations basiques de connexion.	288
L'iPad	288
Gestes de contrôle de l'application pour tablette	289
Installation d'Avid Central sur iPad	290
Ouverture d'Avid Central sur la tablette	291
La barre latérale	293
Boutons de l'interface utilisateur	294
Personnalisation des paramètres d'Avid Central	295
Modification des rôles	296
Accès à la base de données iNEWS	297
Affichage d'une vidéo associée à un script	302
Édition de sujets	304
Méthodes d'enregistrement des sujets.	307

	Mise en forme d'un script	308
	Ajout d'ordres de lancement.	309
	Ajout d'instructions de contrôle de machine.	310
	Utilisation de liens dans les sujets	311
	Approbation de sujets	312
	Activation du mode Présentateur	313
	Utilisation des favoris	314
	Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache	316
	Mise en cache de classeurs et de sujets	317
	Affichage de classeurs et sujets en mode hors connexion	318
	Avid Central et Interplay Production	318
	Affichage d'assets média avec Avid Central	320
Chapter A	Paramètres utilisateur.	323
Appendix B	Raccourcis clavier.	326
	Raccourcis du volet Classeur/Sujet	327
	Raccourcis du volet Assets	328
	Raccourcis du volet Média	329
	Raccourcis du volet Marqueurs.	332
	Raccourcis du volet Séquence	335
Appendix C	Icônes.	337
	Icônes des types de volet	337
	Icônes du volet Lancer	338
	Icônes du volet Assets	339
	Icônes du volet Média.	340
	Icônes du volet Marqueurs	342
	Icônes du volet Progression	342
	Icônes du volet Séquence.	342
	Icônes d'Interplay Pulse	343
	Glossaire Interplay Central.	344
	Index.	359

1 Pour commencer

Les sections principales suivantes décrivent des tâches utilisateur de base ainsi que divers concepts et fonctionnalités que vous devrez utiliser lorsque vous travaillerez avec Interplay Central.

- [À propos d'Interplay Central](#)
- [Connexion à Interplay Central](#)
- [Comprendre les affichages de l'application](#)
- [Utilisation de plug-ins et intégration MOS](#)
- [Prise en charge des communautés iNEWS](#)
- [Utilisation de l'aide d'Interplay Central](#)

À propos d'Interplay Central

Interplay Central permet aux professionnels des médias d'accéder à des outils de workflow par le biais d'applications mobiles et Web. Grâce à l'interface utilisateur personnalisable d'Interplay Central, chaque individu au sein d'un workflow de production de médias a accès aux outils dont il a besoin pour réaliser ses tâches, avec une visibilité sur les assets, des fonctionnalités de collaboration et une flexibilité de workflow supérieures. Les utilisateurs peuvent accéder via Interplay Central à Avid iNEWS, à Interplay Production, ou aux deux.

Avid iNEWS

Le système de NRCS Avid iNEWS fournit aux journalistes, producteurs, réalisateurs et autres techniciens de la salle de rédaction une gamme complète d'outils qui simplifieront leurs tâches. Ce système est principalement constitué de stations de travail iNEWS, reliées via un réseau LAN ou WAN, et du serveur iNEWS qui gère l'ensemble des activités quotidiennes de la salle de rédaction.



Bien qu'étant considéré comme une seule unité, le serveur iNEWS est généralement constitué de deux ordinateurs ou plus prenant en charge le logiciel iNEWS Server. Chacun agit en tant que système de secours pour le ou les autres ordinateurs afin de garantir la stabilité globale du réseau. Une version miroir de la base de données iNEWS est présente sur chacun de ces serveurs pour assurer la redondance du système.

Interplay Production

Le système Avid Interplay Production regroupe une base de données d'assets et un logiciel de gestion de workflow, les deux étant intégrés avec les solutions de stockage partagé Avid et d'archivage Avid. Interplay Production fournit aux journalistes et aux producteurs des outils qui leur permettent d'ajouter des contenus rich media aux sujets et d'envoyer la séquence vidéo assemblée à un serveur de diffusion.

Connexion à Interplay Central

Utilisez un navigateur pris en charge pour vous connecter et vous identifier sur votre serveur Interplay Central. Reportez-vous au fichier *Lisez-moi Avid Interplay Central Services* pour connaître la liste des navigateurs pris en charge.

Interplay Central permet d'utiliser les mêmes nom d'utilisateur et mot de passe pour accéder à tous les systèmes Avid pour lesquels votre compte est configuré. Un journaliste peut avoir accès à la fois à des bases de données Avid iNEWS et Interplay Production, alors qu'un dérusheur peut être autorisé uniquement à accéder à une base de données Interplay Production.

Lors de votre première connexion à Interplay Central, vous pouvez choisir d'utiliser vos identifiants Interplay pour vous connecter à iNEWS et à Interplay Production, ou d'en utiliser d'autres. Vos identifiants sont liés au nom d'utilisateur et au mot de passe que vous pouvez utiliser pour vous connecter à iNEWS ou à Interplay Production. En fournissant ces identifiants, vous n'aurez alors plus qu'à indiquer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Interplay Central pour vos prochaines connexions.

Les identifiants de connexion à iNEWS et Interplay Production sont définis dans les sections iNEWS ou Interplay Production de la boîte de dialogue Paramètres utilisateur accessible à partir du menu Accueil. Vous pouvez modifier ces identifiants à tout moment.

Après avoir entré vos identifiants pour la première fois, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez utiliser des plug-ins MOS. Reportez-vous à la section « [Utilisation de plug-ins et intégration MOS](#) », à la page 31.

Pour vous connecter à Interplay Central :

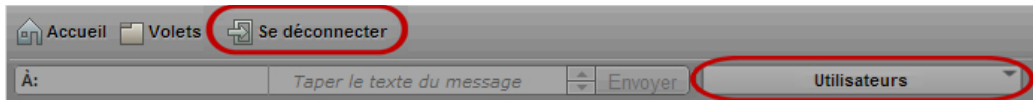
1. Ouvrez un navigateur pris en charge et saisissez l'URL de votre serveur Interplay Common Services.
L'URL est le nom de machine du serveur.
2. Depuis l'écran de connexion, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.
3. Cliquez sur le bouton Se connecter ou appuyez sur Entrée ou Retour (Macintosh).

Après quelques instants, l'application Interplay Central s'ouvre sur le dernier affichage utilisé.



Lorsque vous vous connectez à Interplay Central, vous êtes automatiquement connecté à votre système de NRCS iNEWS, à votre système Interplay Production ou aux deux. Si toutefois les paramètres de sécurité de l'un de ces systèmes intégrés sont configurés de manière incorrecte, il se peut qu'un message d'avertissement s'affiche pour vous informer que l'application n'est pas en mesure d'authentifier le nom d'utilisateur ou le mot de passe de connexion. Dans ce cas, cliquez sur le lien affiché et vérifiez vos paramètres de sécurité.

4. (Facultatif) Si vous souhaitez que l'application s'ouvre sur un affichage différent, sélectionnez-en un autre à l'aide du sélecteur d'affichage.



À gauche : Bouton Se déconnecter. À droite : Sélecteur d'affichage.



Un ou plusieurs rôles sont assignés à chaque utilisateur par l'administrateur d'Interplay Central. Chaque rôle est associé à un ou plusieurs affichages. Pour plus d'informations sur les affichages disponibles, reportez-vous à la section « Utilisation des affichages », à la page 22. Pour plus d'informations sur les rôles, reportez-vous au Guide de l'administrateur Interplay Central.


Pour vous déconnecter :










- Cliquez sur le bouton Se déconnecter sur la barre de menus.








Comprendre les affichages de l'application

Un *affichage* est un ensemble de volets et d'autres commandes, installé en tant que composant de l'application Web Interplay Central. Les dimensions et l'emplacement des volets sont définis par défaut dans chaque affichage. Tous les volets disponibles ne sont pas présents dans chaque affichage, mais les utilisateurs peuvent choisir ceux qu'ils souhaitent afficher ainsi que leurs dimensions et leur position dans la fenêtre de l'application. Pour consulter une liste des affichages installés, reportez-vous à la section « Utilisation des affichages », à la page 22.

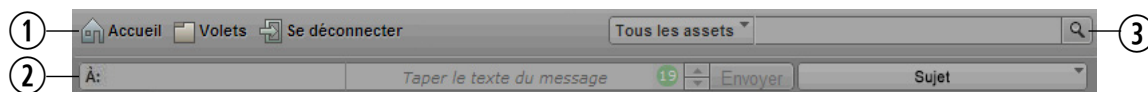
Le tableau suivant décrit les principaux volets.

Icône	Volet	Description	Reportez-vous à la section...
	Assets	Volet dans lequel sont répertoriés des assets. Les assets peuvent être affichés suite à une recherche ou à une navigation. Le cas échéant, les assets sont affichés au sein d'une hiérarchie de dossiers.	« Le volet Assets », à la page 35

Icône Volet		Description	Reportez-vous à la section...
	Classeur/Sujet	Volet dans lequel le contenu d'un classeur est affiché, ainsi que celui d'un sujet sélectionné dans la file d'attente, avec le formulaire du sujet et les éventuels ordres de lancement. Ce volet ne peut être ouvert que depuis le volet Assets et n'est donc pas répertorié dans le menu Volets.	« Le volet Classeur/Sujet », à la page 55
	Projet/Sujet	Volet dans lequel sont affichés le contenu d'un projet, ses facettes et tout sujet associé. Ce volet ne peut être ouvert que depuis le volet Assets et n'est donc pas répertorié dans le menu Volets.	« Le volet Projet/Sujet », à la page 51
	Audio	Volet contenant les commandes d'ajustement des paramètres audio des assets média.	« Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées », à la page 174
	Tous les messages	Volet d'Interplay Pulse qui permet aux utilisateurs de vérifier et approuver des packages soumis pour publication. Ce volet affiche également un historique des packages prêts à être publiés et déjà publiés, ce qui permet d'effectuer des recherches parmi l'ensemble des packages, soumis et publiés.	Guide de l'utilisateur Avid Interplay Pulse
	Aide	Volet permettant d'accéder au système d'aide.	« Utilisation de l'aide d'Interplay Central », à la page 34
	Lancer	Volet depuis lequel vous pouvez naviguer vers divers emplacements. Ce volet affiche les systèmes de fichiers distants, les systèmes de fichiers locaux, ainsi que d'autres emplacements de stockage d'assets.	« Le volet Lancer », à la page 29
	Marqueurs	Volet dans lequel vous visualisez et créez des marqueurs.	« Le volet Marqueurs », à la page 216
	Média	Volet dans lequel vous visualisez et montez des assets média. Les commandes affichées dépendent de l'asset sélectionné.	« Le volet Média », à la page 139
	Messages	Volet depuis lequel vous pouvez envoyer des messages et des liens vers des médias à d'autres utilisateurs d'Interplay Central.	Guide de l'utilisateur Avid Interplay Pulse

Icône Volet	Description	Reportez-vous à la section...
	Métadonnées Volet qui affiche les propriétés associées à un asset sélectionné dans la base de données Interplay Production.	« Affichage et montage de métadonnées », à la page 45
	Progression Volet depuis lequel vous pouvez consulter la progression des processus en tâche de fond tels que l'envoi en diffusion et les mises à plat de séquences.	« Le volet Progression », à la page 250
	Recherche Volet depuis lequel vous effectuez des recherches. Son fonctionnement est similaire à celui de la barre de recherche, mais il inclut également des critères de recherche avancés.	« Le volet Rechercher », à la page 202
	Volet Séquence Volet comprenant la timeline de la séquence et d'autres commandes de création et de montage de séquence.	« Le volet Séquence », à la page 79
	Message social Volet depuis lequel les utilisateurs d'Interplay Pulse créent des packages de publication sur les réseaux sociaux.	<i>Guide de l'utilisateur Avid Interplay Pulse</i>
	Miniatures Volet qui affiche les petites images d'un asset chargé dans le mode Asset du volet Média.	« Affichage de miniatures », à la page 47
	Sujet Web Volet depuis lequel les utilisateurs d'Interplay Pulse créent des packages de publication sur des systèmes de gestion de contenu Web (CMS).	<i>Guide de l'utilisateur Avid Interplay Pulse</i>

En plus des volets, les affichages de l'application comportent différentes barres qui offrent des informations, des options et des fonctionnalités supplémentaires.



Le tableau suivant décrit ces diverses barres.

Barre	Description	Reportez-vous à la section...
1 Menu	Section de l'application qui permet d'accéder aux nombreuses options de menu.	« La barre de menus », à la page 29

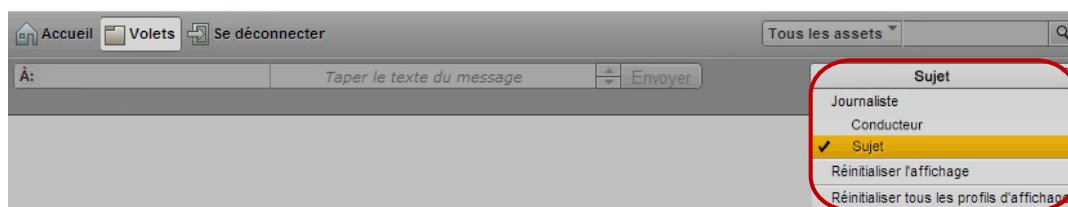
Barre	Description	Reportez-vous à la section...
2 Message	Section de l'application qui permet d'envoyer et de recevoir des messages.	« Messagerie iNEWS », à la page 242
3 Recherche	Section de l'application depuis laquelle vous pouvez lancer des recherches. Vous pouvez faire glisser les résultats d'une recherche depuis cette barre et les déposer dans une autre zone telle qu'un volet pour mieux les visualiser.	« La barre de recherche », à la page 200

Utilisation des affichages

L'application Web Interplay Central est installée avec des affichages prédéfinis. Les volets disponibles ne sont pas tous présents dans chaque affichage, mais vous avez la possibilité de les ouvrir dès que vous en avez besoin.

Utilisez le sélecteur d'affichage situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour activer un nouvel affichage. Le nom de l'affichage actif est mis en évidence. Si vous cliquez sur ce menu, le nom du ou des rôles assignés à l'utilisateur sont répertoriés, ainsi que les affichages disponibles pour ces rôles. Vous pouvez choisir parmi tous les affichages présents dans le menu.

L'illustration suivante montre les affichages par défaut disponibles pour le rôle Journaliste.



Le tableau suivant répertorie les affichages ainsi que les utilisateurs qui ont accès à chacun d'eux.

Affichage	Description	Disponible pour
Couper	Les journalistes, les dérusheurs et les monteurs utilisent cet affichage pour créer des séquences. Par défaut, le volet Séquence s'affiche horizontalement.	Tous les utilisateurs, selon leur rôle.

Affichage	Description	Disponible pour
Interplay Pulse	Cet affichage permet aux journalistes avec licence avancée et aux producteurs Interplay Pulse de publier des packages de médias sur plusieurs plateformes et services. Pour plus d'informations, reportez-vous au <i>Guide Avid Interplay Pulse</i> .	Tous les utilisateurs, selon leur rôle, si Interplay Pulse est installé.
Dérushage	Les dérusheurs de médias utilisent cet affichage pour ajouter des marqueurs aux clips et créer des sous-clips. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Annotation et création de sous-clips », à la page 209. Vous pouvez afficher une base de données iNEWS lorsque vous êtes en vue Annotations, mais vous ne pouvez pas ouvrir de classeur.	Tous les utilisateurs, selon leur rôle
Conducteur	Les journalistes utilisent cet affichage pour modifier et créer des sujets.	Tous les utilisateurs, selon leur rôle
Sujet	Les journalistes utilisent cet affichage pour monter et créer des sujets qui contiennent de la vidéo et de l'audio. Par défaut, le volet Séquence s'affiche verticalement. Il s'agit de l'affichage actif lors de la première connexion d'un utilisateur. Vous pouvez basculer vers un autre affichage à tout moment à l'aide du sélecteur d'affichage.	Tous les utilisateurs, selon leur rôle
Paramètres système	Les administrateurs utilisent cet affichage pour configurer divers paramètres. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration des paramètres système » du <i>Guide de l'administrateur Avid Interplay Central</i> .	Administrateurs uniquement
Utilisateurs	Les administrateurs utilisent cet affichage pour importer, créer et gérer les utilisateurs d'Interplay Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des utilisateurs d'Interplay Central » du <i>Guide de l'administrateur Avid Interplay Central</i> .	Administrateurs uniquement

Pour basculer vers un autre affichage prédéfini :

- Choisissez l'affichage à l'aide du sélecteur d'affichage.



Les modifications apportées à un affichage prédéfini sont enregistrées lorsque vous basculez vers un autre affichage ou lorsque vous vous déconnectez.

Pour fermer un volet :

- Cliquez sur le bouton X sur l'onglet du volet.

Pour ouvrir des volets supplémentaires :

1. Cliquez sur le menu Volets.
2. Sélectionnez l'option de menu correspondant au volet que vous souhaitez ouvrir.

Le volet sélectionné s'ouvre dans la zone active. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des zones et des volets](#) », à la page 24.

Pour rétablir la configuration d'origine d'un affichage :

- Choisissez Réinitialiser l'affichage à partir du sélecteur d'affichage.

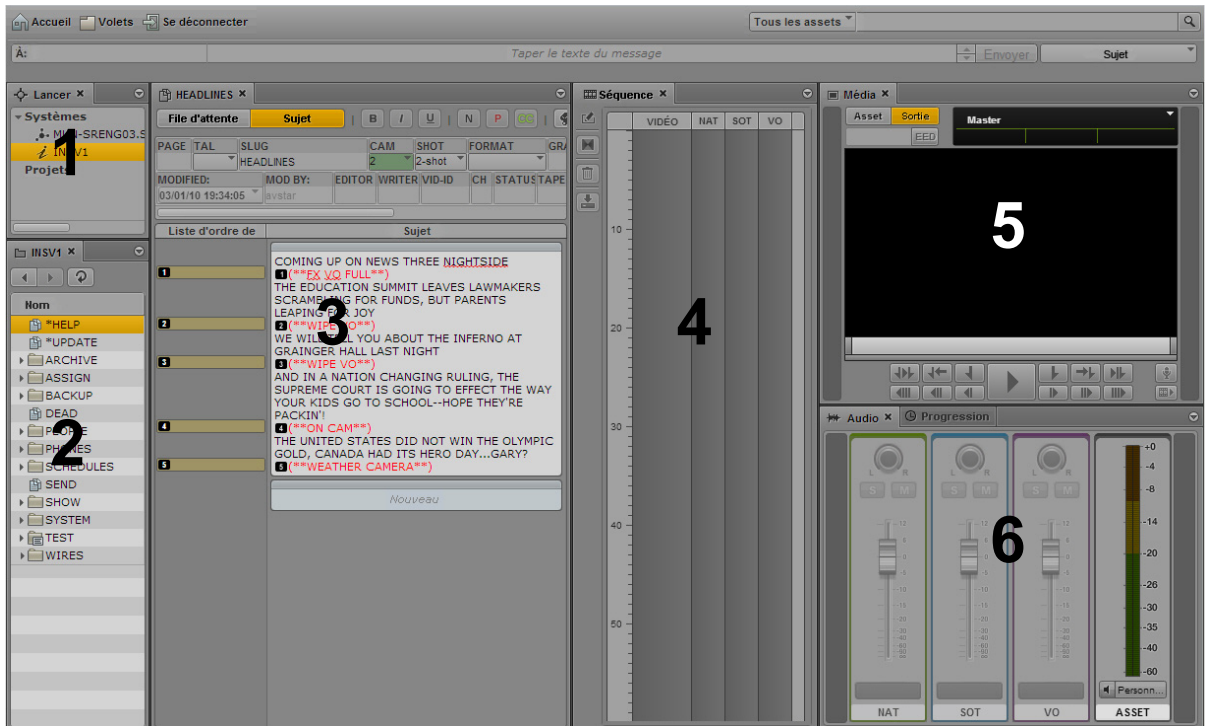
Pour rétablir la configuration par défaut de tous les affichages :

- À partir du sélecteur d'affichage, sélectionnez la commande Réinitialiser tous les profils d'affichage.

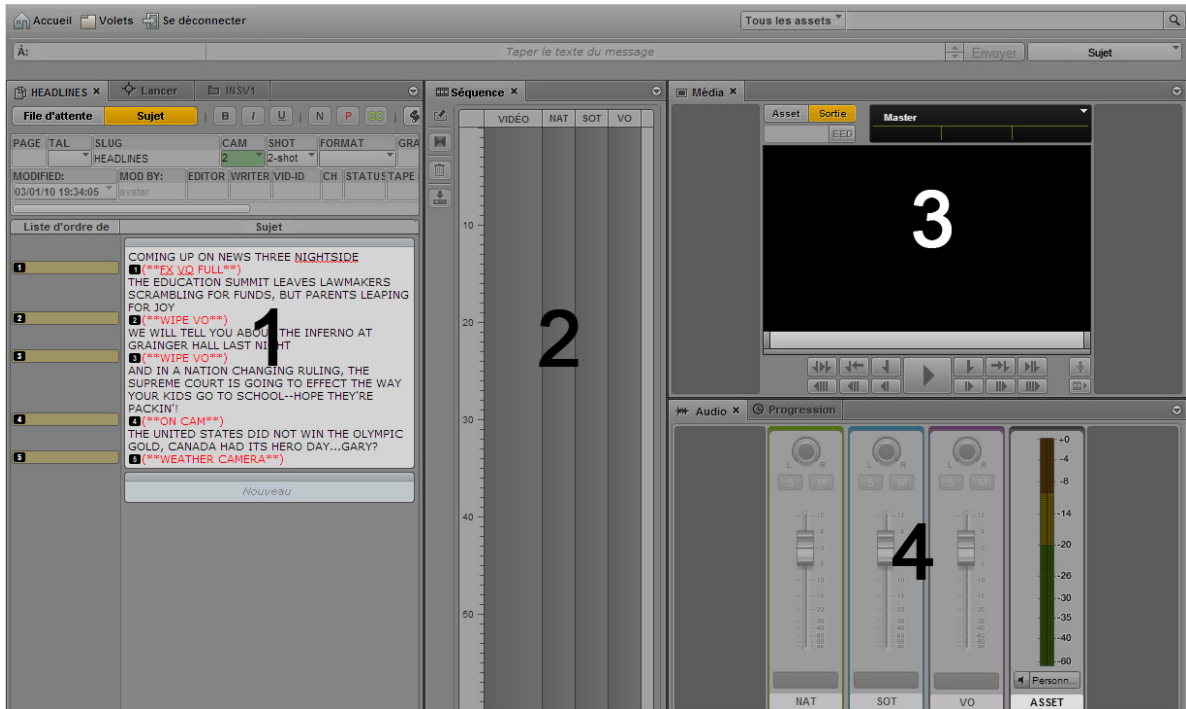
Utilisation des zones et des volets

Vous pouvez personnaliser la fenêtre d'Interplay Central en réagénant les zones et volets d'un affichage. Une zone peut contenir un ou plusieurs volets. Lorsqu'une zone contient plus d'un volet, ils sont alors présentés sous la forme d'onglets, les uns au-dessus des autres.

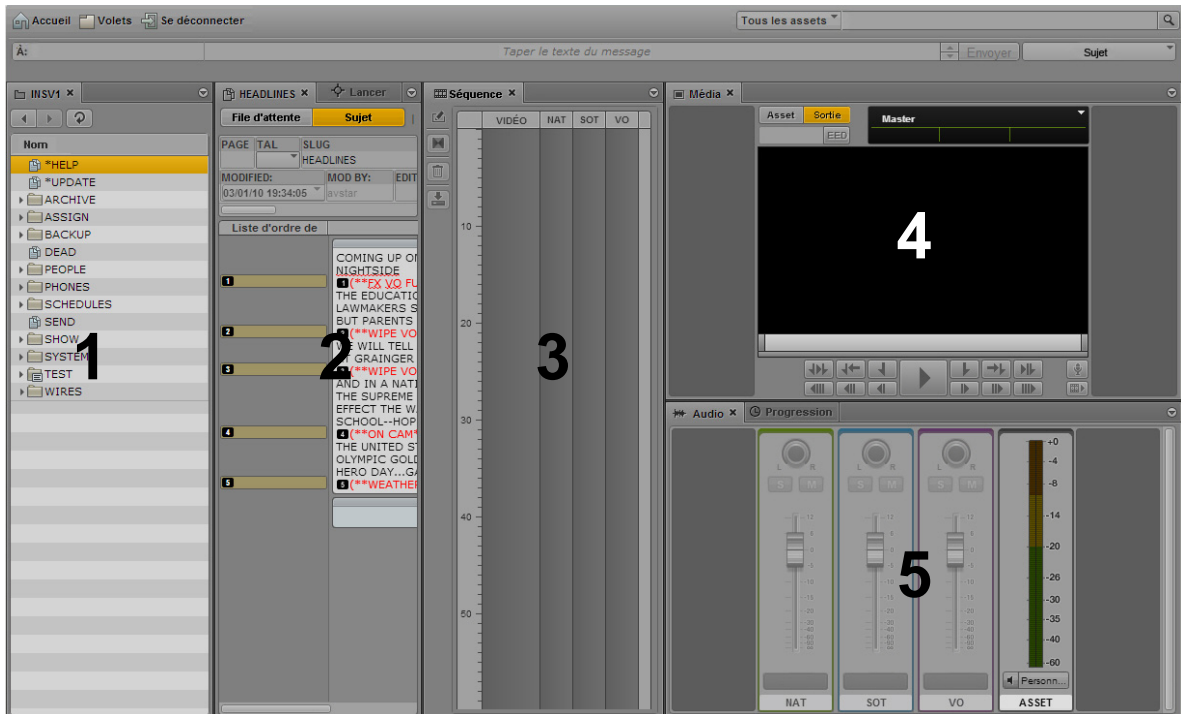
L'illustration suivante montre un exemple type d'affichage Sujet. Cet affichage est composé de six zones différentes et de sept volets. La zone située dans le coin inférieur droit accueille deux volets.



Vous pouvez personnaliser cet affichage en combinant par exemple deux volets ou plus dans une même zone et ainsi réduire le nombre de zones. Vous disposerez de plus d'espace pour les zones restantes. Sur l'illustration suivante, l'affichage est composé de quatre zones et de sept volets. La zone située sur la gauche accueille les volets Classeur/Sujet, Lancer, ainsi qu'un volet d'assets.



Il est également possible de déplacer un volet pour créer une nouvelle zone. Sur l'illustration suivante, le volet d'assets a été déplacé vers la gauche pour créer une nouvelle zone.



Si tous les onglets de volet d'une zone ne peuvent être affichés par manque d'espace, des boutons fléchés vers la gauche et la droite apparaissent à côté du bouton de menu du volet. Ils permettent de naviguer entre tous les volets de la zone.



Vous pouvez déplacer des volets pour gagner de l'espace à l'écran et les réagencer en fonction de vos habitudes de travail. L'application enregistre l'agencement le plus récent et le charge à nouveau lors de votre connexion suivante.

Les zones contiennent des *zones de dépôt* dans lesquelles vous pouvez déplacer les volets. Chaque zone possède cinq zones de dépôt : au centre, en haut, en bas, à gauche et à droite.

Pour déplacer un volet :

- Cliquez sur l'onglet du volet et faites-le glisser vers une zone de dépôt.



Ne cliquez pas sur le bouton X de l'onglet du volet, à moins que vous ne souhaitiez le fermer.

La zone de dépôt est mise en surbrillance en orange pour vous permettre d'identifier l'emplacement de la fenêtre auquel sera positionné le volet si vous relâchez le bouton de la souris.

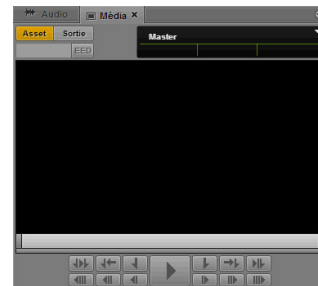
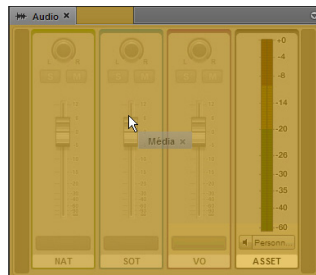
Les illustrations suivantes présentent le processus de déplacement par glisser-déposer du volet Média sur chaque zone de dépôt. Le volet Audio est déjà affiché dans la zone vers laquelle le volet Média est déplacé. Si vous faites glisser le volet Média vers la zone de dépôt centrale, les deux volets sont alors disposés en onglets et un seul est visible à la fois. Si vous le faites glisser vers les zones de dépôt du haut ou du bas, la zone est divisée verticalement. À l'inverse, elle est divisée horizontalement si vous faites glisser le volet vers les zones de dépôt de gauche ou de droite.

Zone de dépôt

Position

Résultat

Centre



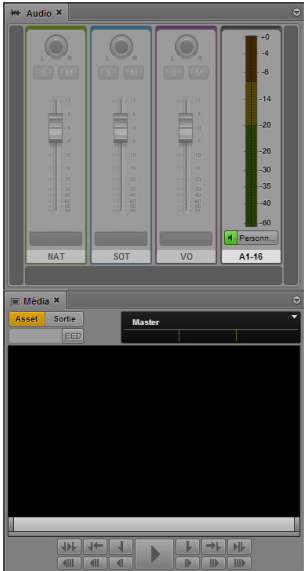
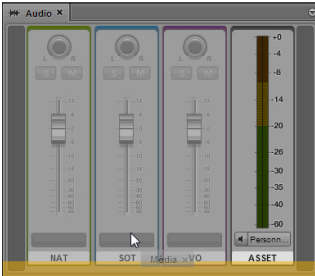
Haut



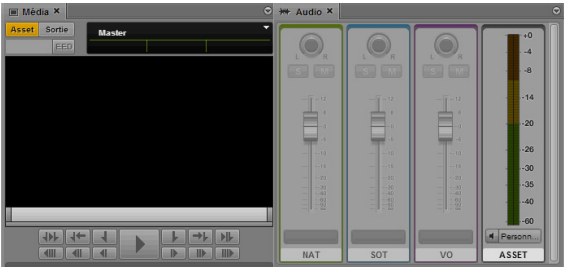
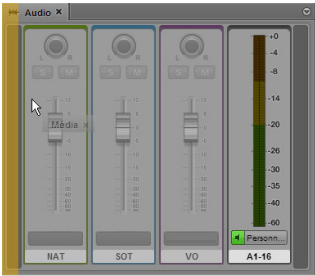
Zone
de
dépôt Position

Résultat

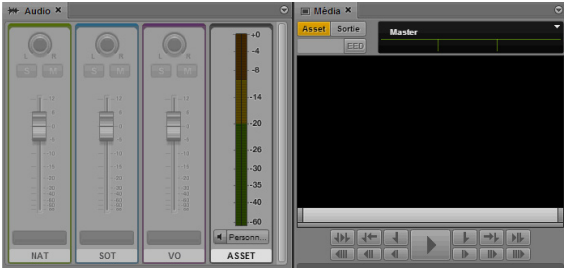
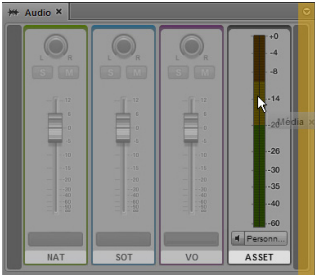
Bas



Gauche



Droite



La barre de menus

La barre de menus de l'application comprend les menus suivants :

- Accueil

Option	Description
Paramètres utilisateur	Ouvre la boîte de dialogue Paramètres qui contient des options de configuration disponibles pour les utilisateurs non-administrateurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres utilisateur », à la page 323.
À propos de	Ouvre une fenêtre présentant des informations sur le produit.

- Volets

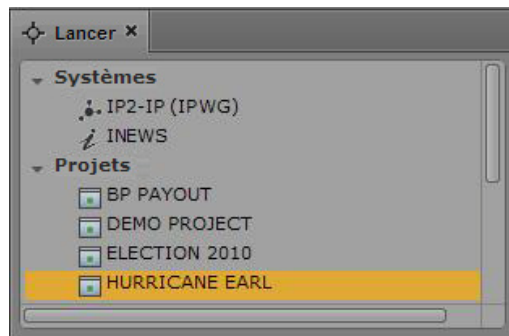
Ce menu répertorie les volets qu'il est possible d'ouvrir dans l'affichage actif. Pour consulter la liste des principaux volets, reportez-vous à la section « [Comprendre les affichages de l'application](#) », à la page 19. Il n'est possible d'ouvrir qu'une seule instance de certains volets au sein de l'interface utilisateur. Cependant, vous pouvez ouvrir plusieurs instances des volets Assets ou Rechercher. Si un volet est ouvert et s'il n'est possible d'en ouvrir qu'une seule instance, son nom est alors grisé dans le menu Volets.

- Se déconnecter








Sélectionnez la commande Se déconnecter pour quitter l'application et revenir sur l'écran de connexion.

Le volet Lancer

Le volet Lancer affiche les systèmes iNEWS et Interplay Production auxquels vous pouvez accéder depuis le système Interplay Central. Le volet Lancer inclut également les projets et serveurs iNEWS faisant partie d'une communauté iNEWS.



Les systèmes et les projets sont identifiés par les icônes suivantes.

icône	Description
	Système Interplay Production connecté
	Système Interplay Production déconnecté
	Système iNEWS connecté
	Système iNEWS déconnecté
	Projet de la base de données iNEWS
	Projet iNEWS (non démarré)
	Projet iNEWS (expiré)

En ouvrant un système NRCS iNEWS ou Interplay Production, vous pouvez visualiser le contenu de sa base de données dans le volet Assets. De la même manière, en ouvrant un projet iNEWS depuis le volet Lancer, vous pouvez visualiser son contenu dans le volet Assets.

Pour ouvrir un système ou un projet depuis le volet Lancer, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Double-cliquez sur l'élément que vous souhaitez ouvrir.
- ▶ Effectuez un clic droit sur l'élément et sélectionnez la commande Ouvrir dans un nouvel onglet Assets.

Pour plus d'informations sur les assets et les projets, reportez-vous aux sections « [Utilisation des assets](#) », à la page 35 et « [Utilisation des projets](#) », à la page 50. Pour plus d'informations sur les communautés iNEWS, reportez-vous à la section « [Prise en charge des communautés iNEWS](#) », à la page 32.

Utilisation de plug-ins et intégration MOS

Interplay Central prend en charge les plug-ins MOS ActiveX. Par exemple, Deko Select est un plug-in pour interface de NRCS qui permet aux utilisateurs tels que les reporters d'ajouter directement des modèles de graphismes aux sujets par glisser-déposer, ainsi que de modifier le texte ou les graphismes éditables du modèle sélectionné. Le plug-in Avid Deko Select peut également servir à ajouter des graphismes à la vidéo d'une séquence d'un sujet. D'autres plug-ins de développeurs tiers sont disponibles.

Ces plug-ins sont spécifiques aux workflows iNEWS.



Le programme d'installation Interplay Common Services installe uniquement le conteneur requis pour les contrôles ActiveX. Vous devez installer des logiciels supplémentaires, comme décrit dans les sections suivantes.

Configuration de votre navigateur

Le navigateur Chrome requiert une extension permettant d'utiliser les plug-ins MOS. Lors de votre première connexion à Interplay Central, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez utiliser des plug-ins MOS.

- Si vous cliquez sur Oui, un programme d'installation est téléchargé à partir du serveur Interplay Common Services. Si un message s'affiche pour vous informer qu'une fenêtre pop-up a été bloquée, autorisez les fenêtres pop-up provenant du serveur Interplay Common Services, puis réactualisez la page. Double-cliquez sur le fichier .exe pour installer le programme.

À l'issue de l'installation, vous devez fermer Chrome, puis le rouvrir afin qu'Interplay Central puisse accéder à l'extension. Les versions récentes de Chrome désactivent les plug-ins tiers. Assurez-vous que la mention Activée apparaît en regard de l'extension Avid ActiveX sur la page Outils > Extensions de Chrome.

- Si vous cliquez sur Non et souhaitez utiliser des plug-ins ultérieurement activez l'option MOS en suivant la procédure ci-après. Lors de votre prochaine connexion ou après avoir actualisé l'application, une fenêtre vierge s'ouvre et le programme d'installation est téléchargé. Cliquez sur le fichier .exe pour installer l'extension.

Les plug-ins ActiveX ne sont pas pris en charge par le navigateur Safari.

Activation de MOS

Pour utiliser des plug-ins, vous devez activer MOS dans Interplay Central. Sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur > MOS, puis MOS activé.

Installation de plug-ins

Pour connaître les procédures d'installation des plug-ins, reportez-vous à leur documentation.

Après avoir installé puis configuré des plug-ins, leur nom apparaît en bas du menu Volets.

Désinstallation de l'extension Chrome

Pour désinstaller l'extension Chrome, utilisez le panneau de configuration de Windows.

N'utilisez pas la page Extensions de Chrome.

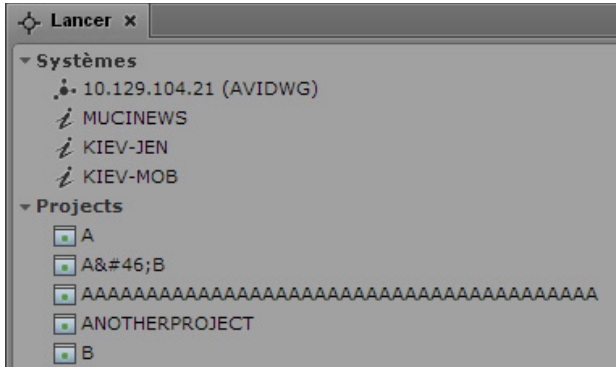
1. Cliquez sur Démarrer et sélectionnez Panneau de configuration.
2. Cliquez sur Programmes et fonctionnalités.
3. Effectuez un clic droit sur le plug-in MOS Avid Interplay Central et sélectionnez Désinstaller. Cliquez sur Oui et suivez les instructions à l'écran.

Prise en charge des communautés iNEWS

Interplay Central version 1.5 prend en charge les communautés iNEWS. Une communauté iNEWS permet aux clients travaillant avec plusieurs systèmes iNEWS de partager des contenus et de collaborer sur des sujets. Un utilisateur iNEWS peut travailler avec des contenus stockés sur n'importe quel système iNEWS d'une communauté, depuis une même station de travail iNEWS. Interplay Central version 1.5 inclut une fonctionnalité similaire.

Vous devez fournir des identifiants de connexion dans Interplay Central pour vous connecter à un système iNEWS. Ce système est alors considéré comme votre *système local*. Si votre système local fait partie d'une communauté iNEWS, vous pouvez vous connecter automatiquement aux autres systèmes de la communauté. Ces systèmes sont considérés comme vos *systèmes distants*. Dans le volet Lancer d'Interplay Central, votre système iNEWS local apparaît en premier, suivi des systèmes distants. Pour vous connecter à un système distant, double-cliquez sur son nom.

Sur l'illustration suivante, MUCINEWS est le système local, KIEV-JEN et KIEV-MOB sont des systèmes distants.



Tous les projets répertoriés sont associés à votre système local. Il est impossible d'afficher les projets associés à des systèmes distants.

Vous pouvez effectuer les tâches suivantes à partir d'Interplay Central sur des systèmes iNEWS distants :

- Parcourir des sujets dans le volet Assets.
- Ouvrir des classeurs dans le volet Classeur/Sujet.
- Afficher des sujets dans le volet Classeur/Sujet.
- Créer et éditer des sujets.
- Copier des ordres de lancement à partir d'un sujet stocké sur un système iNEWS vers un sujet stocké sur un autre système.
- Effectuer des recherches sur un système distant sélectionné.



Une recherche dans une base de données iNEWS peut s'effectuer simultanément dans plusieurs classeurs indexés. Cependant, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul classeur non indexé à la fois. Si vous tentez d'en sélectionner plus d'un, un message d'erreur s'ouvre pour vous avertir que la sélection n'est pas valide.

- Afficher et lire des séquences associées à un sujet, à condition qu'elles soient stockées dans la base de données Interplay Production configurée avec le système Interplay Central auquel vous êtes connecté.

En d'autres termes, si vous chargez un sujet associé à une séquence à partir d'un système distant, puis cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence, la séquence associée s'ouvrira si elle est stockée dans la base de données Interplay Production qui apparaît dans le volet Lancer. Vous pouvez ensuite modifier et enregistrer la séquence.

Si vous chargez un sujet à partir d'un système distant alors que la séquence associée est stockée dans une autre base de données Interplay Production, vous ne pourrez ni l'afficher, ni la lire, ni la modifier. Si vous cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence, un message vous informe que l'ID de l'objet média ne peut être résolu (un ID d'objet média est un objet logiciel qui identifie la séquence).



Si un message vous indique que l'ID de l'objet média ne peut être résolu, ne modifiez pas le sujet. Des données peuvent être perdues si vous supprimez ou modifiez les informations de l'ID d'objet média associé.

Limitation pour les fonctionnalités d'objet MOS de substitution et d'emplacement de projet

Interplay Central vérifie si le serveur iNEWS prend en charge les fonctionnalités d'objet MOS de substitution et d'emplacement de projet. Ces fonctionnalités ont été ajoutées dans iNEWS 4.0.0, mais la vérification ne réussit qu'avec les serveurs iNEWS versions 4.0.3 et ultérieures. De ce fait, Interplay Central prend en charge uniquement les workflows faisant appel aux fonctionnalités d'objet MOS de substitution et d'emplacement de projet avec iNEWS 4.0.3 et versions ultérieures.

Utilisation de l'aide d'Interplay Central

Le système d'aide d'Interplay Central réunit le contenu des documents suivants :

- *Guide de l'utilisateur Avid Interplay Central*
- *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*

Vous pouvez consulter l'aide relative à un volet spécifique. Par exemple, si vous souhaitez obtenir des informations sur le volet Média et ses commandes, ouvrez la section du système d'aide associée à partir du bouton de menu du volet. Vous pouvez également ouvrir le système d'aide et utiliser les pages Sommaire, Index et Recherche pour accéder à des informations spécifiques.

Pour accéder à une rubrique d'aide relative à un volet spécifique :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet.
2. Sélectionnez Aide.

Cliquez sur le bouton Sommaire, Index ou Recherche pour trouver d'autres informations.

Pour ouvrir le système d'aide sur la page Sommaire :

- Sélectionnez Volets > Aide.

2 Utilisation des assets

Les sections principales suivantes décrivent le volet Assets et les méthodes de travail avec divers assets dans Interplay Central.

- [Le volet Assets](#)
- [Utilisation de nouveaux assets](#)
- [Utilisation des assets média](#)

Le volet Assets

Les *assets* sont des éléments stockés dans une base de données, tels que des sujets, des scripts, des clips vidéo et des clips audio. Depuis le volet Assets, vous pouvez visualiser les assets provenant des éléments affichés dans le volet Lancer. Si vous double-cliquez par exemple sur le nom d'un système iNEWS dans le volet Lancer, le contenu de la base de données iNEWS s'affiche dans le volet Assets.

Après vous être connecté à Interplay Central, un volet vide nommé Assets s'affiche dans l'une des zones de l'application. Lorsque vous ouvrez un système ou un projet, le nom du volet Assets est modifié et prend celui de l'élément sélectionné. Vous pouvez alors naviguer dans la base de données ou travailler avec les assets affichés. Il est également possible d'ouvrir plusieurs volets Assets qui sont alors présentés sous la forme d'onglets au sein d'une zone de l'application.

Les options de manipulation des assets disponibles dépendent du type d'asset sélectionné.

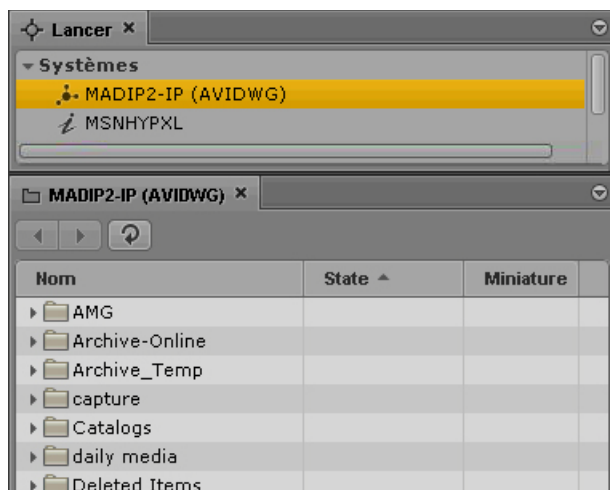
Les sections suivantes décrivent les méthodes d'utilisation des différents types d'assets :

- [« Utilisation de nouveaux assets », à la page 37](#)
- [« Utilisation des assets média », à la page 40](#)

Pour afficher des assets dans un volet Assets :

- Double-cliquez sur un élément du volet Lancer.

Sur l'illustration suivante, la base de données Interplay Production est sélectionnée dans le volet Lancer et son contenu apparaît dans le volet Assets situé immédiatement en dessous. Le nom du système sélectionné est affiché sur l'onglet du volet Assets.



Pour ouvrir un autre volet Assets, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez Volets > Assets.
- ▶ Effectuez un clic droit sur un élément du volet Lancer et sélectionnez la commande Ouvrir dans un nouvel onglet Assets.

Le nouveau volet s'ouvre à côté du premier volet Assets.

Si vous avez fermé le dernier volet Assets ouvert, le nouveau volet s'affiche dans une zone existante.

Pour fermer un volet Assets :

- ▶ Cliquez sur le bouton Fermer de l'onglet du volet Assets.








Pour s'assurer qu'un volet Assets est actif, cliquez sur l'un de ses éléments et non sur une zone vierge du volet.

Navigation dans le volet Assets

Lorsque vous parcourez le contenu d'une base de données, des vues mémorisent l'historique de votre navigation. Vous pouvez donc revenir en arrière ou aller en avant en affichant ces différentes vues. Le nom qui apparaît sur l'onglet du volet Assets change également et reflète celui de l'emplacement actuellement affiché à l'intérieur de la base de données.

Le tableau suivant décrit les boutons de navigation du volet Assets.

Bouton	Description
	Le bouton Précédent rappelle la vue précédente du volet.
	Le bouton Suivant appelle la vue suivante du volet.
	Le bouton Actualiser rafraîchit la vue actuelle du volet.
	Le bouton Fermer ferme le volet.
	Le bouton de menu du volet affiche un menu contenant diverses options qui permettent notamment d'accéder aux rubriques d'aide relatives au volet.

Pour développer un dossier dans la vue actuelle, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur la flèche de développement située à gauche du dossier.
- ▶ Appuyez sur la touche flèche droite.

Pour réduire un dossier dans la vue actuelle, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur la flèche de développement située à gauche du dossier.
- ▶ Appuyez sur la touche flèche gauche.

Pour ouvrir un dossier dans une nouvelle vue au sein du même volet Assets :

- ▶ Double-cliquez sur un dossier.

Pour revenir sur une vue déjà affichée :

- ▶ Cliquez sur le bouton Précédent ou Suivant.

Pour consulter une liste de tous les raccourcis clavier agissant sur le volet Assets, reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Assets](#) », à la page 328.

Utilisation de nouveaux assets

Les sections suivantes décrivent la base de données iNEWS telle qu'elle est affichée dans le volet Assets :






- [Identification des répertoires, classeurs, projets et facettes iNEWS](#)
- [Navigation au sein de la base de données iNEWS](#)

Identification des répertoires, classeurs, projets et facettes iNEWS

La base de données iNEWS est une structure de fichiers organisée en répertoires qui contiennent des sous-dossiers ou des classeurs, qui eux-mêmes contiennent des sujets. Les répertoires stockés à l'intérieur d'autres répertoires sont appelés des sous-dossiers ou sous-répertoires.



Les *projets* regroupent des sujets classés par thème. Les équipes rédactionnelles peuvent ainsi travailler sur un thème particulier et trouver tous les éléments en rapport avec ce thème dans un seul emplacement, sans avoir à déplacer ou copier les informations source d'origine au sein de la base de données. Les *facettes* sont des sous-thèmes de projets qui permettent d'ajouter un niveau de granularité supplémentaire. Tous les sujets en rapport avec une facette sont automatiquement associés au projet parent de cette facette.








Vous pouvez visualiser le contenu d'une base de données iNEWS en sélectionnant le système iNEWS dans le volet Lancer. De la même manière, les projets peuvent être ouverts depuis le volet Lancer. Les icônes suivantes identifient les projets et les systèmes iNEWS.

Icône	Description
	Système iNEWS connecté
	Système iNEWS déconnecté
	Projet de la base de données iNEWS
	Projet iNEWS (non démarré)
	Projet iNEWS (expiré)




Après avoir double-cliqué sur un système dans le volet Lancer, la structure de fichiers de la base de données s'affiche dans le volet Assets avec ses répertoires et classeurs. Si vous double-cliquez sur un projet, ses facettes s'affichent dans le volet Assets, le cas échéant.

Différentes icônes sont utilisées pour identifier les classeurs, répertoires et facettes dans le volet Assets. Ces icônes sont décrites dans le tableau suivant.

Icône	Description
	Répertoire ou sous-dossier de la base de données iNEWS
	Répertoire ou sous-dossier indexé

Icône	Description
	Classeur
	Classeur indexé
	Classeur verrouillé
	Classeur indexé et verrouillé
	Facette
	Facette (non démarrée)
	Facette (expirée)

En plus de facettes, chaque projet peut également contenir les classeurs suivants dans le volet Assets :

Icône	Description
	Classeur ALL : Regroupe tous les sujets associés au projet et à ses facettes. Ces sujets ne résident pas réellement dans le classeur ALL. Ils restent en réalité stockés dans leur classeur d'origine, en conservant leurs autorisations.
	Classeur de recherche QUERY : Regroupe les résultats d'une recherche effectuée sur le projet avec des critères prédéfinis dans iNEWS. Chaque projet ne peut contenir qu'un seul classeur de recherche.
	Classeur BUCKET : Un classeur indexé agissant en tant qu'emplacement de dépôt des sujets qui n'existent à aucun autre emplacement de la base de données iNEWS. Tous les sujets qui résident dans le classeur BUCKET d'un projet apparaissent également dans son classeur ALL.

Navigation au sein de la base de données iNEWS

Cette section décrit les procédures d'ouverture des répertoires et classeurs pour naviguer dans la structure de fichiers de la base de données. Pour plus d'informations sur les projets et les facettes, reportez-vous à la section « [Utilisation des projets](#) », à la page 50.

Le contenu des répertoires est affiché dans le volet Assets. Le contenu des classeurs apparaît dans le volet Classeur/Sujet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Le volet Classeur/Sujet](#) », à la page 55.

Pour ouvrir un répertoire :

- ▶ Double-cliquez sur le répertoire dans le volet Assets.
Cette opération ouvre le contenu du répertoire dans le même volet. Pour revenir à la vue précédente de la structure de fichiers de la base de données, cliquez sur le bouton Précédent.
- ▶ Cliquez sur la flèche de développement située à gauche du répertoire dans le volet Assets.
Cette opération développe le répertoire et affiche son contenu. Le reste de la structure de fichiers de la base de données reste affiché. Pour fermer le répertoire, cliquez à nouveau sur la flèche de développement.

Pour ouvrir un classeur :

- ▶ Double-cliquez sur le classeur dans le volet Assets.
Son contenu s'ouvre dans le volet Classeur/Sujet.

Utilisation des assets média











Une base de données Interplay Production héberge des assets média tels que des clips, des sous-clips, des séquences et des graphismes. Utilisez le volet Assets pour parcourir la base de données et le volet Média pour visualiser les assets média. Vous pouvez renommer des assets mais pas les supprimer.

Les sections suivantes décrivent les méthodes de manipulation des assets média :

- « [Identification des systèmes Interplay Production et de leurs assets média](#) », à la page 41
- « [Navigation au sein de la base de données Interplay Production](#) », à la page 41
- « [Ajout ou suppression de colonnes de propriétés](#) », à la page 42
- « [Redimensionnement des colonnes](#) », à la page 43
- « [Déplacement des colonnes](#) », à la page 43
- « [Déplacement ou copie d'assets](#) », à la page 43
- « [Modification du nom des assets](#) », à la page 44
- « [Affichage ou masquage des assets référencés](#) », à la page 44
- « [Affichage et montage de métadonnées](#) », à la page 45
- « [Affichage de miniatures](#) », à la page 47

Identification des systèmes Interplay Production et de leurs assets média

Différentes icônes sont utilisées pour identifier les assets Interplay Production et indiquer leur statut dans le volet Assets.

Icône	Description	Colonne
	Asset audio	Nom
	Asset vidéo : master clip	Nom
	Asset vidéo : sous-clip	Nom
	Asset vidéo : séquence	Nom
	Asset vidéo : clip en cours de traitement (montage en cours de capture)	Nom
	Asset vidéo : clip de groupe	Nom
	Asset vidéo : effet	Nom
	Pris en charge	État
	Réservation	État
	Restriction	État

Navigation au sein de la base de données Interplay Production

Le contenu des dossiers d'un système Interplay Production s'affiche dans le volet Assets. Vous pouvez double-cliquer sur un asset pour l'ouvrir dans le volet Média.

Pour ouvrir un dossier Interplay Production :

- ▶ Double-cliquez sur le dossier dans le volet Assets.
Cette opération ouvre le contenu du dossier dans le même volet. Pour revenir à la vue précédente de la structure de fichiers de la base de données, cliquez sur le bouton Précédent.
- ▶ Cliquez sur la flèche de développement située à gauche du dossier dans le volet Assets.

Cette opération développe le répertoire et affiche son contenu. Le reste de la structure de fichiers de la base de données reste affiché. Pour fermer le dossier, cliquez à nouveau sur la flèche de développement.

Pour ouvrir un asset :

- Double-cliquez sur l'asset.

L'asset s'ouvre dans le volet Média. Si le volet Séquence est ouvert et que l'asset est une séquence, il est alors chargé dans la timeline de la séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Utilisation de médias vidéo](#) », à la page 139 et « [Utilisation du volet Séquence](#) », à la page 78.

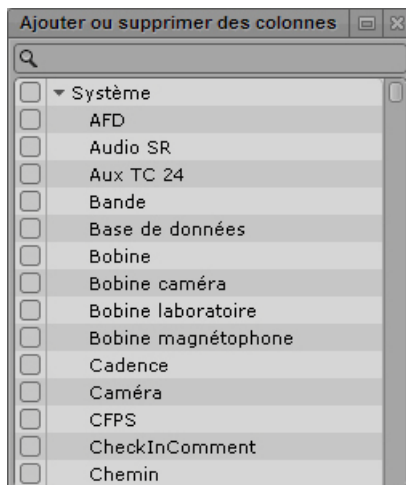
Ajout ou suppression de colonnes de propriétés

Lorsque des assets média sont affichés dans le volet Assets, un groupe de colonne de propriétés est présent. Ces colonnes affichent les métadonnées associées aux assets de la base de données Interplay Production. Vous pouvez sélectionner d'autres colonnes à afficher. Les colonnes proposées dépendent de celles qui sont disponibles dans une base de données Interplay Production particulière.

Pour ajouter ou supprimer des colonnes de propriétés :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet dans le coin supérieur droit du volet Assets et sélectionnez la commande Ajouter ou supprimer des colonnes.

La fenêtre Ajouter ou supprimer des colonnes s'ouvre. La liste est divisée en trois catégories : propriétés système, propriétés utilisateur (personnalisées) et résolutions.



2. Sélectionnez les colonnes que vous souhaitez ajouter et désactivez celles à supprimer. Vous pouvez utiliser le champ de recherche pour trouver une colonne spécifique.

3. Cliquez sur le bouton de fermeture ou à n'importe quel endroit à l'extérieur de la fenêtre pour enregistrer vos choix.

Redimensionnement des colonnes

Vous pouvez ajuster la largeur des colonnes affichées dans le volet Assets.

Pour redimensionner une colonne :

1. Positionnez le pointeur de votre souris sur la ligne de séparation entre deux colonnes.
Le pointeur se change en flèche bidirectionnelle lorsqu'il est placé au bon endroit.
2. Cliquez et faites glisser vers la droite ou la gauche pour modifier la largeur de la colonne.

Déplacement des colonnes

Vous pouvez réorganiser l'ordre des colonnes affichées dans le volet Assets.

Pour déplacer une colonne :

1. Cliquez sur l'en-tête de la colonne à déplacer.
2. Faites glisser la colonne vers la droite ou la gauche et relâchez le bouton de la souris lorsqu'elle a atteint la position souhaitée.
Une ligne orange apparaît pour vous guider durant le glisser-déposer.

Déplacement ou copie d'assets

Les assets d'une base de données Interplay Production peuvent être déplacés ou copiés à l'aide des commandes Couper, Copier et Coller.

Pour déplacer un asset dans un autre dossier :

1. Sélectionnez un ou plusieurs assets.
2. Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Couper.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez déplacer l'asset, effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Coller.

Pour copier un asset dans un autre dossier :

1. Sélectionnez un ou plusieurs assets.
2. Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Copier.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez déplacer l'asset, effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Coller.

Modification du nom des assets

Vous pouvez renommer les clips et autres assets d'une base de données Interplay Production.

Pour renommer un asset, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez l'asset, cliquez sur son nom et saisissez le nouveau nom.
- ▶ Sélectionnez l'asset, appuyez sur la touche F2 (Windows) ou Entrée (Macintosh), puis saisissez le nouveau nom.

Création d'un dossier

Vous pouvez créer des dossiers dans une base de données Interplay Production. Cette possibilité de création de dossiers dépend des rôles Interplay Production. Les identifiants utilisés pour vous connecter à la base de données Interplay Production doivent par exemple vous attribuer des droits de création de dossiers.

Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur Interplay Access* ou consultez votre administrateur Interplay Production.

Pour créer un dossier dans une base de données Interplay Production :

1. Dans l'onglet Assets, naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.



La sélection d'un dossier ne crée pas de sous-dossier dans ce dossier.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes pour créer le dossier :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez Créer un dossier.
- ▶ Effectuez un clic droit sur un élément et sélectionnez la commande Créer un dossier.

Un dossier est créé et porte le nom New.Folder. Si un dossier nommé New.Folder est déjà présent, le suffixe .01 est ajouté à la suite du nom. Ce suffixe est incrémenté pour chaque nouveau dossier (New.Folder.02, etc.).

3. Effectuez l'une des opérations suivantes pour renommer le dossier :

- ▶ Sélectionnez le dossier, cliquez sur son nom et saisissez le nouveau nom.
- ▶ Sélectionnez le dossier, appuyez sur la touche F2 (Windows) ou Entrée (Macintosh), puis saisissez le nouveau nom.

Affichage ou masquage des assets référencés

Les assets référencés sont des assets référencés par un autre asset dans le même dossier Interplay, tels que des clips inclus dans une séquence. Un paramètre utilisateur permet d'afficher ou de masquer ces assets référencés. Par défaut, les assets référencés sont masqués.

Pour afficher ou masquer les assets référencés :

1. Sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur.
2. Cliquez sur Interplay Production.
3. Dans la section Assets référencés, activez l'option Afficher les assets référencés afin qu'ils soient visibles. Désactivez cette option pour masquer les assets référencés.

Affichage et montage de métadonnées

Le volet Métadonnées affiche les propriétés associées à un asset sélectionné dans la base de données Interplay Production, par exemple un commentaire ou une date de création. Certaines propriétés sont créées automatiquement et d'autres peuvent être créées ou modifiées manuellement. Dans le volet Métadonnées, une zone de texte ou un menu déroulant s'affiche si une propriété peut être éditée.

AMS1_Ch2 Clip.01 x

Toutes les modifications ont été enregistrées.

④ Nom: AMS1_Ch2 Clip.01

Commentaires: Women's Downhill - Tuesday

⑤ Droits d'accès: Administrator

Catégories:

Créé par: Administrator

Date de création: 02/19/14 11:22:30 am

Nom du disque:

Durée: 00;01;54;02

État du média: online

⑥ Sports: Skiing x

Bande:

Pistes: Winter

ID Vidéo: Skiing, Snowboarding, Speed Skating

1	Bouton Actualiser	4	Zone de texte modifiable
2	Bouton Enregistrer	5	Champ non modifiable
3	Bouton de menu du volet	6	Menu déroulant de propriété personnalisé

Les propriétés qui s'affichent dans le volet Métadonnées sont déterminées par les paramètres de l'affichage Propriété dans l'application Interplay Administrator. Un administrateur peut sélectionner les propriétés système et les propriétés personnalisées comme suit :

- Sur l'onglet Propriétés système, sélectionnez les éléments dans la colonne Inspector Default.
- Sur l'onglet Custom Metadata, sélectionnez des éléments dans la colonne Inspector Default.

Pour pouvoir ajouter un identificateur à un asset, un utilisateur doit bénéficier de l'autorisation d'écriture sur cet asset.

Pour des informations sur les propriétés système et personnalisées, et sur l'attribution d'autorisations, voir le *Guide d'administration d'Avid Interplay Engine et d'Avid Interplay Archive Engine*.

Notez les points suivants :

- Vous pouvez couper, copier et coller du texte entre le volet Métadonnées et les autres applications.
- Vous pouvez utiliser la touche Tab pour passer à la zone de texte modifiable suivante ou la combinaison de touches Maj+Tab pour passer à la zone de texte précédente.
- Le texte est limité à 32 000 caractères.
- Dans le volet Métadonnées, le texte ne peut pas contenir les caractères suivants :
 - Noms d'assets Interplay Production : / \ | Entrée
 - Noms de dossiers Interplay Production : * ? : / \ " < > | Entrée

Si vous essayez d'enregistrer des informations qui comprennent un caractère non valide, un message d'erreur s'affiche.



Vous pouvez également afficher les propriétés de la base de données sur un onglet Assets (voir « Ajout ou suppression de colonnes de propriétés », à la page 42). Sur un onglet Assets, vous pouvez afficher n'importe quelle propriété de la base de données, mais ne pouvez pas modifier une propriété.

Pour ouvrir le volet Métadonnées :

- Sélectionnez Métadonnées dans le menu Volets.

Pour afficher les propriétés d'un asset :

- Double-cliquez sur un asset dans le volet Assets.

Pour modifier les propriétés d'un asset :

1. Cliquez dans une zone de texte et saisissez du texte, ou sélectionnez une entrée dans une liste déroulante.

Si vous effectuez une sélection dans une liste déroulante et entrez une lettre, Interplay Central filtre la liste en affichant toutes les propriétés qui commencent par cette lettre. À mesure que vous saisissez, Interplay Central continue de filtrer la liste selon les lettres saisies.

Vous pouvez insérer des sauts de ligne dans une zone de texte, par exemple dans la zone Commentaires. Toutefois, les sauts de ligne ne sont pas pris en charge lors de l'affichage de métadonnées dans Interplay Access ou Media Composer. Si la propriété est enregistrée dans Interplay Access, elle est enregistrée sous forme de ligne unique et est affichée comme tel dans Interplay Central.

2. Cliquez sur le bouton Enregistrer, ou sélectionnez le menu Volet, puis l'option Enregistrer.

Pour supprimer vos changements, cliquez sur le bouton Actualiser, chargez un autre asset ou fermez le volet Métadonnées.

Pour mettre à jour les informations affichées :

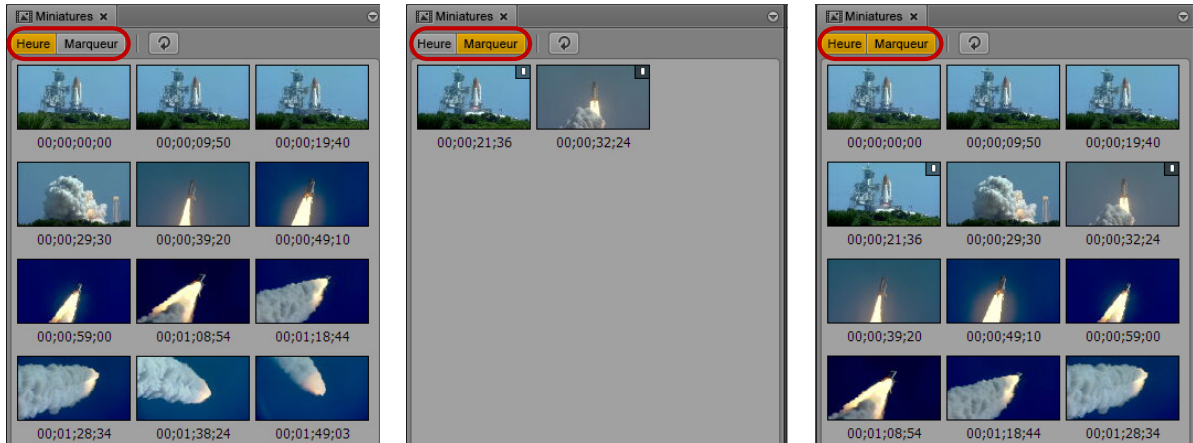
- Cliquez sur le bouton Actualiser.

Affichage de miniatures

Le volet Miniatures vous permet d'afficher un ensemble de petites images d'un asset (miniatures). Afficher des miniatures et double-cliquer dessus permet de naviguer plus rapidement dans les clips source et les marqueurs. Vous pouvez visionner des miniatures dans les dispositions suivantes :

- Chronologique : Affiche la première image, une image toutes les dix secondes, puis la dernière image. L'image exacte affichée dépend du type de timecode (drop-frame, non drop-frame, 24 i/s, etc.). Les timecodes s'affichent sous chaque miniature, reflétant l'affichage de timecode défini sur le volet Média : Master, Absolu ou Restant.
- Basé sur les marqueurs : Affiche n'importe quelle image avec un ou plusieurs marqueurs. Une image qui présente un marqueur est signalée par un marqueur présent dans l'angle supérieur droit de la miniature.
- À la fois chronologique et basé sur les marqueurs.

Les illustrations suivantes présentent chacune de ces organisations : chronologique, basé sur les marqueurs, les deux.



Notez les points suivants :

- Vous pouvez afficher des miniatures pour les master-clips et les sub-clips, ainsi que les séquences en cas de chargement en mode Asset.
- Vous pouvez afficher des miniatures pour les clips vidéos, les clips qui contiennent des données vidéo et audio, et les clips uniquement audio.
- La taille des miniatures dépend du format d'image sélectionné dans le volet Média. Le changement du format d'image change la taille des miniatures.
- Vous pouvez afficher les miniatures des clips de groupe. Les miniatures reflètent la grille sélectionnée dans le volet Média : 1x1, 2x2 ou 3x3.
- Actuellement, vous ne pouvez régler ni la fréquence des miniatures ni leur taille.
- Vous pouvez afficher des miniatures d'un clip en cours d'acquisition (Montage en cours de capture) après son enregistrement dans la base de données Interplay Production (environ toutes les deux minutes). Cliquez sur le bouton Actualiser pour mettre à jour l'affichage.



Le support d'EWC (montage en cours de capture) n'est assuré que pour le système Avid AirSpeed MultiStream et AS5000.

- Cliquez sur le bouton Actualiser pour mettre à jour l'affichage en fonction des changements apportés à l'asset, par exemple si vous ajoutez ou supprimez un marqueur.

Pour afficher les miniatures :

1. Sélectionnez Volets > Miniatures.

Si un asset est déjà chargé en mode Asset dans le volet Média, les miniatures sont affichées dans le volet Miniatures.

2. Dans le volet Assets, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Double-cliquez sur un master clip ou un sous-clip.
- ▶ Effectuez un clic droit sur une séquence et sélectionnez la commande Load in Asset Mode.

L'asset est chargé dans le lecteur de médias et les miniatures sont affichées dans le volet Miniature, un timecode apparaissant sous chaque miniature. Si l'asset contient des marqueurs, une miniature apparaît pour chaque marqueur.

3. Pour n'afficher que les miniatures chronologiques, cliquez sur le bouton Marqueur pour le rendre inactif. Pour n'afficher que les miniatures basées sur les marqueurs, cliquez sur le bouton Temps pour le rendre inactif.
4. Pour naviguer jusqu'à une image particulière dans le volet Média, double-cliquez sur une miniature.

L'indicateur de position présent dans la timeline du média passe à l'image.

Si la miniature sur laquelle vous avez double-cliqué est associée à un marqueur, les informations de marqueur associées sont mises en valeur dans le volet Marqueurs. Si aucun marqueur n'est associé à la miniature, les informations de marqueur les plus proches sont mises en surbrillance.

3 Utilisation des projets

Les sections principales suivantes décrivent le volet Projet/Sujet ainsi que les méthodes d'utilisation des projets et des facettes dans un workflow de production de news :

- [Ouverture de projets ou de facettes](#)
- [Le volet Projet/Sujet](#)
- [Association de sujets à des projets ou à des facettes](#)
- [Ouverture d'un projet ou d'une facette associé\(e\) à un sujet](#)

Ouverture de projets ou de facettes

Les *projets* sont une fonctionnalité du système de NRCS iNEWS qui permet de classer les sujets par thème afin que les équipes rédactionnelles qui travaillent sur un thème particulier puissent trouver tous les éléments relatifs à ce thème dans un seul emplacement, sans avoir à déplacer ou copier les informations source d'origine au sein de la base de données iNEWS. Les *facettes* sont des sous-thèmes qui ajoutent un niveau de granularité supplémentaire aux projets.

Dans Interplay Central, les projets iNEWS sont répertoriés dans le volet Lancer. Ouvrez un projet depuis le volet Lancer pour visualiser son contenu dans le volet Assets. C'est également depuis ce volet que vous ouvrez les facettes et les classeurs des projets.

Pour ouvrir un projet :

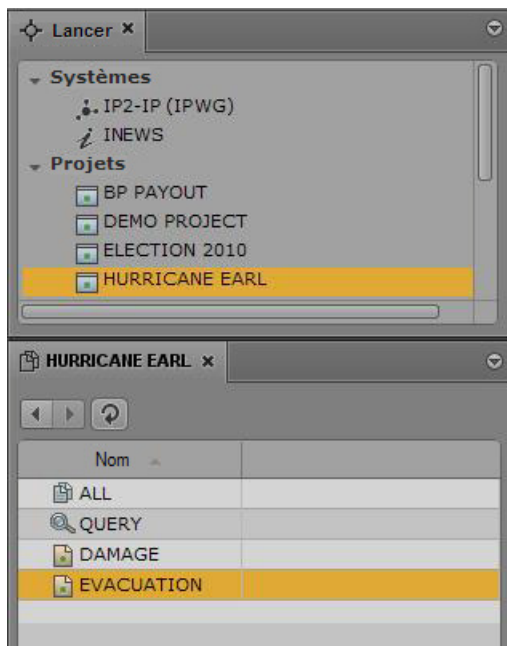
- ▶ Double-cliquez sur le projet dans le volet Lancer.
Le contenu du projet s'affiche dans le volet Assets.

Pour ouvrir une facette :

- ▶ Double-cliquez sur la facette dans le volet Assets.
Le contenu de la facette s'affiche dans le volet Projet/Sujet.

Le volet Projet/Sujet

Le contenu d'un projet inclut un classeur ALL, un classeur QUERY, un classeur BUCKET, ainsi que d'éventuels sous-thèmes, appelés facettes. L'illustration suivante affiche par exemple le contenu du projet Hurricane Earl, avec deux facettes pour les thèmes Damage et Evacuation.



Chaque projet contient un classeur ALL qui affiche dans le volet Classeur tous les sujets associés au projet et à ses facettes. Tous les sujets indexés peuvent être associés à un projet ou à une facette.

Les sujets associés à un projet conservent leur emplacement dans le classeur d'origine dans la base de données iNEWS, ils ne résident pas réellement dans le classeur ALL. Les sujets associés à un projet conservent également leurs autorisations d'origine. Par exemple, un utilisateur ne disposant pas de droits de lecture pour un classeur d'un sujet ne pourra pas consulter ce sujet dans un projet auquel il est associé, même s'il dispose des droits d'accès à ce projet.

Chaque projet contient un classeur QUERY identifié par une icône de loupe. C'est à partir de ce classeur que seront effectuées les requêtes de recherche dans le projet. Pour plus d'informations sur les icônes utilisées pour identifier les projets et les facettes, reportez-vous à la section « [Identification des répertoires, classeurs, projets et facettes iNEWS](#) », à la page 38.

Chaque projet contient un classeur indexé BUCKET, agissant en tant qu'emplacement de dépôt des sujets qui n'existent à aucun autre emplacement de la base de données iNEWS. Les utilisateurs peuvent copier, créer et supprimer des sujets dans le classeur BUCKET. Tous les sujets présents dans le classeur BUCKET sont également affichés dans le classeur ALL.



Le classeur BUCKET est apparu dans la version 4.0 d'iNEWS. Lorsqu'une base de données iNEWS est mise à niveau de la version 4.0 à une version antérieure, les classeurs BUCKET sont intégrés aux projets. Toutefois, ces classeurs ne sont pas encore indexés, ce qui est requis pour tous les sujets associés à des projets et/ou facettes. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre « Projets iNEWS » du Guide d'installation et de configuration Avid iNEWS.

Le volet Projet/Sujet fonctionne de la même manière que le volet Classeur/Sujet. Il peut afficher une facette de projet ou encore un sujet news associé à cette facette du projet. Ces deux éléments peuvent être affichés simultanément, comme sur l'illustration suivante :

The screenshot shows the iNEWS interface with the 'Projet' and 'Sujet' tabs. The 'Projet' tab is active, displaying a list of projects. The 'Sujet' tab is also visible, showing a detailed view of a selected project.

SLUG	WRITER	create-date	STATUS	TIME
Damage Estimates		09/16/10 10:40:52		00:02
Eye Witness Accounts		11/05/09 16:19:37		00:05
P-HurricaneEvacuation		02/02/11 06:54:23		00:00
FEMA Contacts				00:04
BC-Earl, 25th Ld-Writethru,1160	APa-----ar	09/02/10 17:44:33	READY	06:43
BC-World Briefly,1787	APa-----ar	09/02/10 17:23:03	READY	09:39

SLUG	ID	FROM	MOVED	STATUS	TIME
BC-Earl, 25th Ld-Writethru,1160	1028	APa-----ar	09/02/10 17:44:33	READY	06:43

Liste d'ordre de

Sujet

BC-Earl, 25th Ld-Writethru,1160
Earl threatens East Coast with a pounding
Eds: Corrects that heavy surf is washing over road on Ocracoke
 Island, not Hatteras Island. Adds pier collapsing on Hatteras Island. Next update scheduled for 8 p.m. EDT. Multimedia: An interactive explainer on hurricanes is in the
 --national/hurricane--season folder. This story is part of AP's general news and financial services. AP Video.
AP Photo NCBS102, NCGB102, VANOV103, NCGB106, NY119, GFX686
AP Graphic HURRICANE EARL
 By MIKE BAKER
 Associated Press Writer
 BUXTON, N.C. (AP) -- The last ferry left for the mainland and coastal residents hunkered down at home as Hurricane Earl closed in with 115 mph winds Thursday on North Carolina's dangerously exposed Outer Banks, the first and potentially most destructive stop on the storm's projected journey up the Eastern Seaboard.
 The hurricane's leading edge brought on-and-off light rain in



Le titre qui apparaît sur l'onglet du volet change selon l'élément sélectionné dans le volet Projet/Sujet.

En haut du volet se trouvent deux boutons nommés Projet et Sujet. Ils permettent d'activer ou de désactiver l'affichage du projet ou d'un sujet. Lorsqu'ils sont activés, ces boutons sont de couleur orange.

Par exemple, lorsque le contenu d'un projet est affiché, cliquez sur le bouton Sujet pour séparer la zone d'affichage du volet en deux. Le contenu du projet est alors affiché en haut et le sujet sélectionné associé à ce sujet ou à cette facette est affiché dans la partie inférieure. Si vous cliquez à nouveau sur le bouton Sujet, le sujet est masqué et seule la facette ou le classeur du sujet est affiché(e).



Les boutons Projet et Sujet ne peuvent être désactivés simultanément. Si vous cliquez sur un bouton alors qu'il est le seul à être activé, le système le désactive et active automatiquement l'autre bouton.

Le nom de l'onglet d'un volet Projet/Sujet change en fonction du sujet sélectionné. Positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de l'onglet pour visualiser le nom de chemin entier.

Lorsque seule une facette ou l'un des classeurs du projet (ALL, QUERY ou BUCKET) est affiché(e), on parle de *vue grille*. Si uniquement le sujet est affiché dans le volet, on parle alors de *vue sujet*. Lorsque les deux sont visibles, l'affichage est appelé *vue fractionnée*.

La position de la ligne de séparation horizontale peut être ajustée pour répartir l'espace disponible entre les sections de la grille et du sujet. Lorsque vous positionnez le pointeur de votre souris sur la ligne de séparation, il se change en double flèche. Vous pouvez alors cliquer et faire glisser la ligne vers le haut ou le bas pour modifier les dimensions de chaque section du volet. Il est toutefois déconseillé d'utiliser cette méthode pour masquer l'une ou l'autre des sections du volet.

La répartition des espaces de chaque section est enregistrée lorsque vous vous déconnectez.

Association de sujets à des projets ou à des facettes

Tous les sujets indexés peuvent être associés à un projet ou à une facette.

Pour associer un sujet indexé à un projet ou à une facette :

1. Naviguez jusqu'au classeur indexé dans lequel le sujet est stocké et ouvrez-le.
2. Effectuez un clic droit dans le volet Classeur/Sujet et sélectionnez la commande Associer le sujet au projet.
3. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez les projets ou facettes auxquels vous souhaitez que le sujet soit associé.
4. Cliquez sur Appliquer.

Ouverture d'un projet ou d'une facette associé(e) à un sujet

Dans le volet Projet/Sujet, vous pouvez ouvrir un projet associé à un sujet ou à une facette.

Pour ouvrir un projet associé à un sujet :

1. Sélectionnez un sujet dans la section des classeurs du volet Projet/Sujet.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Projets, puis le projet ou la facette que vous souhaitez ouvrir.

Le projet s'ouvre dans un nouveau volet Projet/Sujet.

4 Conception d'un script

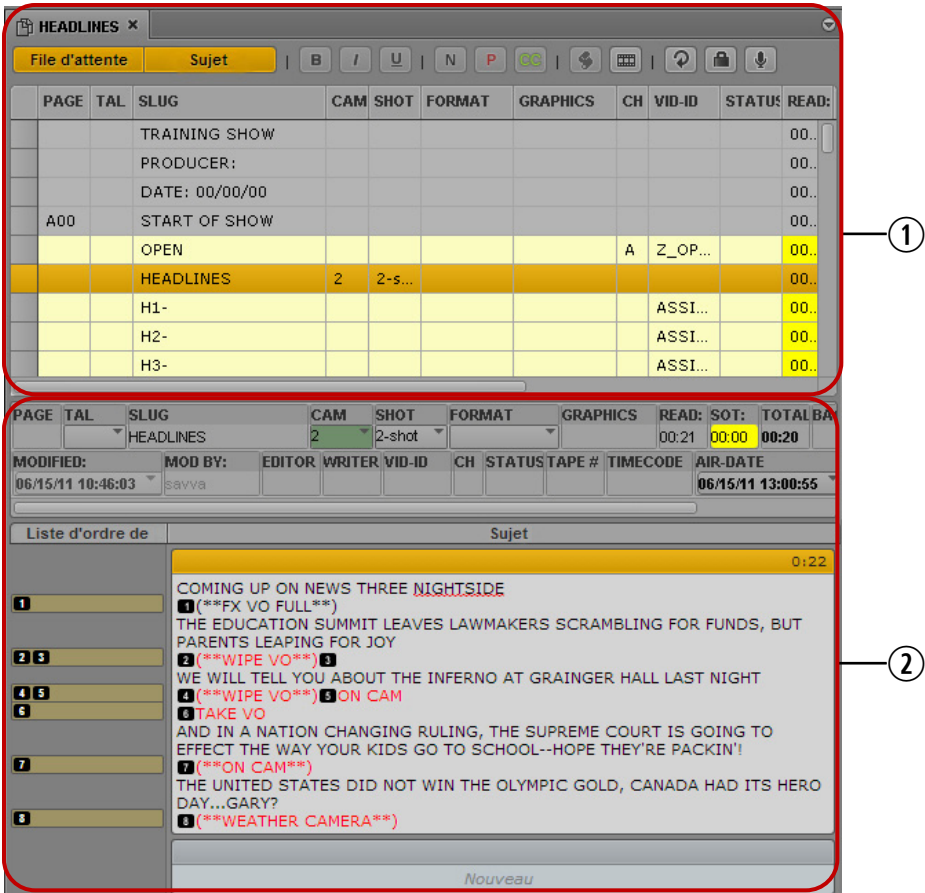
Les sections principales suivantes décrivent le volet Classeur/Sujet ainsi que les techniques de base de conception de scripts.

- [Le volet Classeur/Sujet](#)
- [Création d'un sujet](#)
- [Segmentation de sujets](#)
- [Rédaction de sujets dans une langue écrite de droite à gauche](#)
- [Utilisation du dictaphone pour rédiger un sujet](#)
- [Édition d'un sujet](#)
- [Suppression ou récupération d'un sujet supprimé](#)
- [Verrouillage et déverrouillage d'un sujet](#)
- [Insertion de modèles de script](#)
- [Insertion d'éléments de substitution MOS](#)
- [Ajout de médias à un sujet](#)
- [Copie et envoi de liens iNEWS](#)
- [Récupération de sujets enregistrés automatiquement](#)

Le volet Classeur/Sujet

Vous avez la possibilité dans Interplay Central de créer des sujets iNEWS, de les modifier depuis le volet Classeur/Sujet et de les enregistrer sur un serveur iNEWS.

Le volet Classeur/Sujet peut afficher soit un classeur iNEWS, tel qu'un conducteur d'émission, soit un sujet de ce classeur. Ce volet peut également afficher à la fois un classeur et un sujet de ce même classeur, comme sur l'illustration suivante :



1 La section Classeur

2 La section Sujet, également appelée Éditeur de script

Le nom de l'onglet d'un volet Classeur/Sujet change en fonction du sujet sélectionné dans le volet. Positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de l'onglet pour visualiser le nom de chemin entier.

Lorsque seul le classeur est affiché dans le volet, on parle de *vue grille*. Si uniquement le sujet est affiché dans le volet, on parle alors de *vue sujet*. Lorsque les deux sont visibles, l'affichage est appelé *vue fractionnée*.

La position de la ligne de séparation horizontale peut être ajustée pour répartir l'espace disponible entre les sections du classeur et du sujet. Si vous positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de la ligne de séparation, il se change en double flèche. Vous pouvez alors cliquer et faire glisser la ligne vers le haut ou le bas pour modifier les dimensions de chaque section du volet. Il est toutefois déconseillé d'utiliser cette méthode pour masquer l'une ou l'autre des sections du volet.

La répartition des espaces de chaque section est enregistrée lorsque vous vous déconnectez.



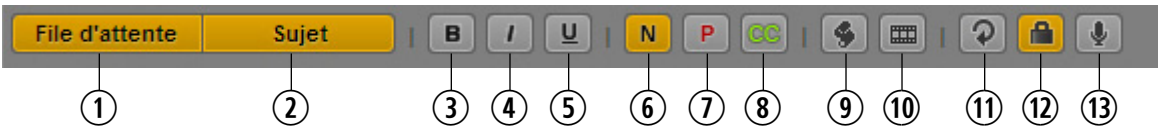
Il est impossible de saisir des données dans la section Classeur.




Si vous modifiez les attributs d'un classeur dans iNEWS alors que vous travaillez dans Interplay Central, vous devez vous déconnecter d'Interplay Central, puis vous reconnecter afin que vos modifications soient prises en compte.

La barre d'outils Classeur/Sujet

Le volet Classeur/Sujet comprend une barre d'outils qui contient des boutons d'activation et de désactivation des sections du volet ainsi que d'édition des sujets.



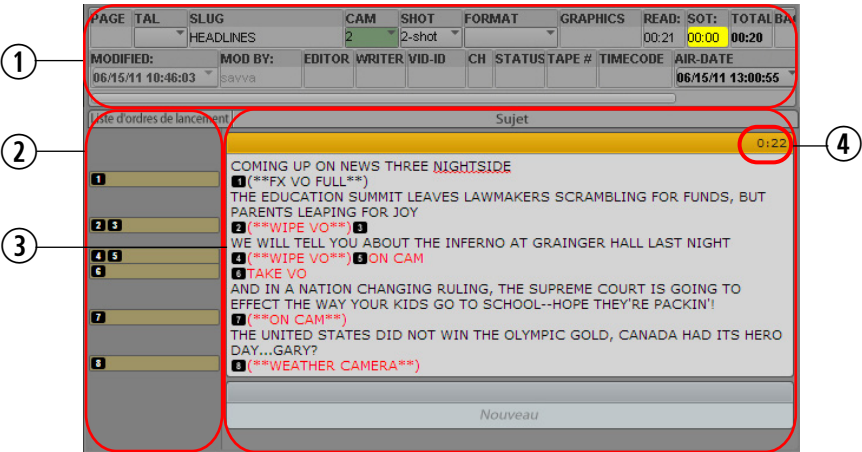
Zone d'affichage ou commande		Description
1	Classeur	Active ou désactive l'affichage du classeur. Le bouton est de couleur orange lorsqu'il est activé.
2	Sujet	Active ou désactive l'affichage de l'éditeur de sujet. Le bouton est de couleur orange lorsqu'il est activé.  <i>Il est impossible de désactiver simultanément les boutons Classeur et Sujet. Si vous cliquez sur un bouton alors qu'il est le seul à être activé, le système le désactive et active automatiquement l'autre bouton.</i>
3	Gras	Affiche le texte en gras. Reportez-vous à la section « Édition d'un sujet », à la page 65.
4	Italique	Affiche le texte en italique.
5	Souligné	Souligne le texte.
6	Normal	Affiche le texte au format classique. Reportez-vous à la section « Mise en forme d'un script », à la page 66.
7	Présentateur	Affiche le texte au format présentateur.
8	Sous-titrage	Affiche le texte sous la forme de sous-titres.
9	Modèle	Insère un modèle de script iNEWS. Reportez-vous à la section « Insertion de modèles de script », à la page 73.

Zone d'affichage ou commande		Description
10	Ouvrir la séquence	Ouvre la séquence associée. Cliquez sur ce bouton pour créer une séquence de script ou pour en ouvrir une créée précédemment. Reportez-vous à la section « Ajout de médias à un sujet », à la page 74.
11	Actualiser	Rafraîchit le classeur.
12	Verrouiller	Verrouille le sujet. Reportez-vous à la section « Verrouillage et déverrouillage d'un sujet », à la page 71.
13	Dictaphone	Dictez le texte de vos sujets. Reportez-vous à la section « Utilisation du dictaphone pour rédiger un sujet », à la page 64.

Bien que la barre d'outils soit toujours présente en haut du volet, y compris lorsque le classeur est affiché dans la vue grille, la plupart des boutons servent à éditer les sujets et non à modifier le classeur.

L'Éditeur de script

La section du volet dans laquelle le sujet est affiché est appelée l'*Éditeur de script*. L'Éditeur de script comprend trois sections : le formulaire du sujet, la liste des ordres de lancement et le sujet lui-même. Ces zones sont mises en évidence sur l'illustration suivante :



1	Formulaire du sujet	3	Sujet (zone de texte)
2	Liste d'ordres de lancement	4	Affichage du timing

Le formulaire du sujet apparaît au-dessus de chaque sujet. Il fournit des informations sur le sujet par le biais de champs préconfigurés par l'administrateur du système iNEWS pour chaque classeur de la base de données. Un formulaire peut par exemple indiquer le titre du sujet (slug), le nombre de pages et son statut. Des champs différents sont généralement affichés pour les classeurs de communiqués de presse et de conducteurs. Vous pouvez éditer les champs du formulaire du sujet, en fonction de la façon dont ils ont été configurés par l'administrateur du système iNEWS.

La position de la ligne de séparation horizontale peut être ajustée pour répartir l'espace disponible entre le formulaire du sujet et les autres sections de l'Éditeur de script. Vous avez également la possibilité de masquer le formulaire du sujet. Les autres sections de l'Éditeur de script restent affichées.

Pour masquer le formulaire du sujet, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet et sélectionnez la commande Masquer le formulaire du sujet.
- ▶ Effectuez un clic droit sur le formulaire du sujet et sélectionnez la commande Masquer le formulaire du sujet.

Pour afficher le formulaire du sujet :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet et sélectionnez la commande Afficher le formulaire du sujet.

C'est dans la section Sujet de l'Éditeur de script que vous rédigez vos sujets ou consultez le texte des sujets existants. Le texte saisi est automatiquement renvoyé à la ligne suivante lorsque vous atteignez la fin d'une ligne. Une barre de défilement apparaît sur le côté droit dès que le texte s'étend au-delà des limites de la zone de texte.

L'affichage du timing sur le côté droit de l'en-tête du segment de sujet présente la durée du texte dans le segment de sujet. La durée du texte est basée sur la cadence de lecture définie dans Avid iNEWS. Ce chiffre est utile si vous créez une séquence pour accompagner votre sujet. Reportez-vous à la section [« Édition d'une séquence associée à un sujet », à la page 98.](#)

La section Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script sert à éditer des ordres de production et des événements de contrôle des machines, par exemple pour un générateur de caractères (CG). Chaque ordre est numéroté dans un sujet, en commençant à partir du numéro 1. Si les ordres sont réorganisés dans un sujet, le système les renumérote automatiquement. L'illustration suivante montre un exemple d'ordre contenant un événement destiné à un CG.



Création d'un sujet

Vous pouvez créer un sujet dans Interplay Central ou en éditer un précédemment créé dans Interplay Central ou iNEWS. Pour plus d'informations sur l'édition des sujets existants, reportez-vous à la section « Édition d'un sujet », à la page 65.

Si vous êtes connecté à un serveur iNEWS version 4.0 ou supérieure, vous pouvez créer un sujet dans un classeur ou une facette. Lorsque vous créez un sujet dans une facette, il sera associé à cette facette et sera conservé tout au long de sa vie dans un emplacement spécial du projet.

Vous pouvez insérer des liens externes dans un sujet tels qu'une URL Web.

Pour créer un sujet :

1. Accédez à la ligne du classeur sur laquelle vous souhaitez insérer le nouveau sujet.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet.
3. Sélectionnez Créer un sujet.

La ligne existante est décalée d'un rang vers le bas et une nouvelle ligne est insérée à cet emplacement du classeur.

Si vous êtes en vue fractionnée, vous pouvez immédiatement commencer à rédiger votre sujet. Si ce n'est pas le cas, ouvrez le nouveau sujet en double-cliquant sur la nouvelle ligne.

4. Saisissez le nom de votre sujet dans le champ Titre du formulaire du sujet.
5. Saisissez le texte de votre sujet dans le premier segment disponible.
6. Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet.
7. Sélectionnez Enregistrer le sujet pour sauvegarder vos modifications.



Si vous accédez à d'autres sujets du classeur, votre sujet est automatiquement enregistré. C'est également le cas lorsque vous fermez l'onglet ou le volet.



Le fait d'enregistrer un sujet n'enregistre pas une séquence qui y est associée. La séquence doit être enregistrée à partir du volet Séquence. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une séquence », à la page 93.

Pour visualiser un sujet existant :

- ▶ Dans le classeur, sélectionnez le sujet que vous souhaitez visualiser puis cliquez sur le bouton Sujet pour l'afficher dans la partie inférieure du volet Classeur/Sujet.

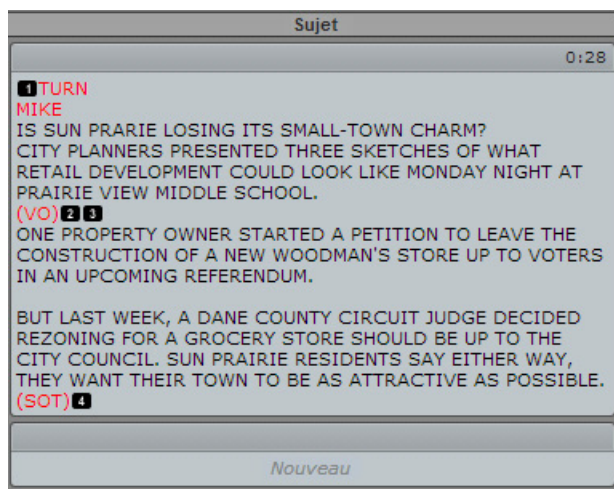
Pour ouvrir un sujet existant dans la vue Sujet :

- ▶ Double-cliquez sur un sujet du classeur.
- ▶ Sélectionnez le sujet dans le classeur et cliquez sur le bouton Classeur.

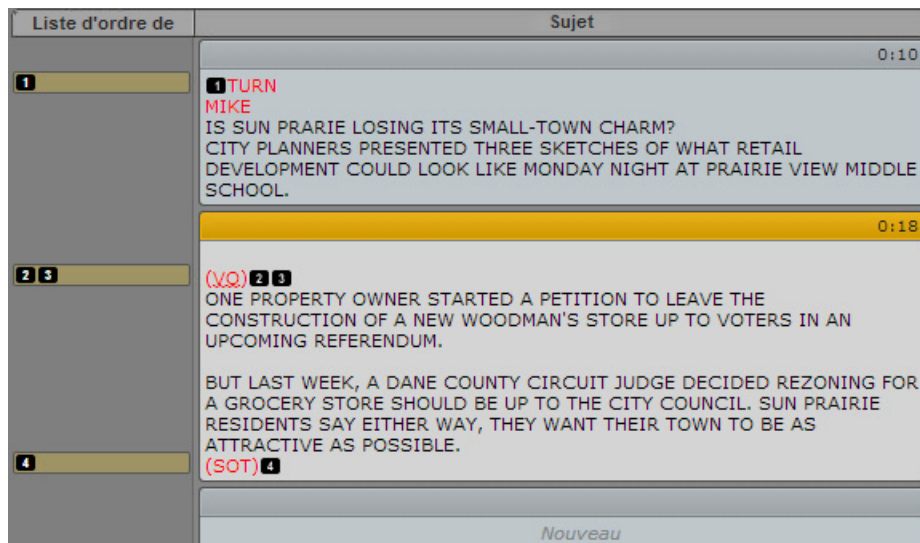
La section Classeur du volet Classeur/Sujet est ainsi masquée et le sujet s'affiche dans la totalité du volet.

Segmentation de sujets

Vous pouvez rédiger un sujet dans un seul segment ou le diviser en plusieurs segments. L'illustration suivante montre un sujet contenu dans un seul segment.



Vous pouvez utiliser les segments pour déterminer la durée de lecture du texte et intégrer des vidéos, de l'audio et des ordres de lancement. Reportez-vous à la section « Ajout de médias à un sujet », à la page 74. Plusieurs segments chronométrés sont combinés pour former le sujet entier. L'illustration suivante montre le même sujet que le précédent, mais rédigé dans plusieurs segments.



Vous pouvez ajouter ou supprimer des segments, diviser un segment en deux et réorganiser les segments à l'intérieur d'un sujet.

Pour ajouter un segment à un sujet :

- Cliquez sur le segment NOUVEAU situé en bas du sujet et commencez à saisir du texte. Reportez-vous à l'exemple de l'illustration précédente.

Pour diviser un segment en deux :

1. Positionnez le curseur dans le sujet à l'emplacement du texte où vous souhaitez que la division entre les deux segments soit insérée.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Diviser le segment.
 - Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez Diviser le segment.
 - Appuyez sur Ctrl+] (Windows) ou Commande+] (Macintosh).

Pour réorganiser les segments à l'intérieur d'un sujet :

- Cliquez sur l'en-tête du segment que vous souhaitez déplacer et faites-le glisser vers le haut ou le bas jusqu'à son nouvel emplacement.



Lorsque vous réorganisez des segments, tous les ordres de lancement et événements de contrôle des machines qu'ils contiennent sont également déplacés et renumérotés en conséquence.

Pour supprimer un segment et le texte qu'il contient :

1. Sélectionnez le segment.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet.
3. Sélectionnez Supprimer le segment.



La suppression d'un segment supprime également le texte qu'il contient.

Rédaction de sujets dans une langue écrite de droite à gauche

L'Éditeur de script permet de rédiger des sujets dans des langues écrites de la droite vers la gauche (arabe ou hébreu par exemple). L'alignement du texte change en fonction des critères suivants :

- Basculement automatique de l'alignement de la droite vers la gauche :
 - L'alignement des segments d'un sujet bascule de la droite vers la gauche si plus de 50 % du texte est formé de caractères d'un alphabet qui s'écrit de la droite vers la gauche. Pour appliquer le nouvel alignement à un segment, rechargez le sujet.
 - L'alignement des ordres de lancement bascule de la droite vers la gauche si plus de 50 % du texte du corps des ordres de lancement est formé de caractères d'un alphabet qui s'écrit de la droite vers la gauche.
 - L'alignement des cellules de la grille d'un classeur bascule de la droite vers la gauche si leur premier caractère appartient à un alphabet qui s'écrit de la droite vers la gauche. Si une cellule est centrée par défaut, elle le reste quel que soit son contenu.
- Modification manuelle de l'alignement :
 - Si le point d'insertion est dans l'un des segments d'un sujet, l'alignement de tous les segments du sujet sera modifié. Un rechargement du sujet rétablit l'alignement par défaut des segments.
 - Si le point d'insertion se situe dans le corps d'un ordre de lancement, seul l'alignement de ce corps d'ordre de lancement est modifié. Une réouverture de l'ordre de lancement rétablit l'alignement par défaut du corps de l'ordre.
 - Si le point d'insertion est dans un champ du formulaire d'un sujet, seul l'alignement de ce champ est modifié. Un rechargement du même formulaire de sujet conserve l'alignement du champ actuel. Un rechargement d'une formulaire de sujet différent rétablit l'alignement par défaut du champ.

Pour basculer manuellement l'alignement du segment dans lequel le point d'insertion se situe, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur Ctrl+Maj.
- ▶ Sélectionnez la commande Alignement de droite à gauche du menu du volet Classeur/Sujet. Si le texte du sujet est aligné de droite à gauche, sélectionnez la commande Alignement de gauche à droite.
- ▶ Effectuez un clic droit et sélectionnez Alignement de droite à gauche. Si le texte du sujet est aligné de droite à gauche, sélectionnez la commande Alignement de gauche à droite.

Utilisation du dictaphone pour rédiger un sujet

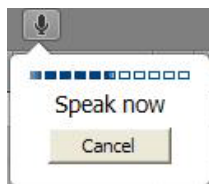
Le dictaphone d'Interplay Central permet aux utilisateurs de dicter le texte de leurs sujets par le biais de la technologie Speech-to-Text du navigateur Chrome.



Vous devez pour cela être connecté à Internet. Cette fonctionnalité n'est disponible que sur un ordinateur Windows avec le navigateur Chrome et non sur les ordinateurs Apple avec le navigateur Safari.

Pour utiliser le dictaphone afin de rédiger des sujets :

1. Ouvrez un sujet vierge et placez le point d'insertion dans un segment.
2. Cliquez sur le bouton Dictaphone.



Une bulle de dialogue apparaît sous le bouton pour vous inviter à commencer la diction. Une barre de niveau audio et un bouton Annuler sont également présents dans la bulle de dialogue.

3. Parlez de manière claire.

Pour ajouter des ponctuations dans votre texte, saisissez-les au clavier ultérieurement ou énoncez directement la ponctuation à insérer. Si vous souhaitez par exemple insérer le texte *Bonjour, je suis David Dorian.*, vous devez dire : « Bonjour virgule je suis David Dorian point ». Le système ajoute automatiquement une ponctuation aux formes contractées.

Pour des résultats optimaux, dictez votre texte dans un environnement où le bruit de fond est faible. Lorsque vous avez terminé de dicter, le système convertit vos paroles en texte en commençant à partir de l'emplacement du point d'insertion.



Si vous marquez une pause pendant la diction, le processus peut être interrompu. Pour reprendre la diction, positionnez le point d'insertion à l'emplacement adéquat, puis cliquez sur le bouton du dictaphone.

4. Une fois votre texte affiché dans l'Éditeur de script, vous pouvez le modifier.

Édition d'un sujet

Lorsque vous modifiez un sujet dans Interplay Central, il est automatiquement mis à jour dans le système de NRCS iNEWS. De la même manière, toute modification apportée à un sujet depuis une station de travail iNEWS est automatiquement mise à jour dans Interplay Central.

Les fonctionnalités d'édition standard d'Interplay Central sont identiques à celles de la plupart des applications de traitement de texte. Vous pouvez couper, copier ou coller du texte lorsque vous travaillez sur un sujet. Pour réaliser ces opérations, le système stocke le texte dans une mémoire temporaire appelée presse-papiers. Un seul bloc de texte peut être stocké à la fois. De ce fait, chaque fois que vous coupez ou copiez un nouvel élément, il remplace le contenu précédemment mémorisé dans le presse-papiers.

Utilisez les commandes Couper, Copier et Coller pour déplacer du texte à l'intérieur d'un même sujet, ou d'un sujet à un autre.



Il est impossible de copier et de coller des ordres de lancement d'un sujet à un autre.

Vous pouvez également modifier la police du texte pour l'afficher en gras ou en italique et souligner certaines parties du texte d'un sujet. Utilisez pour cela les boutons de la barre d'outils entourés en rouge sur l'illustration suivante, ou les raccourcis clavier associés.



Pour couper du texte :

- Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+X (Windows) ou Commande+X (Macintosh).

Pour copier du texte :

- Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+C (Windows) ou Commande+C (Macintosh).

Pour coller du texte :

- Positionnez le point d'insertion à l'emplacement voulu ou sélectionnez le texte à remplacer et appuyez sur Ctrl+V (Windows) ou Commande+V (Macintosh).



Pour annuler la dernière opération d'édition effectuée, appuyez sur Ctrl+Z. Sur Macintosh, appuyez sur Commande+Z.

Pour annuler la dernière opération d'édition, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur Ctrl+Z (Windows) ou Commande+Z (Macintosh).
- ▶ Effectuez un clic droit et sélectionnez la commande Annuler.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Rétablir.

Pour rétablir l'opération d'édition précédente, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur Ctrl+Y (Windows) ou Commande+Y (Macintosh).
- ▶ Effectuez un clic droit et sélectionnez la commande Rétablir.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Rétablir.

Pour afficher du texte en gras, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton B.
- ▶ Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+B (Windows) ou Commande+B (Macintosh).

Pour afficher du texte en italique, effectuez l'une des actions suivantes :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton I.
- ▶ Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+I (Windows) ou Commande+I (Macintosh).

Pour souligner du texte, effectuez l'une des actions suivantes :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton U.
- ▶ Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+U (Windows) ou Commande+U (Macintosh).

Mise en forme d'un script

Lorsque vous rédigez un sujet, le texte est inséré avec le style normal par défaut. Pour mettre en forme le sujet d'un script de news, vous pouvez mettre en évidence certaines parties du texte, notamment des instructions pour présentateurs ou des sous-titres.

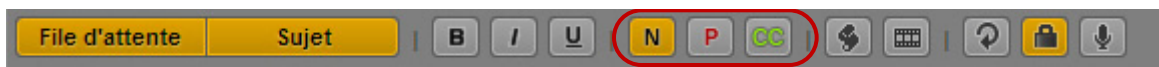
Les instructions pour présentateurs sont le plus souvent utilisées pour insérer de brèves informations destinées aux présentateurs de programmes d'actualité. Le texte de ces instructions apparaît en rouge dans le script, en vidéo inversée sur les téléprompteurs, et n'est pas pris en compte dans le calcul du temps de lecture.

Les sous-titres sont souvent utilisés pour la transcription d'éléments sonores. Ils apparaissent en vert dans le script et sont envoyés à un encodeur de sous-titres si votre chaîne utilise des périphériques de ce type pour diffuser des scripts destinés aux personnes malentendantes. Le texte des sous-titres n'apparaît pas sur les téléprompteurs et n'est pas pris en compte dans le calcul du temps de lecture d'un script.



Le texte utilisant le style normal par défaut est envoyé simultanément aux téléprompteurs et à l'encodeur de sous-titres, le cas échéant.

Les procédures ci-après font appel aux boutons de la barre d'outils entourés en rouge sur l'illustration suivante.



Pour appliquer le style normal à du texte :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton N ou appuyez sur Ctrl+Alt+N (Windows).

Pour appliquer le style instructions pour présentateur à du texte :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton P ou appuyez sur Ctrl+Alt+P (Windows).

Pour appliquer le style sous-titres à du texte :

- ▶ Sélectionnez le texte et cliquez sur le bouton CC ou appuyez sur Ctrl+Alt+C (Windows).

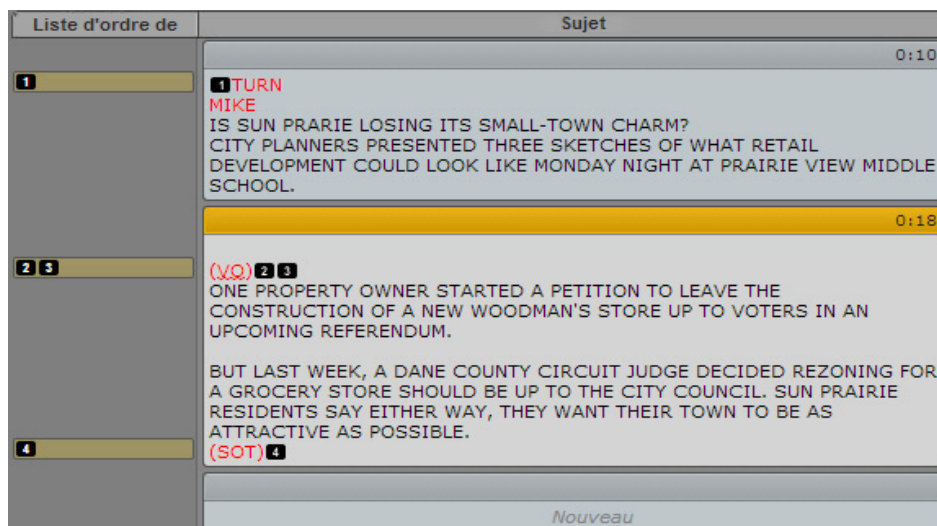


Vous pouvez également cliquer sur le bouton N, P ou CC avant de saisir le texte. Le texte inséré par la suite utilisera alors le style sélectionné. Pour modifier le style du texte que vous saisissez à tout moment, sélectionnez un autre format.

Ajout d'ordres de lancement

Pour mettre en forme un sujet d'un script de news, vous pouvez ajouter des ordres de lancement. Les ordres de lancement fournissent des informations importantes à l'équipe technique ainsi que des commandes de contrôle des machines pour des périphériques tels que des générateurs de caractères.

Les ordres de lancement sont ajoutés aux scripts à partir de la zone Sujet et édités dans la zone Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script. Un numéro est attribué à chaque ordre de lancement que vous ajoutez. Ces numéros apparaissent dans des marqueurs noirs qui identifient les ordres de lancement dans le script, aux emplacements correspondant aux zones de texte de la liste des ordres de lancement.



Lorsqu'un marqueur d'ordre de lancement est sélectionné, il s'affiche en orange et les informations associées apparaissent dans la liste des ordres de lancement.

Il est possible de copier un ou plusieurs ordres de lancement d'un sujet à un autre.

Pour insérer un ordre de lancement dans un script :

1. Positionnez votre curseur dans le sujet à l'emplacement auquel vous souhaitez que le marqueur de l'ordre de lancement apparaisse.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Effectuez un clic droit et sélectionnez la commande Insérer un ordre de lancement.
 - ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Insérer un ordre de lancement.
 - ▶ Appuyez sur Alt+Insér. (Windows).
3. Saisissez les informations de l'ordre de lancement, telles que Take VO, On Camera, Take SOT ou Take Live. Les informations sont automatiquement enregistrées si vous cliquez à un autre emplacement du sujet.

Pour déplacer un ordre de lancement dans un script :

- ▶ Cliquez sur le marqueur de l'ordre de lancement et faites-le glisser vers un autre emplacement du script.



Lorsque vous réorganisez les ordres de lancement d'un script, le système les renumérote automatiquement en partant du numéro 1. C'est également le cas si de nouveaux ordres de lancement sont ajoutés ou si d'autres sont supprimés.

Pour supprimer un ordre de lancement dans un script :

- Sélectionnez l'ordre de lancement et appuyez sur la touche Suppr.

Pour copier un ou plusieurs ordres de lancement dans un autre sujet :

1. Ouvrez deux sujets.
2. Cliquez sur le ou les ordres de lancement à copier, ou sur le texte qui inclut les ordres de lancement, et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
3. Appuyez sur Ctrl+C.
4. Placez le point d'insertion à l'emplacement auquel vous souhaitez insérer le ou les ordres de lancement.
5. Appuyez sur Ctrl+V.

Si nécessaire, les ordres de lancement du sujet de destination sont renumérotés de manière séquentielle.

Vous pouvez également faire glisser-déposer les ordres de lancement d'un sujet à un autre.

Ajout d'instructions de contrôle de machine

Les ordres de lancement peuvent comporter des instructions de contrôle de machine si votre chaîne utilise un système de contrôle de la diffusion tel qu'iNEWS Command.

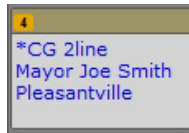
Ces instructions doivent être précédées d'un astérisque (*) et écrites dans un format spécial commençant par une commande désignant le type de périphérique auquel elles sont destinées, CG pour un générateur de caractères par exemple. À la suite de cette commande, un élément ou modèle particulier doit être spécifié, comme 2line pour un modèle pouvant accepter deux lignes de données. Si vous souhaitez ajouter des commentaires ou des informations supplémentaires, insérez-les sur les lignes suivantes à l'intérieur de la même zone de texte d'ordre de lancement.

La procédure suivante utilise l'exemple d'une instruction de contrôle de machine destinée à un générateur de caractères à deux lignes.

Pour ajouter des instructions de contrôle de machine destinées à un générateur de caractères :

1. Insérez un ordre de lancement dans le script.
2. Dans la zone de texte de l'ordre de lancement (dans la liste des ordres de lancement), tapez *CG 2line et appuyez sur Entrée.
3. Saisissez la première ligne de texte qui doit apparaître sur le graphisme créé par le générateur de caractères à 2 lignes, M. Bertrand Delanoë par exemple. Appuyez sur la touche Entrée.
4. Saisissez la seconde ligne de texte qui doit apparaître sur le graphisme créé par le générateur de caractères à 2 lignes, Maire de la ville de Paris par exemple.

L'instruction de contrôle du générateur de caractères apparaît dans une police bleue.



Ajout d'une instruction de contrôle de machine primaire

L'événement de contrôle de machine associé au formulaire du sujet, par défaut, a priorité sur les autres commandes de contrôle de machine insérées dans un script, lorsque la liste des événements est générée par le serveur de monitoring iNEWS. Si vous souhaitez que l'événement de contrôle de machine associé au formulaire du sujet n'apparaisse pas en première position de la liste des événements, vous avez la possibilité d'insérer un élément de substitution dans le sujet. Le système insère alors l'événement de contrôle de machine du formulaire du sujet à cet emplacement dans la liste des événements. Vous pouvez insérer un ordre d'instruction de contrôle de machine primaire. Un seul est autorisé par sujet.

Tout comme les autres instructions de contrôle de machine, ces instructions doivent être précédées d'un astérisque (*) et écrites dans un format spécial commençant par une commande désignant le type de périphérique auquel elles sont destinées, CG pour un générateur de caractères par exemple.

Pour insérer un ordre de lancement primaire :

1. Positionnez votre curseur dans le sujet à l'emplacement auquel vous souhaitez que le marqueur de l'ordre de lancement apparaisse.
 2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Effectuez un clic droit et sélectionnez la commande Insert Primary Cue.
 - Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Insert Primary Cue.
- Un ordre de lancement est créé avec la mention *Primary.

Suppression ou récupération d'un sujet supprimé

Lorsque vous supprimez un sujet iNEWS, il est déplacé vers un dossier nommé Dead (le classeur Dead), à partir duquel un administrateur peut le récupérer pendant une période de temps limitée. Cette période est basée sur un intervalle de purge du dossier spécifié par l'administrateur système de chaque site.

Pour supprimer un sujet :

1. Sélectionnez le sujet.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet situé dans le coin supérieur droit du volet Classeur/Sujet.
3. Sélectionnez la commande Supprimer le sujet.

Verrouillage et déverrouillage d'un sujet

Le système de NRCS iNEWS dispose de plusieurs types de verrouillage : verrouillage complet, verrouillage partiel, réservation et verrouillage par mot de passe. Le verrouillage d'un sujet empêche toute autre utilisateur non autorisé de modifier un sujet lorsque vous travaillez dessus. Si un sujet est verrouillé par un autre utilisateur, vous avez la possibilité d'y accéder et de le consulter, mais un message d'avertissement s'affiche dès que vous essayez de le modifier. Ce message d'avertissement est le suivant : Impossible d'obtenir le verrouillage du sujet. Le sujet est actuellement verrouillé par un autre utilisateur.

Le verrouillage partiel permet à un utilisateur de modifier les données du formulaire du sujet alors qu'un autre utilisateur a verrouillé le texte du sujet et la liste des ordres. Cela est particulièrement utile pour les producteurs qui peuvent avoir besoin d'apporter des modifications à la section du formulaire du sujet de l'Éditeur de script pendant qu'un reporter est en train de travailler sur le corps du sujet lui-même.

La réservation et le verrouillage par mot de passe d'un sujet ne peuvent s'effectuer qu'à partir d'une station de travail iNEWS, mais les mesures de sécurité restent valables dans Interplay Central. Un utilisateur d'iNEWS peut réserver un sujet en l'assignant à son nom d'utilisateur, afin que lui seul ou un administrateur système iNEWS puisse y accéder. Si un autre utilisateur tente d'ouvrir un sujet réservé à partir d'Interplay Central, il ne pourra ni le visualiser ni le modifier. De même, un utilisateur d'iNEWS peut verrouiller un sujet par mot de passe afin que seuls ceux qui connaissent ce mot de passe puissent visualiser ou éditer le sujet. Si un utilisateur d'Interplay Central essaie d'ouvrir un sujet verrouillé par mot de passe, le système lui demande de saisir le mot de passe.



Les administrateurs système ne peuvent outrepasser le verrouillage appliqué par un autre utilisateur à partir d'Interplay Central. Toutefois, la réservation ou le verrouillage par mot de passe d'un sujet ne s'appliquent pas aux administrateurs système iNEWS. Ils peuvent à tout moment accéder aux sujets réservés ou verrouillés par mot de passe de la base de données iNEWS.

Pour verrouiller un sujet, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Commencez à saisir du texte dans le corps du sujet. Un verrouillage automatique est appliqué au corps du sujet.
- ▶ Cliquez sur le bouton Verrouiller/Déverrouiller de la barre d'outils. Un verrouillage manuel est appliqué au corps du sujet.



Lorsqu'un sujet est verrouillé, le bouton Verrouiller/Déverrouiller est de couleur orange.

Pour verrouiller le formulaire du sujet, effectuez l'opération suivante :

- ▶ Commencez à saisir des données dans un champ du formulaire d'un sujet. Un verrouillage partiel est automatiquement appliqué.

Pour déverrouiller un sujet, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Accédez à un autre sujet du classeur. Le sujet précédent est automatiquement enregistré et déverrouillé.
- ▶ Cliquez sur le bouton Verrouiller/Déverrouiller.



Si vous cliquez sur le bouton Déverrouiller, une boîte de dialogue de confirmation s'affiche avec le message suivant :

Le sujet a été modifié. Voulez-vous l'enregistrer avant de le déverrouiller ?

Cliquez sur Oui pour enregistrer le sujet et le déverrouiller, sur Non pour le déverrouiller sans enregistrer les modifications, ou sur Annuler pour revenir au sujet en conservant son verrouillage.

Le fait de passer de la section du formulaire du sujet aux sections du sujet ou de la liste des ordres de lancement de l'Éditeur de script a pour effet de supprimer le verrouillage partiel du formulaire. L'inverse est également vrai pour le verrouillage partiel du corps du sujet. Toutes les modifications effectuées alors qu'un verrou était appliqué sont enregistrées par le système avant que le verrouillage ne soit supprimé.

Insertion de modèles de script

Les modèles de script sont créés par un administrateur afin que vous puissiez insérer rapidement du texte et des segments prédéfinis dans un sujet. Par exemple, si un sujet météo d'une émission quotidienne utilise régulièrement les mêmes ordres de lancement et instructions pour le présentateur, un administrateur peut créer un modèle de script qui contient l'ensemble de ces informations. Le modèle peut ensuite être mis à la disposition des utilisateurs d'Interplay Central afin qu'ils l'insèrent dans les sujets qu'ils créent pour les émissions suivantes.

Les modèles de script s'insèrent à la position actuelle du curseur dans un sujet ouvert.

Pour insérer un modèle de script :

1. Positionnez le curseur dans le corps du sujet à l'emplacement où vous souhaitez que les informations du modèle soient insérées.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Modèle de la barre d'outils.
 - ▶ Effectuez un clic droit et sélectionnez la commande Insérer un modèle de script.
 - ▶ Appuyez sur Ctrl+Maj+I.
3. Sélectionnez le modèle souhaité à partir de la liste en double-cliquant dessus.



Si vous connaissez le nom du modèle à utiliser, vous pouvez le saisir dans le champ de recherche et appuyer sur Entrée.

Insertion d'éléments de substitution MOS

Vous pouvez créer un élément de substitution pour un périphérique MOS tiers dans un sujet iNEWS, soit dans le formulaire du sujet, soit sous la forme d'un ordre de lancement. Pour l'ajouter au formulaire du sujet, ce dernier doit accepter les informations MOS.



Le serveur iNEWS doit exécuter le logiciel iNEWS version 4.0.3 ou ultérieure.

Pour insérer un objet MOS de substitution :

1. Positionnez le curseur à l'intérieur de l'un des éléments suivants :
 - un segment de l'Éditeur de sujet ;
 - un champ du formulaire du sujet.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Insérer un élément de substitution.

La boîte de dialogue Créer un objet MOS de substitution s'ouvre.

3. Sélectionnez un nom de périphérique et saisissez un titre. Vous pouvez éventuellement saisir une description.
4. Cliquez sur OK.

Le nouvel objet MOS de substitution apparaît sous la forme d'un ordre de lancement dans le corps du sujet et la liste des ordres de lancement, ou dans le champ Titre MOS.

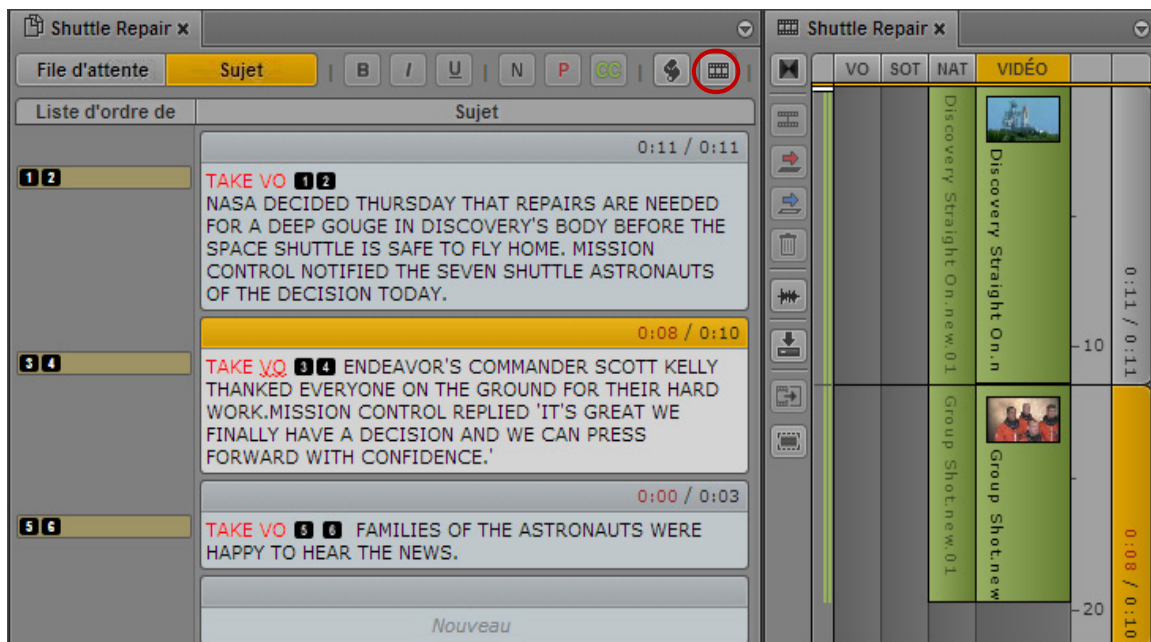
L'utilisateur du périphérique MOS peut ensuite mettre à jour l'élément de substitution avec un ID et un objet réels en activant ou en chargeant le serveur de monitoring. La passerelle MOS renverra alors les données à iNEWS et à Interplay Central dans l'ordre de lancement.

Ajout de médias à un sujet

Pour ajouter des médias à un sujet, vous devez créer une séquence vidéo qui lui est associée. Pour créer une séquence, cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence de la barre d'outils du volet Classeur/Sujet. Cliquez également sur ce bouton pour ouvrir une séquence déjà associée à un sujet. Vous éditez alors la séquence dans le volet Séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « [Utilisation du volet Séquence](#) », à la page 78 et « [Édition d'une séquence associée à un sujet](#) », à la page 98.

Une option peut être activée afin de charger automatiquement une séquence associée à un sujet. Sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur > iNEWS > Charger automatiquement la séquence.

L'illustration suivante montre le bouton Ouvrir la séquence ainsi qu'une séquence associée à un sujet.





Le fait d'enregistrer un sujet n'enregistre pas une séquence qui y est associée. La séquence doit être enregistrée à partir du volet Séquence. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une séquence », à la page 93.

Copie et envoi de liens iNEWS

Vous pouvez copier et envoyer des liens pointant vers des sujets, des classeurs, des dossiers iNEWS, des facettes iNEWS et des projets iNEWS. Ces liens se présentent sous la forme d'une URL et peuvent être partagés par e-mail ou insérés dans des wikis, des documents ou des messages de chat. Ils restent valides aussi longtemps que les éléments vers lesquels ils pointent existent dans la base de données iNEWS.

Lorsque vous cliquez sur un lien iNEWS ou le collez dans la barre d'adresse d'un navigateur pris en charge, Interplay Central s'ouvre sur l'affichage et la sélection d'assets correspondants. Si vous n'êtes pas connecté, l'écran de connexion s'affiche. Une fois connecté, vous arrivez directement sur la cible du lien.

Vous pouvez utiliser les commandes Copier le lien et Copier le lien du conteneur. La commande Copier le lien crée un lien pointant vers l'élément sélectionné. La commande Copier le lien du conteneur quant à elle crée un lien pointant vers l'élément qui héberge l'élément sélectionné.

Pour créer une URL pour un lien iNEWS depuis le volet Assets, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Dans une liste iNEWS, effectuez un clic-droit et sélectionnez la commande Copier le lien.
- ▶ Dans une liste iNEWS, sélectionnez un élément, cliquez sur le bouton de menu du volet puis sélectionnez la commande Copier le lien ou Copier le lien du conteneur.

Pour créer une URL pour un lien iNEWS depuis le volet Classeur/Sujet ou Projet/Sujet, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Effectuez un clic droit sur un élément et sélectionnez la commande Copier le lien.
- ▶ Sélectionnez un élément, cliquez sur le bouton de menu du volet puis sélectionnez la commande Copier le lien ou Copier le lien du conteneur.

Pour créer une URL pour un lien de projet iNEWS à partir du volet de lancement, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Effectuez un clic droit sur un élément et sélectionnez la commande Copier le lien.
- ▶ Sélectionnez un élément, cliquez sur le bouton de menu du volet puis sélectionnez la commande Copier le lien.

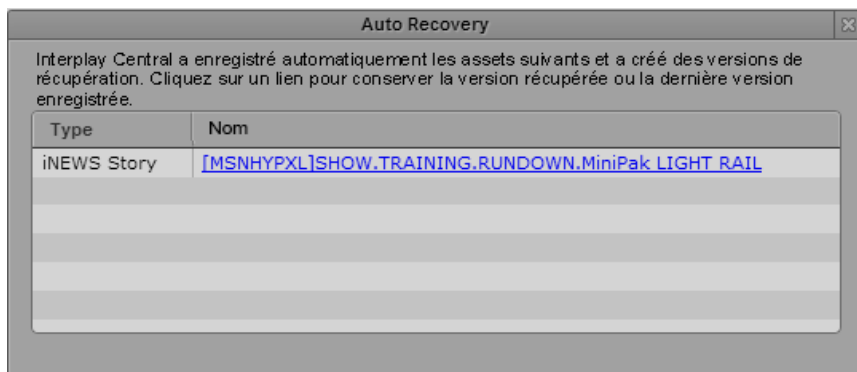
Dans tous les cas, une boîte de dialogue s'ouvre avec une URL déjà sélectionnée prête à être copiée. Appuyez sur Ctrl+C (Windows) ou Commande+C (Macintosh) pour copier le lien, puis appuyez sur Ctrl+V (Windows) ou Commande+V (Macintosh) pour le coller.

Récupération de sujets enregistrés automatiquement

Lorsque vous travaillez dans Interplay Central, les séquences et sujets sont enregistrés automatiquement en local toutes les 60 secondes sur votre système Windows ou Macintosh. Cette fonction d'enregistrement automatique est utile en cas de déconnexion ou de défaillance d'un service, ou encore si vous fermez une session sans enregistrer votre travail. Elle est également utile si votre administrateur a défini un délai d'expiration de session automatique.

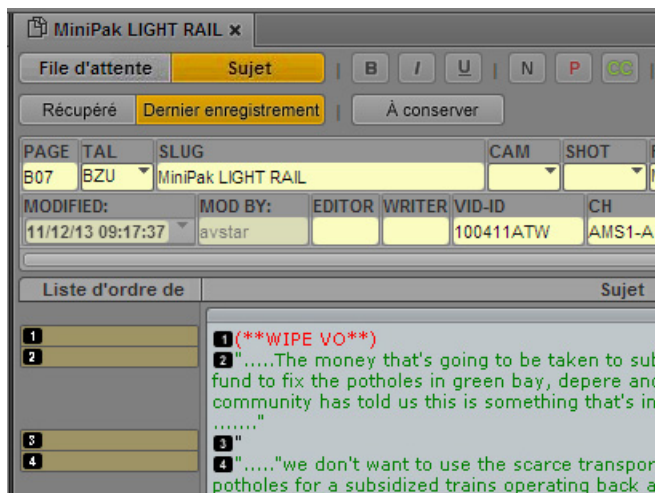
Plusieurs méthodes permettent de récupérer des modifications non enregistrées dans Interplay Central :

- En cas de déconnexion ou de défaillance, si vous restez connecté, les fonction d'édition du volet Classeur/Sujet sont désactivées, et la boîte de dialogue Récupération automatique s'ouvre, comme décrit ci-dessous.
- Si vous devez vous identifier à nouveau suite à la déconnexion ou à la défaillance, une boîte de dialogue s'ouvre avec une liste des assets dont les modifications n'ont pas été enregistrées.



Cliquez sur le nom de l'asset pour ouvrir la dernière version enregistrée. Si l'asset est un sujet, trois boutons supplémentaires s'affichent dans le volet Classeur/Sujet :

- Récupéré : Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le fichier de récupération (depuis le système local).
- Dernier enregistrement : Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le dernier fichier enregistré (depuis la base de données Interplay).
- À conserver : Cliquez sur ce bouton pour enregistrer la version qui est affichée et supprimer l'autre version.



Si le sujet inclut une séquence de script, et si le volet Séquence est ouvert, ces boutons sont affichés dans le volet Séquence.

Vous pouvez basculer d'une version à une autre pour les comparer, puis cliquer sur le bouton À conserver lorsque vous avez choisi la version à conserver.

- Si vous fermez la boîte de dialogue Récupération automatique sans sélectionner d'asset, vous pouvez cliquer sur Assets récupérés automatiquement dans le menu du volet Classeur/Sujet pour rouvrir la boîte de dialogue Récupération automatique. Cette option n'est présente que si des assets récupérés automatiquement sont disponibles.



Cette fonctionnalité est identique pour les sujets et les séquences. Pour obtenir des informations spécifiques sur l'enregistrement automatique des séquences, reportez-vous à la section « Récupération de séquences enregistrées automatiquement », à la page 95.



Si votre navigateur subit un plantage, mais que les sessions Interplay Central et iNEWS restent actives, les sujets iNEWS sont verrouillés pendant cinq minutes. Vous ne pourrez pas éditer ou restaurer le sujet avant que le verrouillage ne soit libéré ou que les sessions Interplay Central et iNEWS ne se terminent. Vous pouvez demander à votre administrateur Interplay Central de mettre fin à la session Interplay Central, ce qui libérera le verrouillage.

5 Utilisation du volet Séquence

Les sections principales suivantes décrivent le volet Séquence et son utilisation :

- [Affichage du volet Séquence](#)
- [Le volet Séquence](#)
- [Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées](#)
- [Sélection d'une timeline horizontale ou verticale](#)
- [Utilisation de la barre de zoom de la séquence](#)
- [Affichage des informations d'une séquence](#)
- [Création d'une séquence](#)
- [Enregistrement d'une séquence](#)
- [Enregistrement d'une version d'une séquence](#)
- [Récupération de séquences enregistrées automatiquement](#)
- [Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence](#)
- [Ouverture d'une séquence associée à un sujet](#)
- [Édition d'une séquence associée à un sujet](#)
- [Montage d'une séquence](#)

Affichage du volet Séquence

Le volet Séquence s'affiche dans les affichages Coupure, Log et Sujet par défaut. Il s'affiche avec une chronologie horizontale dans les affichages Coupure et Log, et avec une chronologie verticale dans l'affichage Sujet. Vous pouvez changer l'orientation si vous préférez (voir « [Sélection d'une timeline horizontale ou verticale](#) », à la page 85).



Dans Interplay Central version 1.2 ou antérieure, la timeline de la séquence était intégrée au volet Classeur/Sujet.

Pour afficher le volet Séquence :

- Sélectionnez Volets > Séquence.

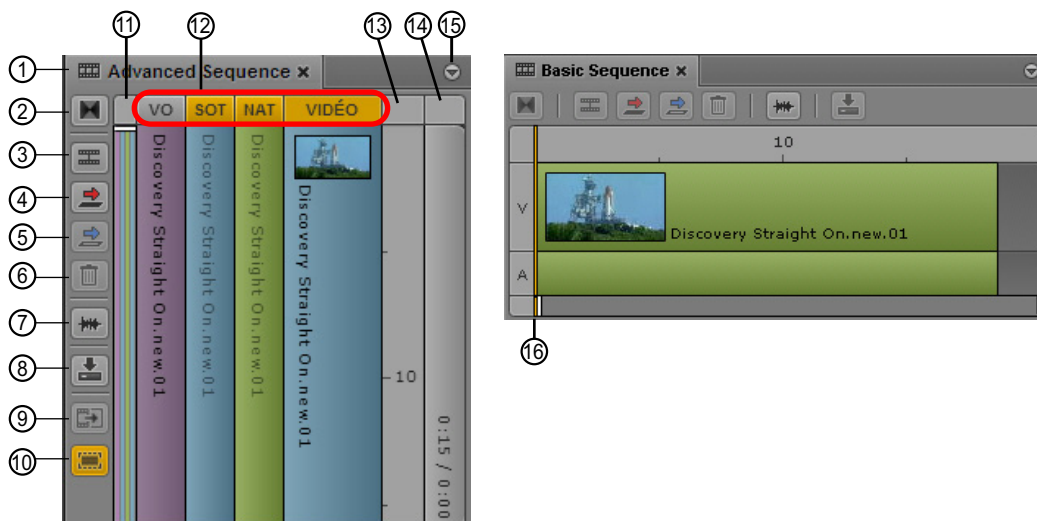
Le volet Séquence s'ouvre dans le mode et l'orientation dans lesquels il se trouvait lors de votre déconnexion de l'application.

Le volet Séquence

Le volet Séquence inclut la timeline de la séquence et les commandes de montage de séquence. Vous pouvez travailler avec l'une des deux timelines de séquence : basique ou avancée. Reportez-vous à la section « [Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées](#) », à la page 83.

La timeline du volet Séquence peut être orientée verticalement ou horizontalement.

L'illustration suivante présente deux timelines orientées différemment ainsi que les diverses commandes.



À gauche : Timeline verticale pour une séquence avancée. À droite : Timeline horizontale pour une séquence de base.

	Commande	Description
1	Onglet du volet Séquence	Positionnez le pointeur de votre souris sur l'onglet pour afficher des informations sur la séquence. Reportez-vous à la section « Affichage des informations d'une séquence », à la page 88.
2	Bouton Ajouter un fondu vidéo	Ajoute un fondu vidéo (séquence avancée uniquement). Reportez-vous à la section « Insertion de fondus vidéo (séquences avancées uniquement) », à la page 137.
3	Bouton Diviser	Divise un ou plusieurs segment en deux à l'emplacement de l'indicateur de position. Reportez-vous à la section « Division d'un segment », à la page 134.
4	Bouton Remplacer	Effectue un montage par recouvrement. Reportez-vous à la section « Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée », à la page 114.
5	Bouton Remplacer	Réalise un montage par remplacement. Reportez-vous à la section « Réalisation d'un montage par remplacement », à la page 118.
6	Bouton Supprimer le segment	Supprime le segment sélectionné de la séquence.
7	Bouton Volet Audio	Ouvre le volet Audio ou le place au premier plan.
8	Bouton Enregistrer	Enregistre la séquence dans la base de données Interplay Production. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une séquence », à la page 93.
9	Bouton Étendre/Rétracter	(Séquence de script uniquement) Étendre un segment au-delà de la limite d'un bloc de timing ou le rétracter. Reportez-vous à la section « Extension d'un segment dans un autre bloc de timing », à la page 105.
10	Afficher/masquer les blocs de timing vides	(Séquence de script uniquement) Afficher ou masquer les blocs de timing vides. Reportez-vous à la section « Afficher et masquer les blocs de timing vides », à la page 107.
11	Barre de zoom de la séquence	Permet d'agrandir une section de la timeline. Reportez-vous à la section « Utilisation de la barre de zoom de la séquence », à la page 85.

	Commande	Description
12	Sélecteurs de piste	<p>Vous permet de sélectionner la piste pour un montage par insertion, un montage par recouvrement ou une opération de fractionnement de segment. Voir</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée », à la page 112 • « Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée », à la page 114 • « Division d'un segment », à la page 134
13	Barre de timecode	<p>Affiche le timing de la séquence en heures, minutes et secondes, en fonction de la longueur du matériel chargé. Cliquez dans la barre de timecode pour faire glisser l'indicateur de position, et cliquez avec le bouton droit dans la barre de timecode pour accéder à certaines commandes.</p>
14	En-tête de bloc de timing	<p>(Séquence de script uniquement) Afficher la durée du média actuellement contenu dans le bloc de timing et la durée du texte dans le segment de sujet associé. Reportez-vous à la section « Utilisation des affichages de timing », à la page 101.</p>
15	Bouton de menu du volet	<p>Permet d'accéder à des commandes de manipulation des séquences.</p>
16	Indicateur de position	<p>Vous permet de lire à vitesse variable un clip ou une séquence.</p>

Le tableau suivant décrit les commandes du menu du volet.

Commande	Description
Annuler	<p>Annule l'opération d'édition précédente. Reportez-vous à la section « Annulation et rétablissement d'une action dans le volet Séquence », à la page 123.</p>
Rétablir	<p>Rétablit l'opération d'édition précédemment annulée.</p>
Enregistrer sous	<p>Permet de renommer et d'enregistrer une séquence à un emplacement différent. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une version d'une séquence », à la page 94.</p>

Commande	Description
Enregistrer la séquence	Enregistre la séquence à son emplacement actuel dans la base de données Interplay Production. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une séquence », à la page 93.
Insérer un fondu	Insère un fondu vidéo (séquence avancée uniquement). Reportez-vous à la section « Insertion de fondus vidéo (séquences avancées uniquement) », à la page 137.
Diviser	Divise un ou plusieurs segment en deux à l'emplacement de l'indicateur de position. Reportez-vous à la section « Division d'un segment », à la page 134.
Supprimer	Supprime l'élément sélectionné (segment ou effet).
Afficher/masquer les blocs de timing vides	(Segment de script uniquement) Afficher ou masquer les blocs de timing vides. Reportez-vous à la section « Afficher et masquer les blocs de timing vides », à la page 107.
Mettre à plat la séquence	Envoie une séquence pour mise à plat. Reportez-vous à la section « Mise à plat de séquences », à la page 165.
Activer le scrubbing audio On/Off	Active ou désactive le scrubbing audio. Reportez-vous à la section « Activation du scrubbing audio », à la page 138.
Orientation	Permet de sélectionner l'orientation de la timeline et de la barre d'outils : horizontale ou verticale. Reportez-vous à la section « Sélection d'une timeline horizontale ou verticale », à la page 85.
Aide	Ouvre une rubrique d'aide relative au volet Séquence et à ses fonctions.



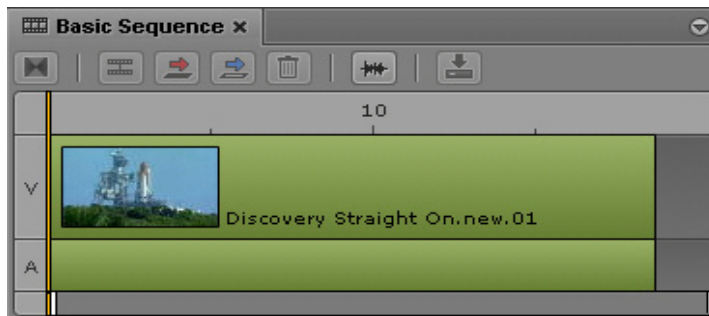
Le volet Séquence n'inclut aucune commande de création de séquence.

Il est impossible d'ajouter des clips dans la timeline avant d'avoir créé ou chargé une séquence. Reportez-vous à la section « [Création d'une séquence](#) », à la page 89.

Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées

Lorsque vous créez une séquence à partir du volet Assets, vous pouvez choisir entre une séquence de base et une séquence avancée.

- Une *séquence de base* inclut une timeline avec une piste vidéo et une piste audio. Cette unique piste audio représente toutes les pistes audio source. Une portion de média contenue sur une piste d'une séquence est appelée un *segment*.



Une séquence de base est uniquement formée de coupes. Elle peut parfois être appelée une shotlist ou liste de conformation. Il est impossible d'ajouter des fondus vidéo ou audio.

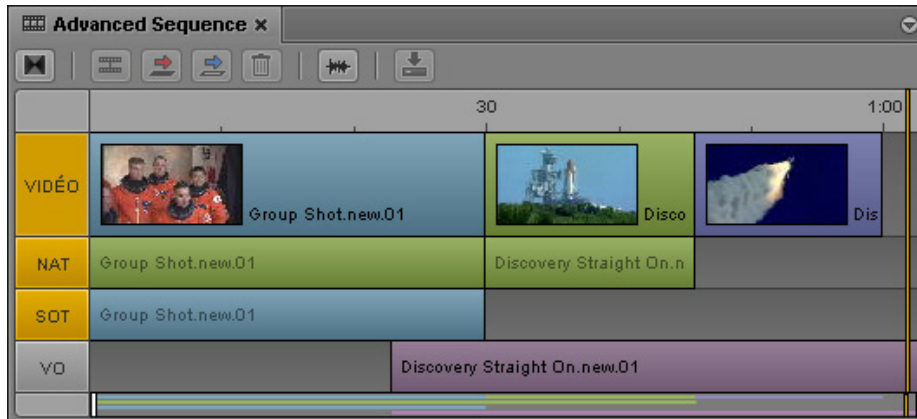
Le niveau de toutes les pistes audio source des clips qui composent une séquence est affiché sur un seul indicateur de niveau. Vous pouvez choisir les canaux mesurés par cet indicateur. Reportez-vous à la section « [Monitoring audio pour les assets et les séquences de base](#) », à la [page 178](#).

- Une *séquence avancée* inclut une timeline avec une piste vidéo. Elle comprend par défaut trois pistes audio nommées NAT (natural sound), SOT (sound on tape) et VO (voice-over) que vous pouvez utiliser avec des sujets iNEWS. Vous pouvez créer une séquence associée à un sujet iNEWS, ou créer et éditer une séquence indépendante.

Différentes couleurs sont utilisées pour indiquer les relations entre les segments de la timeline :

- Vidéo sans audio associé : bleu foncé.
- Vidéo avec piste NAT associée, ou piste NAT uniquement : vert.
- Vidéo avec piste SOT associée, vidéo avec pistes NAT et SOT associées, ou piste SOT uniquement : bleu clair.
- VO : violet.

Sur l'illustration suivante, une piste vidéo est affichée avec, de gauche à droite, un segment avec des pistes NAT et SOT, une piste VO, un segment avec une piste NAT et un segment uniquement vidéo.



Un administrateur Interplay Central peut modifier les noms par défaut des pistes audio. Il peut également déterminer l'assignation des pistes audio, que vous pouvez modifier. Pour obtenir des informations sur la modification des noms, l'assignation et la configuration des pistes audio et l'ajout de fondus audio, reportez-vous à la section « [Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées](#) », à la page 174.

Il est possible d'ajouter des fondus vidéo à une séquence avancée. Reportez-vous à la section « [Insertion de fondus vidéo \(séquences avancées uniquement\)](#) », à la page 137. Les fondus audio sont ajoutés automatiquement. Reportez-vous à la section « [Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées](#) », à la page 174.

Lorsque vous créez une séquence à partir du volet Classeur/Sujet, elle l'est automatiquement en tant que séquence avancée.



Il est impossible de convertir une séquence de base en séquence avancée, ni une séquence avancée en séquence de base.



La possibilité de pouvoir créer des séquences avancées dépend du rôle qui vous est assigné ainsi que de la licence attribuée à ce rôle. Contactez votre administrateur Interplay Central pour plus d'informations.

Sélection d'une timeline horizontale ou verticale

La timeline du volet Séquence peut être orientée verticalement ou horizontalement. Vous pouvez changer l'orientation en fonction de vos préférences. Ce choix est enregistré jusqu'à ce que vous le modifiez ou réinitialisiez votre affichage.

L'option Auto détermine l'orientation de la timeline en fonction des dimensions de la zone dans laquelle elle apparaît et du volet Séquence :

- Si la largeur du volet Séquence est supérieure à sa hauteur, la timeline s'affiche horizontalement.
- Si la hauteur du volet Séquence est supérieure à sa largeur, la timeline s'affiche verticalement.

Pour sélectionner l'orientation de la timeline :

- Cliquez sur le bouton de menu du volet Séquence, sélectionnez Orientation, puis Auto, Horizontale ou Verticale.

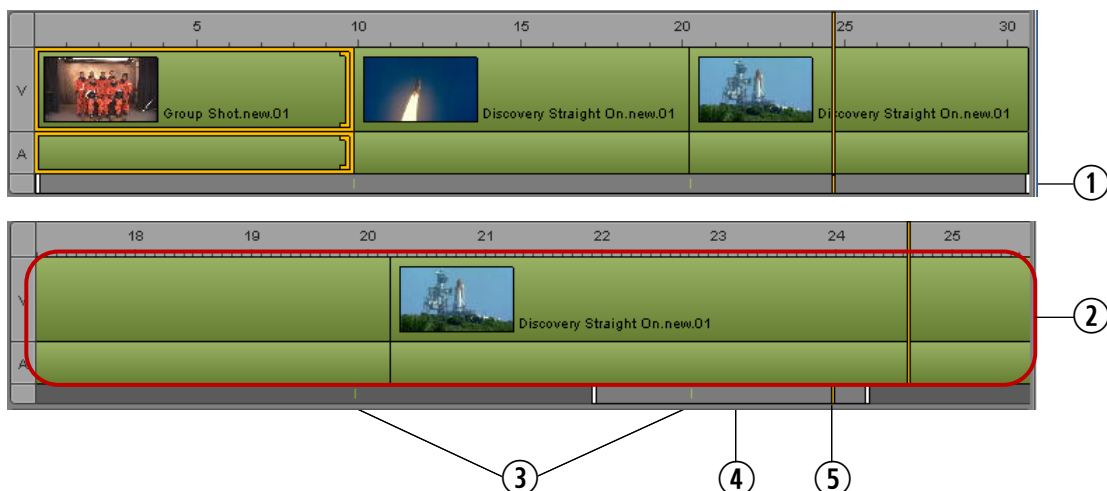
Utilisation de la barre de zoom de la séquence

La barre de zoom de la séquence est située sous la timeline de la séquence lorsqu'elle est affichée horizontalement, ou à la droite de la timeline lorsqu'elle est affichée verticalement. Utilisez la barre de zoom pour agrandir une section de la timeline de la séquence afin de travailler plus facilement avec de longues séquences, ou d'effectuer des opérations de montage précises.



La barre de zoom de la séquence est similaire à la barre de zoom du média, mais les deux barres sont indépendantes. La barre de zoom du média est disponible pour les dérusheurs qui n'ont pas accès au volet Séquence.

Sur l'illustration suivante, la timeline du haut est associée à une séquence de base, la barre de zoom est configurée pour afficher la séquence entière. La timeline du bas affiche la même séquence, mais avec un zoom sur sa portion centrale.

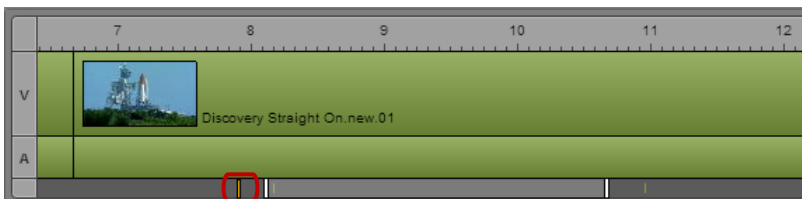


1	Barre de zoom	4	Curseur de zoom
2	Région de zoom	5	Indicateur de position
3	Points de montage		

La zone visible de la timeline est appelée *région de zoom* et est représentée par le *curseur de zoom*. Vous pouvez faire glisser le curseur de zoom le long de la barre de zoom pour afficher une région de zoom différente sur la séquence. La taille de la région de zoom reste la même lorsque vous faites glisser le curseur.

Si une séquence de base est chargée dans le volet Séquence, la barre de zoom affiche des repères au niveau des points de montage entre les segments.

La barre de zoom inclut un indicateur de position aligné sur celui de la timeline de la séquence et de la timeline du média. Cet indicateur est toujours visible sur la barre de zoom, ce qui est particulièrement utile lorsque l'indicateur de position se situe hors de la section de la timeline sur laquelle vous zoomez.



Indicateur de position sur la barre de zoom, hors de la région de zoom

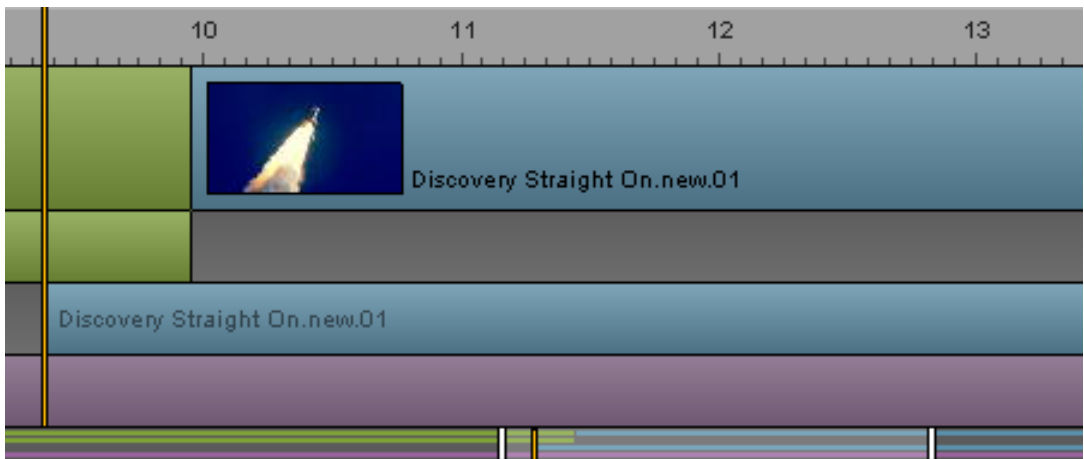
Si vous cliquez sur l'indicateur de position de la barre de zoom, vous accédez directement à l'indicateur de position de la timeline. La région de zoom s'élargit et se déplace vers la section de la timeline qui contient l'indicateur de position.



Indicateur de position sur la barre de zoom, dans la région de zoom

Vous pouvez cliquer à n'importe quel endroit de la barre de zoom pour déplacer la région de zoom dans la direction correspondante. Vous pouvez ainsi naviguer dans la séquence.

Lorsqu'une séquence avancée est chargée, la barre de zoom affiche sa représentation sous la forme d'un groupe de barres colorées. Cette représentation est une « carte à échelle réduite » des contenus des pistes vidéo et audio de la séquence. Les barres colorées peuvent vous aider à naviguer dans la séquence.



Barres colorées affichées sur la barre de zoom, représentant le contenu des pistes de la séquence

Pour effectuer un zoom avant ou arrière sur une section de la timeline de la séquence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser l'une des poignées du curseur de zoom vers la gauche ou la droite. Le pointeur de la souris se transforme en flèche bidirectionnelle lorsque vous le placez au-dessus d'une poignée du curseur de zoom et la sélectionnez.



Poignées du curseur de zoom, poignée de droite sélectionnée

La région de zoom se déplace symétriquement vers l'intérieur ou l'extérieur, à moins que l'une des poignées atteigne la fin de la séquence. Pour déplacer uniquement une poignée, maintenez la touche Alt enfoncée, cliquez sur la poignée et faites-la glisser.

- Lorsque le volet Séquence est actif, appuyez sur la touche Flèche bas pour effectuer un zoom avant de 50 %, ou sur la touche Flèche haut pour effectuer un zoom arrière de 50 %.

Affichage des informations d'une séquence

Le nom d'une séquence, son format ainsi que d'autres détails la concernant peuvent être affichés dans le volet Séquence.

Pour afficher les informations d'une séquence :

- Positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de l'onglet du volet Séquence.

Le tableau suivant décrit les informations disponibles sur la séquence.

Élément	Description
Nom	Nom de l'asset tel qu'il apparaît dans la base de données Interplay Production.
Format	30i NTSC 25i PAL, 25p PAL 720p/25, 720p/29.97, 720p/50, 720p/59.94 1080i/59.94, 1080i/50 1080p/25, 1080p/29.97
Format d'image	4:3 16:9
Dimensions raster	720x486 720x592 1280x720 1920x1080

Création d'une séquence

Vous pouvez créer une séquence dans Interplay Central et l'enregistrer en tant qu'asset dans la base de données Interplay. Il est également possible de créer une séquence puis de l'associer à un sujet iNEWS. Ce type de séquence est appelé *séquence de script*.

Notez les points suivants :

- Vous devez créer une séquence et la charger dans le volet Séquence avant de pouvoir ajouter des clips sur sa timeline.
- Il est possible d'ouvrir et de modifier certains types de séquences créées dans une autre application Avid. Reportez-vous à la section « [Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence](#) », à la page 96.
- Les séquences créées dans Interplay Central peuvent être ouvertes et montées dans Avid Symphony, Media Composer et NewsCutter. Les séquences de base (shotlists) peuvent être ouvertes et montées dans Interplay Assist.
- La possibilité de pouvoir créer des séquences avancées dépend du rôle qui vous est assigné ainsi que de la licence attribuée à ce rôle. Contactez votre administrateur Interplay Central pour plus d'informations.

Plusieurs méthodes permettent de créer une séquence :

- Création d'une séquence dans la base de données Interplay Production sans la charger dans le volet Séquence, ou avec le volet Séquence fermé. Choisissez cette procédure pour créer une « séquence de substitution » que vous pourrez monter ultérieurement.
- Création d'une séquence, montage dans le volet Séquence, puis enregistrement. Optez pour cette procédure pour créer une séquence indépendamment d'un sujet iNEWS.
- Création d'une séquence associée à un sujet iNEWS, montage dans le volet Séquence, puis enregistrement.

Pour créer une séquence dans la base de données Interplay Production :

1. Dans l'onglet Assets, accédez au dossier dans lequel vous souhaitez créer la séquence.



La sélection d'un dossier ne crée pas de séquence dans ce dossier.

2. Depuis l'onglet du volet Assets, sélectionnez la commande Créer une séquence de base ou Créer une séquence avancée.

Une fois le processus terminé, une séquence nommée New.Sequence apparaît dans le volet Assets et est affichée en orange (faites défiler le volet vers le bas si vous ne la voyez pas). Si une séquence nommée New.Sequence est déjà présente, le suffixe .01 est ajouté à la suite du nom et est incrémenté pour chaque nouvelle séquence ne portant pas de nom (New.Sequence.02, etc.).

Le nom de la séquence apparaît grisé et en italique jusqu'à ce que des médias online soient ajoutés à la séquence et qu'elle soit enregistrée.

Utilisez cette procédure pour créer une « séquence de substitution » que vous pourrez monter ultérieurement.

3. Renommez la séquence dans le volet Assets en effectuant l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez la séquence, cliquez sur son nom et saisissez le nouveau nom.
- ▶ Sélectionnez la séquence et appuyez sur F2 (Windows) ou Entrée (Macintosh).

Vous pourrez monter la séquence ultérieurement en ouvrant le volet Séquence puis en double-cliquant sur la séquence.

Pour créer une séquence, la monter et l'enregistrer :

1. Sélectionnez Volets > Séquence pour ouvrir le volet Séquence.
2. Dans l'onglet Assets, accédez au dossier dans lequel vous souhaitez créer la séquence.



La sélection d'un dossier ne crée pas de séquence dans ce dossier.

3. Cliquez sur le bouton de menu du volet Assets et sélectionnez la commande Créer une séquence de base ou Créer une séquence avancée.

Une fois le processus terminé, une séquence nommée New.Sequence apparaît dans le volet Assets et est affichée en orange (faites défiler le volet vers le bas si vous ne la voyez pas). Si une séquence nommée New.Sequence est déjà présente, le suffixe .01 est ajouté à la suite du nom et est incrémenté pour chaque nouvelle séquence ne portant pas de nom (New.Sequence.02, etc.).

Le nom de la séquence apparaît grisé et en italique jusqu'à ce que des médias online soient ajoutés à la séquence et qu'elle soit enregistrée.

4. Renommez la séquence dans le volet Assets en effectuant l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez la séquence, cliquez sur son nom et saisissez le nouveau nom.
- ▶ Sélectionnez la séquence, appuyez sur F2 (Windows) ou Entrée (Macintosh), puis saisissez le nouveau nom.

5. Montez la séquence.

Reportez-vous à la section « [Montage d'une séquence](#) », à la page 110.

6. Enregistrez la séquence en effectuant l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Enregistrer de la barre d'outils du volet Séquence.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Enregistrer la séquence.
- ▶ Lorsque le volet Séquence est activé, appuyez sur Ctrl+S (Windows) ou Commande+S (Macintosh).

Afin que le nom de la séquence grisé et en italique apparaisse en police standard, vous devez cliquer sur le bouton Actualiser du volet Assets.

Pour créer une séquence associée à un sujet, la monter et l'enregistrer :

1. Ouvrez un sujet dans le volet Classeur/Sujet.
2. Ouvrez le volet Séquence.
3. Cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence.



Le nom de la séquence sur l'onglet du volet Séquence et dans le volet Média est identique à celui du sujet ouvert.

Le fait de cliquer sur le bouton Ouvrir la séquence ouvre automatiquement le volet Média s'il était fermé auparavant.

Si vous modifiez ultérieurement le nom du sujet et souhaitez également modifier le nom de la séquence, vous devez effectuer cette opération dans le volet Assets. Pour accéder rapidement à la séquence dans le volet Assets, assurez-vous qu'elle est chargée dans le volet Média, cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ouvrir le dossier parent.

4. Montez la séquence.

Reportez-vous à la section « [Montage d'une séquence](#) », à la page 110.

Après avoir ajouté un premier clip à la séquence, un message vous informe qu'une nouvelle séquence a été créée. L'application Interplay Central obtient le verrouillage de la séquence à partir d'iNEWS, la crée et l'enregistre à l'emplacement dédié aux séquences de script et enregistre son identifiant avec le sujet.



Un administrateur Interplay Central définit l'emplacement de stockage d'une séquence de script dans la section Interplay Production des paramètres système d'Interplay Central.

5. Enregistrez la séquence en effectuant l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Enregistrer de la barre d'outils du volet Séquence.
 - ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Enregistrer la séquence.
 - ▶ Lorsque le volet Séquence est activé, appuyez sur Ctrl+S (Windows) ou Commande+S (Macintosh).

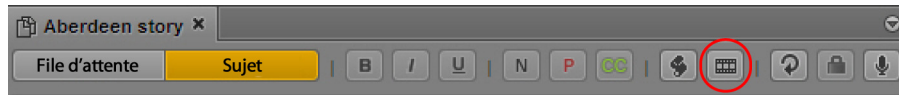
La séquence est enregistrée à l'emplacement dédié aux séquences de script.

Afin que la séquence s'affiche dans le volet Assets, il peut être nécessaire de cliquer sur le bouton Actualiser.

Règles de création d'une séquence de script

Lorsque vous créez une séquence destinée à être associée à un sujet (une *séquence de script*), prenez en compte les règles suivantes :

- Pour créer une nouvelle séquence destinée à être associée à un sujet, commencez par ouvrir le volet Séquence, puis cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence pour associer la séquence au sujet.



Si aucune séquence n'est encore associée au sujet et si le volet Séquence n'est pas affiché, le fait de cliquer sur le bouton Ouvrir la séquence ouvre le volet Séquence. Le volet porte le nom « Séquence ». Pour créer une séquence associée à un sujet, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Ouvrir la séquence. Le titre du sujet est alors utilisé comme nom du volet Séquence.

- Il est impossible de créer une séquence pour un sujet si ce dernier n'a pas de titre.
- Si l'option Charger automatiquement la séquence est activée, vous pouvez créer une séquence en ouvrant le volet Séquence, puis en cliquant sur le bouton Ouvrir la séquence ou en accédant à un sujet qui possède déjà un titre.
- Si l'option Charger automatiquement la séquence est désactivée, vous devez ouvrir le volet Séquence et cliquer sur le bouton Ouvrir la séquence pour en créer une.
- La séquence n'est pas ajoutée à la base de données Interplay Production tant que vous ne faites pas glisser le premier clip dans le volet Séquence.
- Il est impossible d'envoyer une séquence en diffusion si aucun ID vidéo n'est présent.

Séquences associées à des sujets dans Instinct et NewsCutter

Interplay Central prend en charge l'affichage et l'édition de séquences qui ont été associées à un sujet dans Avid Instinct. Les séquences éditées dans Interplay Central ne peuvent plus être affichées dans Avid Instinct après modification.

Interplay Central ne prend pas en charge l'affichage et l'édition de séquences associées à un sujet dans l'outil NRCS NewsCutter. La séquence est affichée sous la forme d'un ordre de lancement, mais ne s'ouvre pas dans le volet Séquence. Vous pouvez ouvrir la séquence à partir de la base de données Interplay Production dans le volet Assets, puis la modifier comme les autres séquences créées dans une application de montage Avid, en respectant les mêmes règles (reportez-vous à la section « Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence », à la page 96).

Séquences uniquement audio ou vidéo

Vous pouvez créer et enregistrer une séquence avancée uniquement vidéo (piste vidéo sans audio) ou uniquement audio (piste VO sans vidéo). Toutefois, l'envoi en diffusion et les autres workflows ne sont pas pris en charge pour ce type de séquence. Le processus échoue et le message suivant s'affiche : Échec de l'envoi en diffusion à distance : Audio resolution selected but not found (in « wait mixdown » phase).

Pour envoyer la séquence en diffusion, ajoutez une piste audio ou vidéo vide à la séquence.

Enregistrement d'une séquence

Si vous enregistrez une séquence non associée à un sujet, elle reste stockée à l'emplacement désigné lors de sa création dans le volet Assets. Pour enregistrer une autre version de la séquence, avec un nom différent ou à un autre emplacement, utilisez la commande Enregistrer sous. Reportez-vous à la section « [Enregistrement d'une version d'une séquence](#) », à la page 94.

Si vous travaillez sur une séquence associée à un sujet, le sujet et la séquence doivent être enregistrés séparément. Un administrateur Interplay Central définit l'emplacement de stockage d'une séquence de script dans la section Interplay Production des paramètres système d'Interplay Central. Le chemin par défaut est `Projects/iNEWSsequences/date`.

Le fait d'enregistrer une séquence enregistre automatiquement les marqueurs qu'elle contient.



Vous pouvez déplacer ou copier une séquence dans le volet Assets à l'aide des commandes Couper, Copier et Coller.

Pour enregistrer une séquence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Enregistrer de la barre d'outils du volet Séquence.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Enregistrer la séquence.
- ▶ Lorsque le volet Séquence est activé, appuyez sur Ctrl+S (Windows) ou Commande+S (Macintosh).

Si vous essayez de fermer une séquence modifiée sans l'avoir enregistrée, la boîte de dialogue Enregistrer les modifications s'ouvre pour vous demander si vous souhaitez l'enregistrer.

Enregistrement d'une version d'une séquence

Utilisez la commande Enregistrer sous pour créer et enregistrer une version d'une séquence avec un nom différent. Vous pouvez également enregistrer la séquence à un autre emplacement. La nouvelle séquence est traitée comme une copie dans la base de données Interplay Production et peut être éditée indépendamment de la séquence d'origine.



Vous pouvez déplacer ou copier une séquence dans le volet Assets à l'aide des commandes Couper, Copier et Coller.

Pour enregistrer une version d'une séquence :

1. Dans le volet Séquence, cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Enregistrer sous.

La boîte de dialogue Sélectionner le dossier Interplay s'ouvre.

2. Accédez au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la séquence.
3. Renommez la séquence.

Si la séquence porte le même nom qu'une séquence déjà présente dans le dossier sélectionné, le bouton Enregistrer est grisé. Vous devez alors choisir un autre nom pour la séquence, ou l'enregistrer dans un autre dossier.

4. Cliquez sur Enregistrer.

La séquence est enregistrée sous le nouveau nom. Ce nom est associé à la séquence ouverte, et elle le conservera lors du prochain enregistrement de la séquence.

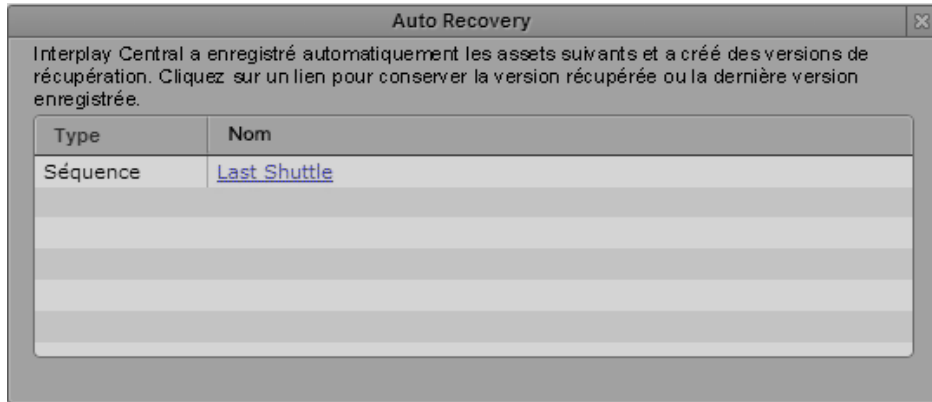
Pour modifier et enregistrer la séquence avec son nom d'origine, vous devez ouvrir la séquence d'origine et l'enregistrer avec son nom original. Il est impossible d'utiliser la commande Enregistrer sous pour remplacer une séquence déjà enregistrée.

Récupération de séquences enregistrées automatiquement

Lorsque vous travaillez dans Interplay Central, les séquences et sujets sont enregistrés automatiquement en local toutes les 60 secondes sur votre système Windows ou Macintosh. Cette fonction d'enregistrement automatique est utile en cas de déconnexion ou de défaillance d'un service, ou encore si vous fermez une session sans enregistrer votre travail. Elle est également utile si votre administrateur a défini un délai d'expiration de session automatique.

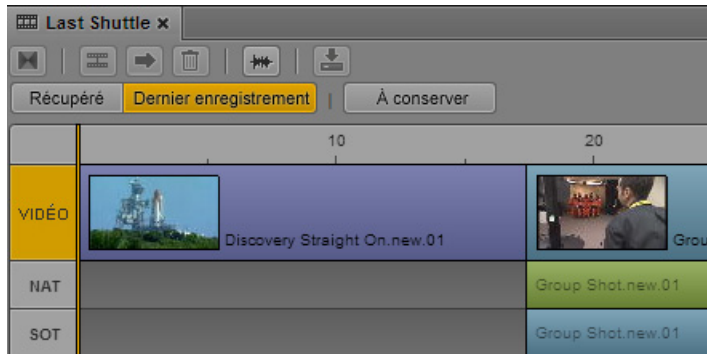
Plusieurs méthodes permettent de récupérer des modifications non enregistrées dans Interplay Central :

- En cas de déconnexion ou de défaillance, si vous restez connecté, les fonction d'édition du volet Séquence sont désactivées, et la boîte de dialogue Récupération automatique s'ouvre, comme décrit ci-dessous.
- Si vous devez vous identifier à nouveau suite à la déconnexion ou à la défaillance, la boîte de dialogue Récupération automatique s'ouvre avec une liste des assets dont les modifications n'ont pas été enregistrées.



Cliquez sur le nom de l'asset pour ouvrir la dernière version enregistrée. Si l'asset est une séquence, trois boutons supplémentaires s'affichent dans le volet Séquence :

- Récupéré : Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le fichier de récupération (depuis le système local).
- Dernier enregistrement : Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le dernier fichier enregistré (depuis la base de données Interplay).
- À conserver : Cliquez sur ce bouton pour enregistrer la version qui est affichée et supprimer l'autre version.



Vous pouvez basculer d'une version à une autre pour les comparer, puis cliquer sur le bouton À conserver lorsque vous avez choisi la version à conserver.

- Si vous fermez la boîte de dialogue Récupération automatique sans sélectionner d'asset, vous pouvez cliquer sur Assets récupérés automatiquement dans le menu du volet Séquence pour rouvrir la boîte de dialogue Récupération automatique. Cette option n'est présente que si des assets récupérés automatiquement sont disponibles.



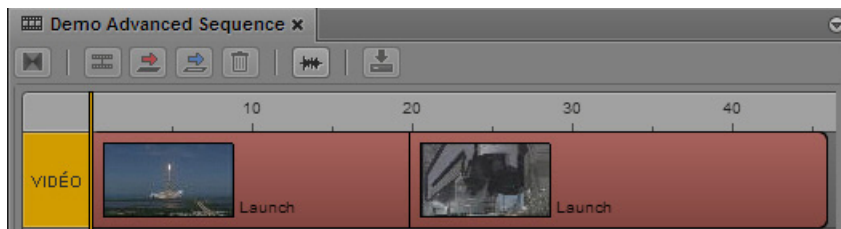
Cette fonctionnalité est identique pour les sujets et les séquences. Pour obtenir des informations spécifiques sur l'enregistrement automatique des sujets, reportez-vous à la section « Récupération de sujets enregistrés automatiquement », à la page 76.

Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence

Interplay Central permet d'ouvrir et de modifier des séquences créées dans Interplay Central, les applications de montage Avid, Interplay Assist et Avid Instinct.

Des restrictions existent quant aux types de séquences qui peuvent être lues et modifiées. Les points suivants indiquent les règles qui s'appliquent à la lecture et au montage des séquences :

- Si la séquence ne contient que des points de montage (une shotlist par exemple), elle s'ouvre dans le volet Média pour être lue et vous pouvez la monter dans le volet Séquence. Vous pouvez sélectionner l'angle de caméra et le mappage audio pour les clips de groupe d'une séquence constituée uniquement de points de montage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des clips de groupe », à la page 183.
- Si la séquence contient des effets pris en charge par le service de lecture (fondus vidéo et audio par exemple) mais a été créée dans une autre application qu'Interplay Central, elle s'ouvre dans le volet Média pour être lue. Elle s'ouvre également dans le volet Séquence mais vous ne pouvez pas la modifier. La piste vidéo est affichée en rouge foncé pour indiquer qu'elle ne peut pas être éditée.



- Si la séquence contient des effets non rendus que le lecteur ne prend pas en charge, un message d'erreur s'affiche. La séquence s'ouvre dans le volet Séquence en tant que séquence non éditable.
- Si tous les effets ont été rendus, la séquence s'ouvre dans le volet Média pour être lue. La séquence s'ouvre dans le volet Séquence en tant que séquence non éditable.
- Il est impossible de créer des sous-clips à partir d'une séquence non éditable.
- Vous pouvez ajouter des marqueurs à une séquence non éditable, éditer leur texte et les enregistrer avec la séquence, à condition de disposer des autorisations appropriées. Reportez-vous à la section « [Comprendre les marqueurs et les restrictions](#) », à la page 212.
- Si vous ouvrez une séquence à partir d'une base de données Interplay Production, sans qu'un rôle disposant de droits en lecture et en écriture sur le dossier qui la contient ne vous soit assigné, elle s'ouvre en lecture seule. Vous pouvez lancer la lecture de la séquence mais ne pouvez ni l'éditer, ni l'enregistrer.
- Pour plus d'informations sur la lecture des séquences, reportez-vous à la section « [Lecture de séquences simples et complexes](#) », à la page 152.

Pour ouvrir une séquence existante dans le volet Séquence :

- Double-cliquez sur une séquence dans le volet Assets, le volet Rechercher ou le volet de recherche rapide.

La séquence est chargée dans le volet Média et dans la timeline du volet Séquence. Elle est automatiquement chargée dans le volet Séquence en tant que séquence de base ou avancée.

Ouverture d'une séquence associée à un sujet

Si vous créez une séquence en utilisant le bouton Ouvrir la séquence du volet Classeur/Sujet, elle est associée au sujet ouvert en tant que séquence de script (reportez-vous à la section « [Création d'une séquence](#) », à la page 89).

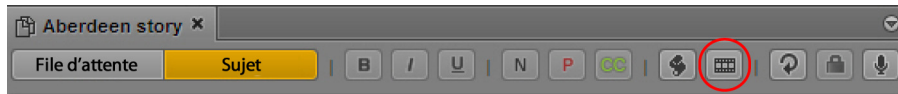
Il est possible de configurer un paramètre utilisateur afin que les séquences de script soient automatiquement ouvertes lorsque vous ouvrez les sujets auxquels elles sont associées.

Pour ouvrir automatiquement une séquence de script avec un sujet :

1. Sélectionnez Accueil > Paramètres.
2. Sélectionnez iNEWS.
3. Activez l'option Charger automatiquement la séquence.
4. Cliquez sur Appliquer.

Pour ouvrir manuellement une séquence de script :

1. Ouvrez un sujet dans le volet Classeur/Sujet.
2. Ouvrez le volet Séquence.
3. Cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence.



La séquence associée s'ouvre dans les volets Séquence et Média.



Après avoir associé une séquence de script à un sujet, il est impossible de les dissocier. Cependant, vous avez toujours la possibilité de la modifier entièrement, puis de la renommer si nécessaire.

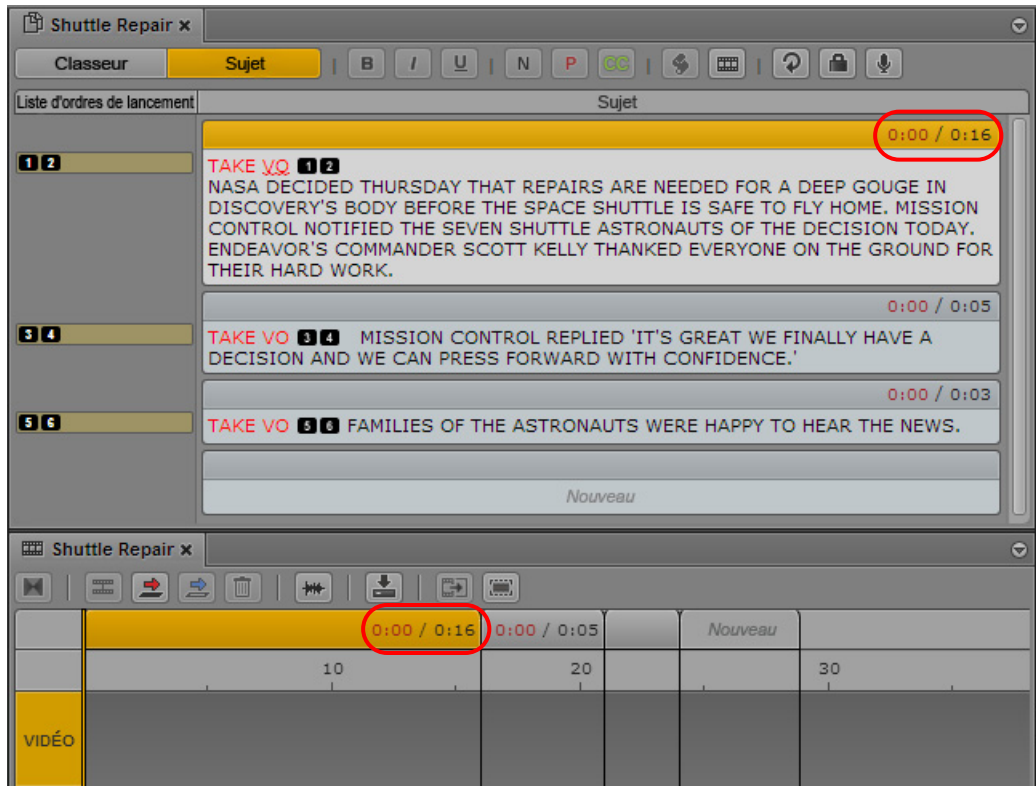
Édition d'une séquence associée à un sujet

Si vous êtes un journaliste et travaillez sur une séquence associée à un sujet (séquence de script), vous devez éditer les clips de votre séquence en fonction du script de votre sujet. Dans Interplay Central, les segments de sujet et le volet Séquence incluent des informations de timing pour vous aider à éditer votre script et votre séquence.

Dans le volet Segment, un script est divisé en segments de sujet. Chaque segment de sujet comporte une longueur chronométrée basée sur la vitesse de lecture définie dans Avid iNEWS. Dans le volet Séquence, une séquence associée à un sujet est divisée en *blocs de timing*.

Chaque segment de sujet est associé à un bloc de timing. Le segment de sujet et le bloc de timing affichent les mêmes informations de timing : la durée du média contenu dans le bloc de timing et la durée du texte dans le segment de sujet. Par exemple, 0:00/0:16 indique qu'il n'existe aucun média pour un segment de sujet ayant une longueur de 16 secondes.

L'illustration suivante présente un sujet avec quatre segments de sujet (y compris le segment Nouveau par défaut) et une séquence comportant quatre blocs de timing correspondants. La séquence ne contient pas encore de médias, ce qui est indiqué par 0:00 dans les affichages de timing.



L'illustration précédente présente le volet Séquence dans la position horizontale. Vous pouvez changer l'orientation en cliquant sur le bouton de menu du volet et en faisant un choix dans le sous-menu Orientation.

À mesure que vous éditez le texte de votre script et les médias de votre séquence, les segments de sujet figurant dans le volet Sujet et les blocs de timing figurant dans le volet Séquence restent synchronisés pour vous aider à éditer les médias en fonction de votre script. Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques suivantes :

- « Utilisation des segments de sujet et des blocs de timing », à la page 100
- « Utilisation des affichages de timing », à la page 101
- « Édition de médias dans les blocs de timing », à la page 104
- « Extension d'un segment dans un autre bloc de timing », à la page 105
- « Afficher et masquer les blocs de timing vides », à la page 107
- « Ajustement manuel des blocs de timing », à la page 108



Les blocs de timing ne sont affichés que pour les séquences associées au sujet.

Utilisation des segments de sujet et des blocs de timing

Pendant que vous travaillez, Interplay Central maintient la synchronisation entre les segments de sujet dans votre script et les blocs de timing dans votre séquence de script. À mesure que vous créez de nouveaux segments de sujet, de nouveaux blocs de timing sont créés. À mesure que vous développez votre script ou ajoutez des médias, les affichages de timing sont mis à jour. Si vous changez l'ordre des segments de sujet, l'ordre des blocs de timing est aussi changé.

Cette synchronisation vous offre la flexibilité pour vous concentrer sur le script, la séquence ou les deux à la fois. Voici deux méthodes possibles

- Pour un sujet d'informations actuel, vous pouvez commencer par esquisser un script. Pendant que vous écrivez, vous pouvez scinder le script en segments, ce qui a pour effet de créer des blocs de timing associés dans la séquence. Par la suite, vous pouvez remplir les blocs de timing avec un média provenant du terrain et utiliser les affichages de timing pour ajuster le script et la séquence avant d'enregistrer un voice-over.
- Pour un sujet d'élément, vous pouvez commencer par ouvrir un nouveau sujet et créer un cliché brut à l'aide des clips d'une bibliothèque de médias. En faisant glisser des clips à la fin du bloc de timing « Nouveau » par défaut, vous créez à la fois un nouveau bloc de timing et un nouveau segment de sujet (voir « [Édition de médias dans les blocs de timing](#) », à la page 104). Vous pouvez alors travailler sur le script, en utilisant les affichages de timing et les blocs de timing pour faire correspondre le script au média.

La liste suivante décrit les fonctions de base lors de l'utilisation de segments de sujet et de blocs de timing :

- Lorsque vous mettez en surbrillance un segment de sujet, le bloc de timing correspondant est mis en surbrillance. Lorsque vous mettez en surbrillance un bloc de timing, le segment de sujet correspondant est mis en surbrillance.
- Si vous ajoutez un segment de sujet à un script, un bloc de timing correspondant est ajouté à la séquence.
- Si vous recommandez des segments de sujet, les blocs de timing correspondants sont automatiquement recommandés et les segments de média sont déplacés avec leurs blocs de timing.
- Si vous fractionnez un segment de sujet, un nouveau bloc de timing est inséré après le bloc de timing sélectionné. Les médias restent dans le bloc de timing sélectionné.
- Les instructions du présentateur (en rouge) et le texte de sous-titrage codé (en vert) n'affectent pas la manière dont iNEWS calcule la durée de texte. Si un segment de sujet ne contient que du texte du présentateur ou du texte de sous-titre codé, la durée affichée pour le texte est 0:00. Un bloc de timing correspondant est créé, mais vous avez la possibilité de le masquer.

Reportez-vous à la section « **Afficher et masquer les blocs de timing vides** », à la page 107.

- Si vous travaillez à la fois sur un script et une séquence, le même jeu d'actions d'annulation s'applique au volet Sujet et au volet Séquence. Si vous chargez une nouvelle séquence ou fermez le volet Séquence, les actions d'annulation sont perdues dans le volet Segment.



Le fait d'enregistrer une séquence n'enregistre pas un sujet associé à la séquence, et enregistrer un sujet n'enregistre pas la séquence associée. Vous devez enregistrer un sujet et une séquence séparément. Si vous fermez le sujet sans enregistrer la séquence, un message vous demande si vous voulez enregistrer la séquence.

Utilisation des affichages de timing

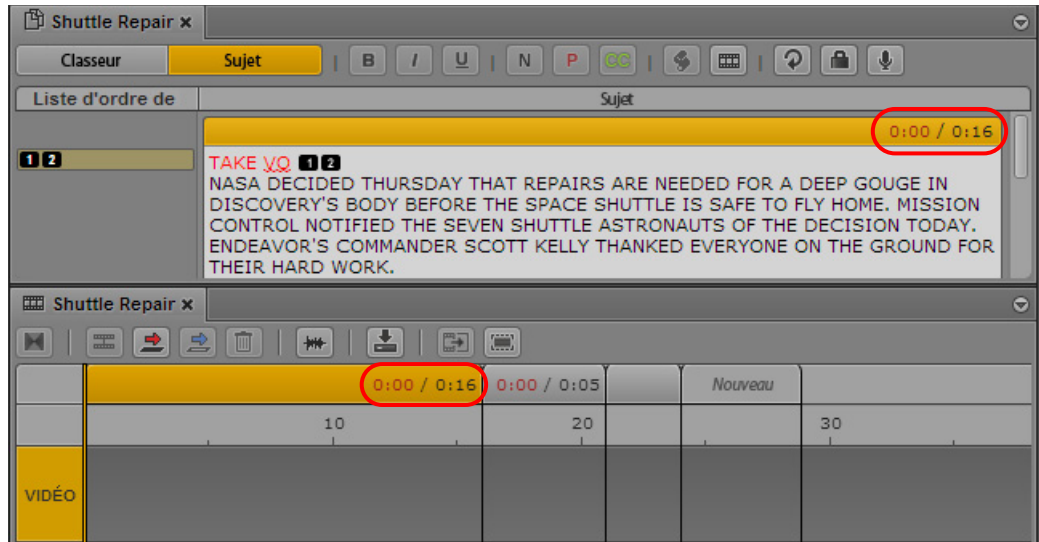
L'en-tête d'un segment de sujet et l'en-tête du bloc de timing correspondant affichent le même jeu de deux nombres :

- Le premier nombre indique la durée du média actuellement contenu dans le bloc de timing.
- Le second nombre indique la durée du texte dans le segment de sujet. La durée du texte repose sur la vitesse de lecture définie dans Avid iNEWS.

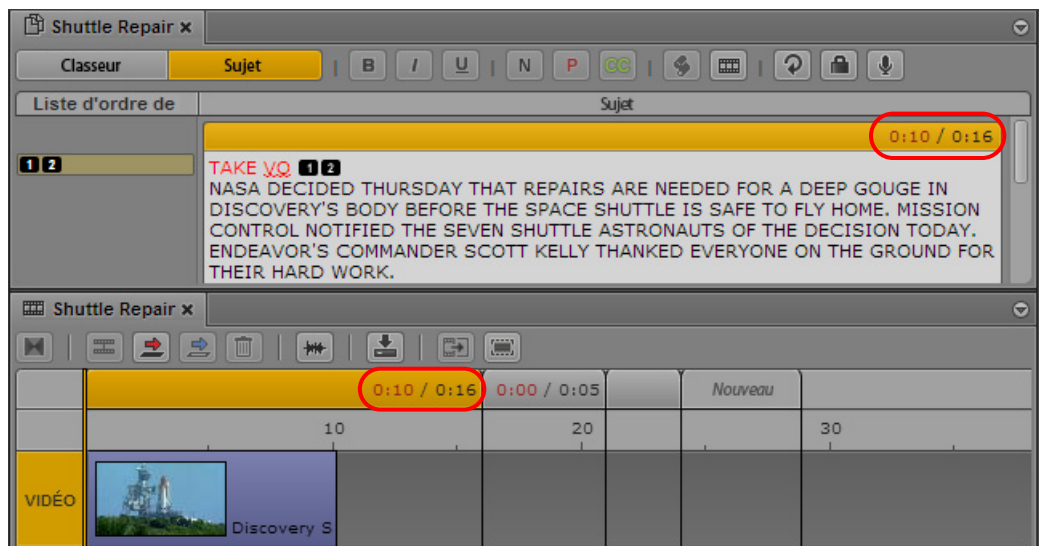


Les images ne sont pas affichées pour la durée de média. La durée est arrondie vers le haut ou vers le bas à la seconde la plus proche, avec la valeur médiane arrondie vers le haut. Par exemple, un clip de 24 ips ayant une durée de 00;00;30;12 est arrondi vers le haut à 0:31.

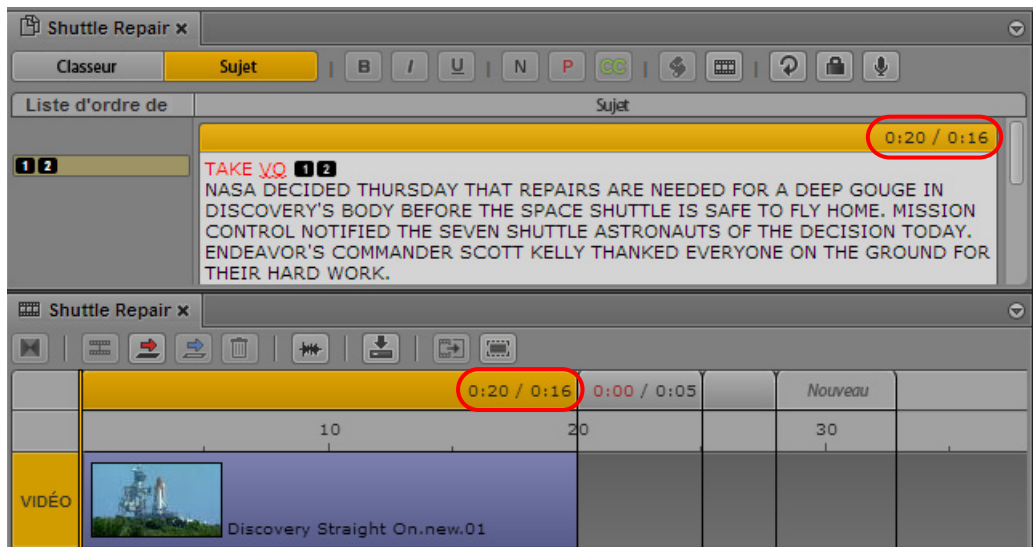
Les exemples suivants indiquent les résultats de l'ajout de médias à un segment de sujet dont la durée est de 16 secondes. Dans l'illustration suivante, aucun média n'est associé au segment de sujet et le timing affiché est donc 0:00/0:16. La durée de média est rouge, ce qui indique que davantage de médias sont nécessaires pour faire correspondre la durée du texte dans le segment de sujet et éliminer les intervalles vidéo.



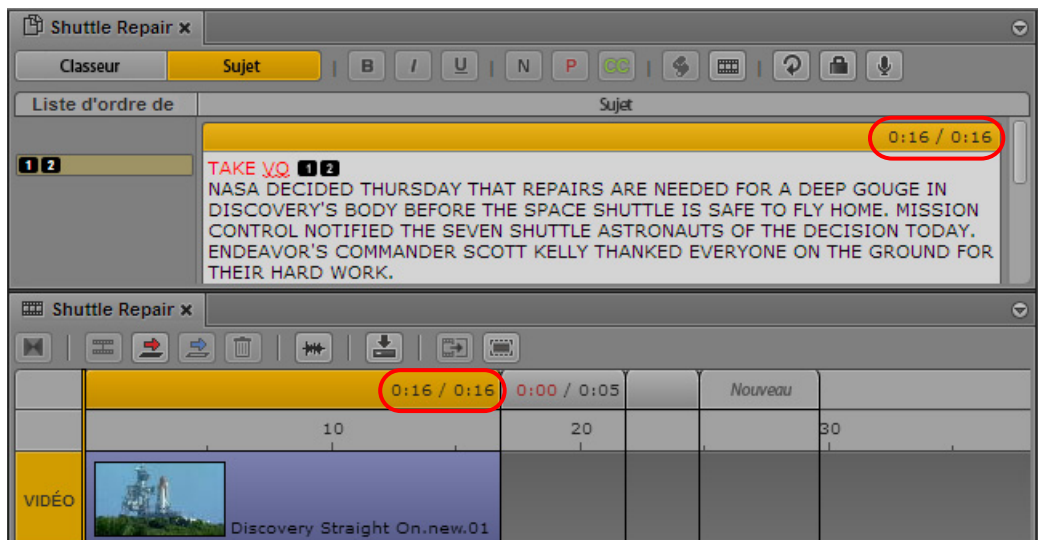
- Si vous insérez un clip de 10 secondes, il remplit 10 secondes du bloc de timing et le timing affiché passe à 0:10/0:16. De nouveau, la durée de média est rouge car davantage de médias sont requis. Pour remplir cet intervalle de 6 secondes, vous pouvez rallonger le clip ou ajouter un autre clip.



- Si vous insérez un clip de 20 secondes, il étend le bloc de timing de 4 secondes. L'affichage du timing passe à 0:20/0:16. La durée de média est noire, ce qui indique qu'il y a assez de médias pour faire correspondre la longueur du texte. Cependant, il existe à présent un intervalle de 4 secondes à la fin du texte. Vous pouvez raccourcir la vidéo à 16 secondes ou ajouter du texte.



- Si vous insérez un clip de 16 secondes ou découpez un clip à 16 secondes, la durée du texte et celle du média correspondent. L'affichage du timing passe à 0:16/0:16.



Ajouter ou supprimer du texte change la durée de texte d'un segment de sujet, ce qui change automatiquement la durée du bloc de timing à associer. Vous pouvez ajuster la durée du bloc de timing manuellement. Reportez-vous à la section « [Ajustement manuel des blocs de timing](#) », à la page 108.

Édition de médias dans les blocs de timing

L'édition d'un média dans un bloc de timing est similaire à l'édition d'un média dans une séquence (voir « [Montage d'une séquence](#) », à la page 110). Vous pouvez effectuer des montages par insertion ou remplacement, raccourcir des segments, fractionner des segments, et ainsi de suite. Par exemple, vous pouvez insérer un clip vidéo dans un bloc de timing en faisant simplement glisser le clip de la visionneuse de média vers le bloc de timing.

Les actions suivantes sont spécifiques à l'édition de médias dans des blocs de timing :

- Les éditions respectent les bordures du bloc de timing. En d'autres termes, un segment de média plus court que la durée du bloc de timing provoque un intervalle dans le bloc de timing, et un segment de média plus long que la durée du bloc de timing étend le bloc de timing. Pour étendre un segment au-delà d'une bordure de bloc de timing, utilisez la fonctionnalité d'extension de segment. Reportez-vous à la section « [Extension d'un segment dans un autre bloc de timing](#) », à la page 105. Vous pouvez aussi changer manuellement la durée du bloc de timing. Reportez-vous à la section « [Ajustement manuel des blocs de timing](#) », à la page 108.
- Vous pouvez éditer un média dans des blocs de timing indépendamment. Cela signifie que vous pouvez éditer des médias dans le bloc de timing A, puis des médias dans le bloc de timing C, en laissant le bloc de timing B vide. Ceci laisse un intervalle (un « trou noir ») dans une séquence. Vous pouvez utiliser ces intervalles en tant qu'espaces réservés pendant que vous travaillez sur la séquence, mais, le plus souvent, vous devez les remplir avant d'envoyer une séquence en lecture.

De même, un bloc de timing peut inclure des espaces où le média vidéo ne remplit pas entièrement le bloc de timing.
- Un bloc de timing vide affiche une durée de trois secondes par défaut. Vous pouvez masquer les blocs de timing vides. Reportez-vous à la section « [Afficher et masquer les blocs de timing vides](#) », à la page 107.
- Vous pouvez faire glisser des segments d'un bloc de timing block à un autre.
- Vous pouvez créer un montage en L dans un bloc de timing à l'aide de la procédure standard de création d'une coupe en L (voir « [Création de montages en L dans la timeline](#) », à la page 132). Pour créer un montage en L au-delà d'une bordure de bloc de timing, vous devez utiliser la fonctionnalité d'extension de segment. Reportez-vous à la section « [Extension d'un segment dans un autre bloc de timing](#) », à la page 105.
- Vous pouvez créer un nouveau bloc de timing et le segment de sujet correspondant en faisant glisser un clip sur le bloc de timing « Nouveau » ou après. Un bloc de timing est ajouté à la fin des blocs existants, juste avant le bloc « Nouveau ». Un segment de sujet correspondant est ajouté au script.

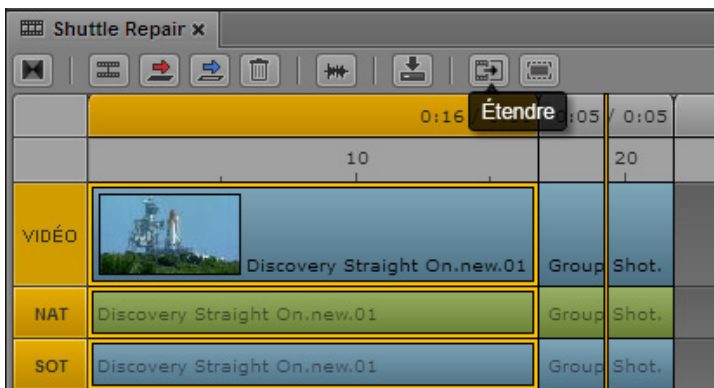
- L'enregistrement d'un voice-over augmente la durée d'un bloc de timing car les segments audio ne peuvent pas traverser les bordures de bloc de timing. Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez scinder le segment audio afin d'éditer les données audio de manière appropriée.
- Vous pouvez manuellement étendre ou raccorder la longueur d'un bloc de timing. Reportez-vous à la section « [Ajustement manuel des blocs de timing](#) », à la page 108.

Extension d'un segment dans un autre bloc de timing

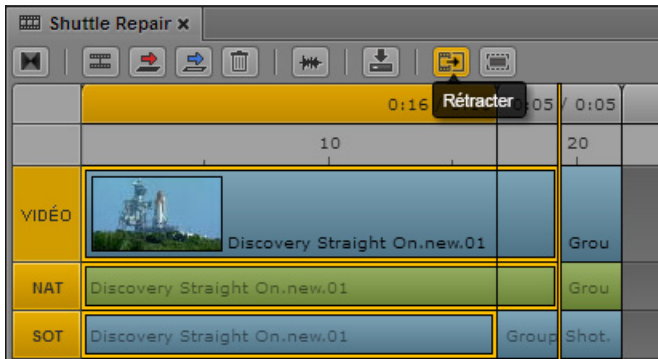
Par défaut, les éditions vidéo et audio ne traversent pas les limites de bloc de timing. Si vous essayez d'étendre un segment de média au-delà de la bordure d'un bloc de timing, le bloc de timing s'agrandit en fonction de la durée du segment. Si vous essayez d'étendre un segment au-delà du bloc de timing (par exemple, pour créer un montage en L), vous devez utiliser la fonctionnalité d'extension de segment.

Un montage en L courant implique le remplacement d'une vidéo dans un segment tout en conservant les données audio. La fonctionnalité d'extension de segment vous permet d'étendre la vidéo (et NAT si disponible) au-delà de la bordure d'un bloc de timing sans affecter la piste SOT ni la piste VO. Utilisez l'indicateur de position pour spécifier le point de fin du segment étendu.

L'illustration suivante présente un segment sélectionné (Vidéo plus NAT plus SOT) dans le premier bloc de timing. L'indicateur de position se trouve au milieu du second bloc de timing, qui est l'emplacement dans lequel vous voulez étendre le segment. L'infobulle du bouton Étendre/Rétracter affiche « Étendre ».



Quand vous cliquez sur le bouton Étendre/Rétracter, la vidéo et le NAT du segment sélectionné s'étendent au second bloc de timing. La vidéo et le NAT sélectionnés écrasent la vidéo et le NAT dans le second bloc de timing, sans affecter le SOT. Le bouton Étendre/Rétracter devient orange et son infobulle passe à « Rétracter ». Ceci indique que le segment sélectionné est étendu et que vous pouvez cliquer sur le bouton pour le rétracter à sa position d'origine, comme indiqué dans l'illustration suivante.



Vous pouvez restaurer les segments étendus à leur durée d'origine en cliquant sur le bouton Étendre/Rétracter pour rétracter le segment.

Pour étendre un segment :

1. Placez l'indicateur de position sur l'emplacement auquel vous souhaitez étendre le segment vidéo.
2. Sélectionnez le segment.

Vous ne pouvez sélectionner qu'un segment vidéo et ses segments audio associés (s'ils sont disponibles). Vidéo, NAT et SOT sont sélectionnés, mais seuls la vidéo et le NAT seront étendus. Vous ne pouvez pas sélectionner ou étendre une piste audio uniquement.

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Étendre/Rétracter.
- ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez Étendre.

Le bouton Étendre/Rétracter devient orange pour indiquer que le segment est étendu au bloc de timing suivant. L'infobulle du bouton affiche Rétracter.



Si vous étendez un segment par-dessus un bloc de timing masqué, le bloc de timing s'affiche. Reportez-vous à la section « Afficher et masquer les blocs de timing vides », à la page 107.

Pour rétracter un segment :

1. Sélectionnez le segment.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Étendre/Rétracter.
 - ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez Rétracter.

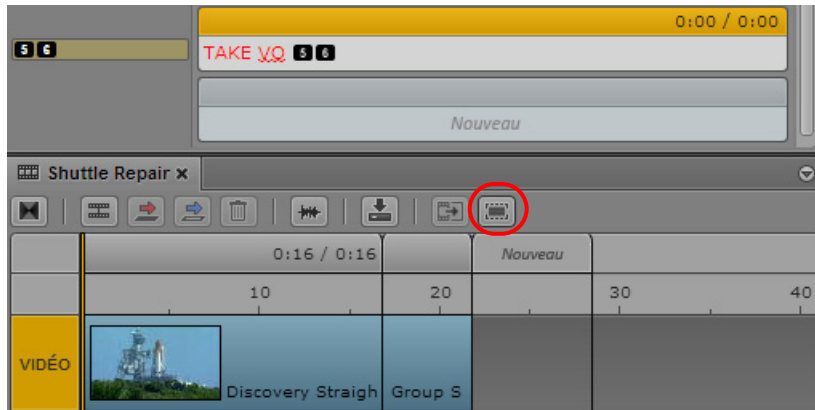
Le bouton Étendre/Rétracter devient gris pour indiquer que le segment est rétracté sur le bloc de timing d'origine. L'infobulle du bouton affiche Étendre.

Afficher et masquer les blocs de timing vides

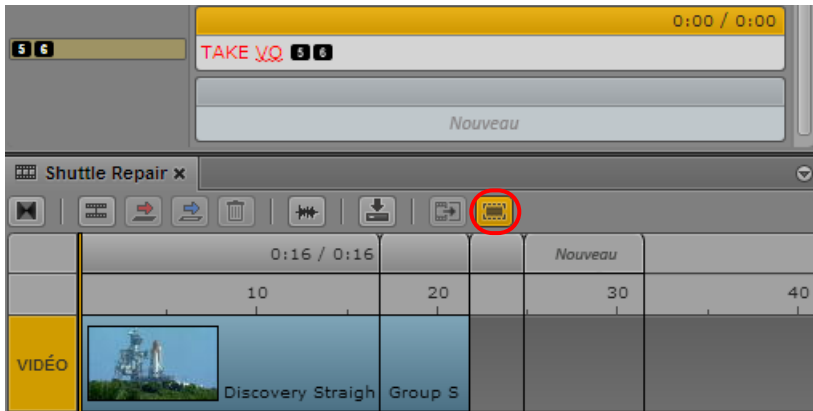
Si un segment de sujet ne contient aucun texte et que son bloc de timing correspondant ne contient pas de média, le timing affiché est 0:00/0:00. Dans la mesure où le bloc de timing ne contient pas de médias, il est considéré comme vide et par défaut ne s'affiche pas dans la séquence. Dans les situations suivantes, les blocs de timing vides sont aussi masqués :

- Tout le texte figurant dans un segment de sujet est marqué comme constituant des instructions du présentateur (rouge) ou du texte de sous-titrage codé.
- Le texte d'un segment de sujet est chronométré à une seconde ou moins.

L'illustration suivante présente un segment de sujet sans texte de timing (suivi d'un segment Nouveau). Le block de timing correspondant est masqué. Le bouton Afficher/masquer les blocs de timing est entouré d'un cercle.



L'illustration suivante présente le block de timing précédemment masqué. Le bouton Afficher/masquer les blocs de timing vides devient orange.



Notez les points suivants :

- Si vous étendez un segment par-dessus un bloc de timing masqué et dans le bloc de timing suivant, le bloc de timing masqué est affiché et le segment est étendu dans ce bloc.
- Si vous prenez des mesures pour changer un bloc de timing (par exemple, vous en ajustez manuellement la durée), le bloc est affiché en permanence.

Pour afficher les blocs de timing, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Afficher/masquer les blocs de timing vides afin qu'il devienne orange. L'infobulle du bouton affiche Masquer les blocs de timing vides.
- ▶ Sélectionnez Afficher les blocs de timing vides dans le menu de volet.

Pour masquer des blocs de timing, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Afficher/masquer les blocs de timing vides afin qu'il devienne gris. L'infobulle du bouton affiche Afficher les blocs de timing vides.
- ▶ Sélectionnez Masquer les blocs de timing vides dans le menu de volet.

Ajustement manuel des blocs de timing

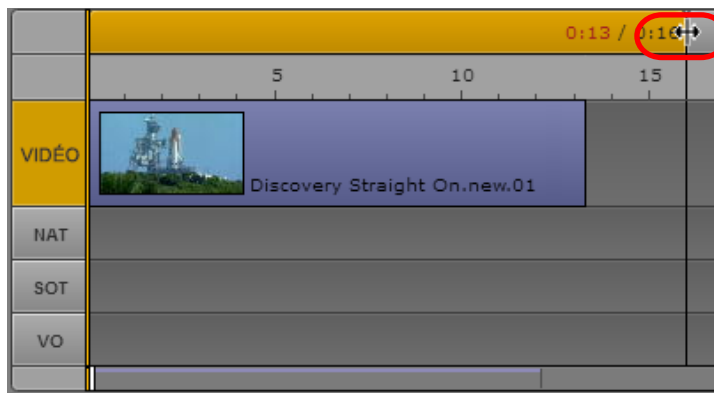
Par défaut, la longueur d'un bloc de timing est synchronisée avec la durée du texte figurant dans le segment de sujet correspondant. Lorsque vous travaillez sur votre sujet, vous pouvez ajuster manuellement la durée d'un bloc de timing. Par exemple, si vous voulez utiliser un segment vidéo qui n'est pas assez long pour remplir un bloc de timing et que vous n'avez pas besoin de faire correspondre exactement le timing du segment de sujet, vous pouvez raccourcir la durée du bloc de timing.

Une fois que vous avez ajusté un bloc de timing manuellement, l'affichage du timing (durée du média et du texte) continue à se mettre à jour automatiquement. Toutefois, la taille du bloc de timing n'est plus affectée par la durée du texte. De plus, un bloc de timing ajusté manuellement ne peut pas être masqué.

Pour ajuster un bloc de timing manuellement :

1. Placez le pointeur de la souris sur la bordure externe d'un bloc de timing afin de faire apparaître une flèche à deux têtes.
2. Cliquez sur la bordure de l'en-tête.

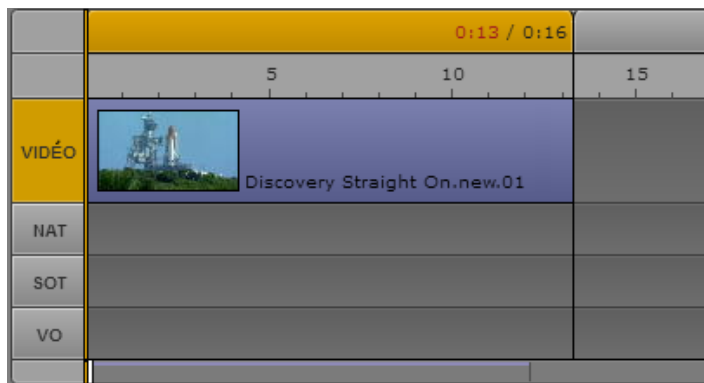
L'en-tête de bloc de timing devient orange.



Le bloc de timing n'a pas besoin d'inclure des médias. Il n'est pas nécessaire de sélectionner le média.

3. Faites glisser la bordure pour raccourcir ou rallonger la durée du bloc de timing.

L'illustration suivante présente une durée de bloc de timing raccourcie en fonction de la durée de la vidéo. La durée de média (0:13) ne correspond pas au timing de texte (0:16).



Si vous voulez ajuster le bloc de timing à une durée plus courte qu'un segment de média, vous devez d'abord découper le média à la durée voulue. Faites ensuite glisser la bordure du bloc de timing vers l'extrémité du segment de sujet.

Montage d'une séquence

Vous pouvez travailler avec deux types de séquences : de base ou avancées (reportez-vous à la section « [Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées](#) », à la page 83). Les sections suivantes décrivent les méthodes de travail sur les séquences de base et avancées :

- « [Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence de base](#) », à la page 111
- « [Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée](#) », à la page 112
- « [Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée](#) », à la page 114
- « [Réalisation d'un montage par remplacement](#) », à la page 118
- « [Activation d'une piste audio](#) », à la page 122
- « [Ajout de médias issus d'une séquence enregistrée à une autre séquence](#) », à la page 123
- « [Annulation et rétablissement d'une action dans le volet Séquence](#) », à la page 123
- « [Déplacement ou suppression de segments dans la timeline](#) », à la page 124
- « [Ajout et suppression de segments audio](#) », à la page 125
- « [Création d'un segment NAT ou SOT uniquement audio](#) : », à la page 126
- « [Alignement dans la timeline](#) », à la page 127
- « [Trimming de segments dans la timeline](#) », à la page 128
- « [Création de montages en L dans la timeline](#) », à la page 132
- « [Division d'un segment](#) », à la page 134

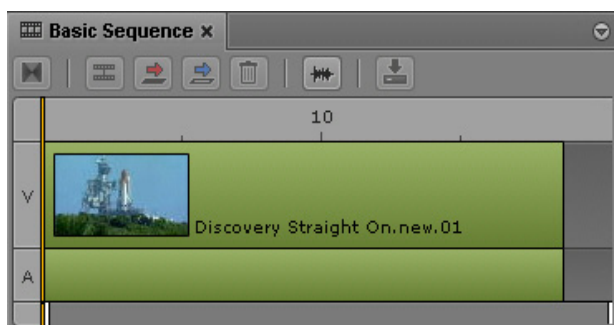
- « Ajout de marqueurs à une séquence », à la page 136
- « Insertion de fondus vidéo (séquences avancées uniquement) », à la page 137
- « Activation du scrubbing audio », à la page 138



Les données auxiliaires d'un clip sont conservées si vous montez le clip dans une séquence.

Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence de base

La timeline d'une séquence de base possède deux pistes : vidéo (V) et audio (A). Ces pistes sont affichées en vert pour une séquence de base, comme le montre l'illustration suivante.

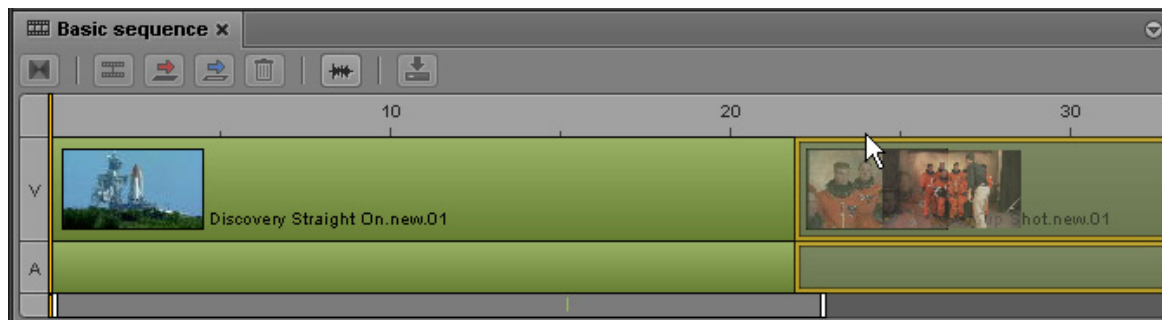


Pour plus d'informations sur les séquences de base et avancées, reportez-vous aux sections « Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées », à la page 83 et « Sélection d'une timeline horizontale ou verticale », à la page 85.

Le format vidéo est déterminé par le premier clip ajouté à la séquence. Tous les clips suivants doivent être au même format.

Pour insérer un asset dans la timeline d'une séquence de base :

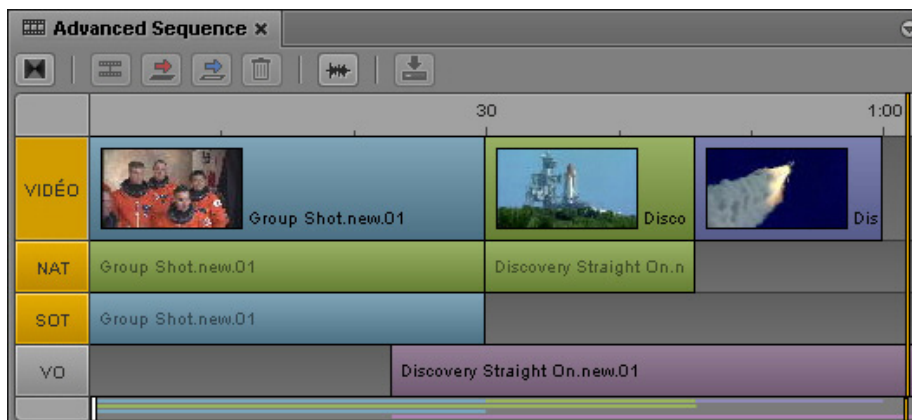
1. Cliquez sur un asset vidéo ou audio dans le lecteur de médias du volet Média.
2. Faites glisser l'asset du lecteur de médias jusqu'à la timeline, au-dessus de la piste V ou A, comme représenté sur l'illustration suivante.



Lorsque vous faites glisser le segment jusqu'à sa destination, les pistes V et A sont mises en surbrillance orange pour vous indiquer l'emplacement auquel l'asset sera inséré si vous relâchez le bouton de la souris.

Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée

La timeline par défaut d'une séquence avancée comprend quatre pistes : Vidéo, NAT (natural sound), SOT (sound on tape) et VO (voice-over).



Pour obtenir des informations sur les couleurs des éléments de la timeline et les autres informations des séquences, reportez-vous aux sections « [Comprendre l'utilisation des séquences de base et avancées](#) », à la page 83 et « [Sélection d'une timeline horizontale ou verticale](#) », à la page 85.

Si vous éditez une séquence avancée, vous pouvez faire glisser un clip depuis le lecteur de médias vers la timeline de la séquence pour effectuer un montage par insertion ou recouvrement (reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée](#) », à la page 114).

Lorsque vous faites glisser un clip vers la timeline, une fine ligne repère s'affiche sur la piste vidéo. Si vous relâchez le bouton de la souris au-dessus de la ligne repère, vous effectuez un montage par recouvrement. Si vous relâchez le bouton de la souris en-dessous de la ligne repère, vous effectuez un montage par insertion, comme sur l'illustration suivante.



La timeline de l'exemple de cette section est horizontale. Si vous travaillez sur une séquence avec une timeline verticale, la ligne repère est également verticale, et vous devez alors faire glisser le clip à gauche ou à droite de la ligne repère pour déterminer la méthode de montage.

Le format vidéo est déterminé par le premier clip ajouté à la séquence. Tous les clips suivants doivent être au même format.

Pour effectuer un montage par insertion par glisser-déposer :

1. Chargez un clip dans le volet Média et marquez des points d'entrée et de sortie.

La quantité de contenu inséré est déterminée par l'intervalle compris entre les points d'entrée et de sortie de l'asset.

2. (Facultatif) Cliquez sur le ou les indicateurs de piste audio des pistes sur lesquelles vous souhaitez insérer l'audio. Vous pouvez activer la piste NAT ou SOT, les deux, ou encore la piste VO. Les opérations d'édition appliquées à la piste VO n'affectent pas la vidéo.

Si vous n'activez aucune piste audio, vous pouvez insérer de l'audio NAT ou SOT en faisant glisser le clip sur l'une des pistes audio.



Vous pouvez également enregistrer un voice-over directement dans la timeline. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'un voice-over », à la page 181.

3. Faites glisser le clip depuis le lecteur de médias vers un emplacement de la piste vidéo ou d'une piste audio. Assurez-vous que le pointeur de la souris se situe sous la ligne repère.

La timeline affiche l'emplacement auquel le clip sera inséré et la façon dont l'opération affectera les autres clips de la timeline.

4. Relâchez le bouton de la souris.

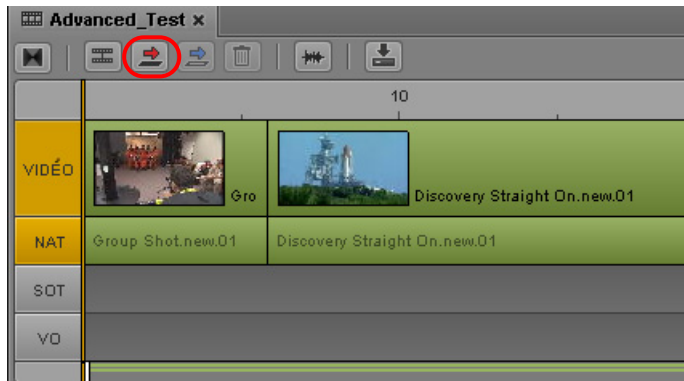
Le contenu sélectionné est inséré sur la timeline.

Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée

Si vous travaillez sur une séquence avancée, vous pouvez utiliser la commande Remplacer pour recouvrir une partie de la séquence par un clip chargé en mode Asset. Deux méthodes permettent de réaliser un montage par recouvrement :

- Cliquez sur le bouton Remplacer ou appuyez sur la touche B. Des options supplémentaires sont disponibles pour cette méthode :
 - Vous pouvez utiliser l'indicateur de position en tant que point d'entrée du montage par recouvrement.
 - Vous pouvez effectuer le montage par recouvrement depuis le mode Asset ou le mode Sortie.

Le bouton Remplacer est entouré sur l'illustration suivante. La piste NAT est activée, l'audio du clip source remplacera l'audio déjà présent sur cette piste.



- Faites glisser un clip depuis le lecteur de médias et déposez-le sur la timeline de la séquence. Cette méthode permet de concevoir une séquence rapidement, mais est plus limitée.
 - Un montage par recouvrement ne peut être réalisé qu'à partir du début d'un segment vidéo.
 - Le glisser-déposer n'est possible que si le volet Média est en mode Asset.

L'illustration suivante montre une opération de glisser-déposer d'un clip sur la timeline pour réaliser un montage par recouvrement uniquement vidéo. Une fine ligne repère est affichée sur la piste vidéo. Si vous relâchez le bouton de la souris au-dessus de la ligne repère, vous effectuez un montage par recouvrement, comme indiqué par la flèche rouge et la couleur rouge affichée en superposition sur la séquence.



L'illustration suivante montre une opération de glisser-déposer d'un clip sur la timeline pour réaliser un montage par recouvrement sur la vidéo et la piste NAT. L'indicateur de la piste NAT est activé.



La timeline de l'exemple de cette section est horizontale. Si vous travaillez sur une séquence avec une timeline verticale, la ligne repère est également verticale, et vous devez alors faire glisser le clip à gauche ou à droite de la ligne repère pour déterminer la méthode de montage.

Si des segments NAT et SOT sont associés à la vidéo, vous pouvez activer les deux pistes pour recouvrir le segment vidéo, ainsi que les deux segments audio. Vous pouvez activer la piste VO, mais seul l'audio VO sera recouvert.



Il est impossible de recouvrir des segments uniquement NAT ou SOT.

Si vous relâchez le bouton de la souris en-dessous de la ligne repère, vous effectuez un montage par insertion, comme indiqué par la flèche jaune et la couleur jaune affichée en superposition sur la séquence.



Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée](#) », à la page 112.

Notez les points suivants :

- Vous ne pouvez réaliser un montage par recouvrement que sur une séquence avancée.
- Si vous utilisez la méthode du glisser-déposer et déposez votre clip sur la timeline de la séquence avant que la ligne repère n'apparaisse (au bout de 0,5 secondes approximativement), un montage par insertion sera effectué, au lieu d'un montage par recouvrement.

Si une séquence de base est chargée dans le volet Séquence, le bouton Remplacer est désactivé (grisé).

Pour réaliser un montage par recouvrement à l'aide du bouton Remplacer ou de la touche B :

1. Chargez un clip dans le volet Média et marquez des points d'entrée et de sortie.

La quantité de contenu du recouvrement est déterminée par l'intervalle compris entre les points d'entrée et de sortie du clip.

Lorsque vous utilisez cette méthode, le volet Média peut être en mode Asset ou en mode Sortie.

2. Dans la timeline de la séquence, déplacez l'indicateur de position à l'emplacement auquel vous souhaitez que le montage par recouvrement débute.
3. (Facultatif) Cliquez sur un sélecteur de piste pour activer la ou les pistes sur lesquelles vous souhaitez recouvrir l'audio. Si vous n'activez pas de piste audio, seule la vidéo sera recouverte.



La piste vidéo est toujours activée. Vous pouvez recouvrir uniquement la vidéo, mais il est impossible de recouvrir uniquement l'audio.

4. Cliquez sur le bouton Remplacer ou appuyez sur la touche B.

Le contenu sélectionné remplace le contenu de la timeline.

Pour effectuer un montage par recouvrement par glisser-déposer :

1. Chargez un clip dans le volet Média et marquez des points d'entrée et de sortie.

La quantité de contenu remplacée est déterminée par l'intervalle compris entre les points d'entrée et de sortie de l'asset.

Lorsque vous utilisez cette méthode, le volet Média doit être en mode Asset.

2. (Facultatif) Cliquez sur un sélecteur de piste pour activer la ou les pistes sur lesquelles vous souhaitez recouvrir l'audio. Si vous n'activez pas de piste audio, seule la vidéo sera recouverte.



La piste vidéo est toujours activée. Vous pouvez recouvrir uniquement la vidéo, mais il est impossible de recouvrir uniquement l'audio.

3. Faites glisser le clip depuis le lecteur de médias vers un emplacement de la piste vidéo ou de la timeline de la séquence. Assurez-vous que le pointeur de la souris se situe au-dessus la ligne repère affichée au milieu de la piste.

La timeline affiche l'emplacement du montage par recouvrement.



Ne relâchez pas le bouton de la souris avant que la ligne repère n'apparaisse (au bout de 0,5 secondes approximativement), ou vous réaliserez un montage par insertion, au lieu d'un montage par recouvrement.

4. Relâchez le bouton de la souris.

Le contenu sélectionné remplace le contenu de la timeline.

- Si le contenu sélectionné est plus court que le segment recouvert, et que l'opération s'applique uniquement à la vidéo, l'audio du segment recouvert est préservé, ce qui crée un montage en L. Les illustrations suivantes montrent l'exemple de la réalisation d'un montage et le résultat de l'opération.



- Si le contenu sélectionné est de la même durée ou plus long que le segment recouvert, et que l'opération s'applique uniquement à la vidéo, l'audio du segment recouvert est préservé dans la séquence. L'audio n'est associé à aucun contenu vidéo de la timeline. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Création d'un segment NAT ou SOT uniquement audio](#) : », à la page 126.

Réalisation d'un montage par remplacement

Un montage par remplacement est une méthode rapide pour remplacer totalement un segment sélectionné dans une séquence sans modifier la durée du segment. Ceci équivaut à un remplacement par recouvrement, mais un montage par remplacement est limité à un segment entier.



1 Bouton Écraser ; 2 Bouton Remplacer

Pour effectuer un montage par remplacement, utilisez le point d'entrée afin d'indiquer le début de la vidéo à utiliser dans la séquence (matériel source). Interplay Central calcule la quantité de matériel requise pour remplacer le segment sélectionné. Le point de sortie n'est pas utilisé dans le calcul.

S'il n'y a pas assez de matériel du point d'entrée à la fin de la ressource pour remplacer le segment sélectionné, le bouton Remplacer est désactivé. Le message suivant s'affiche en tant qu'infobulle : « Matériel source insuffisant pour réaliser cette opération. »

Notez les points suivants :

- Si la séquence contient des montages en L (où un segment audio commence avant le segment vidéo ou s'étend au-delà de ce segment), il doit y avoir assez d'audio avant et après le point d'entrée pour remplacer le segment audio. Par exemple, si la vidéo et le NAT sont sélectionnés pour un segment et que le NAT commence 10 images avant la vidéo, 10 images d'audio source doivent être disponibles avant le point d'entrée. Si le NAT s'étend 10 images au-delà de la vidéo, il doit y avoir assez d'audio source après le point d'entrée.
- Si un clip de groupe est chargé (séquences avancées uniquement), l'angle actif du groupe de clip est utilisé comme matériel source.
- Un montage par remplacement préserve les fondus dans la séquence. Interplay Central inclut les marges de média nécessaires lorsqu'il détermine si l'édition est possible. S'il n'y a pas assez de matériel, un montage par remplacement raccourcit un fondu au début ou à la fin d'un segment, tout en maintenant le fondu symétrique.

- Un montage par remplacement ne préserve aucun volume ou panoramique audio ayant été appliqué au segment sélectionné avant le montage par remplacement. Vous devez effectuer à nouveau ces ajustements.
- Dans les séquences de base et avancées, les marqueurs et les restrictions du matériel source remplacent les marqueurs et les restrictions du segment sélectionné.

La fonction de montage par remplacement opère différemment pour les séquences de base et les séquences avancées, comme décrit dans les procédures suivantes.

Pour remplacer la vidéo et l'audio dans une séquence de base :

1. Chargez un clip en mode Asset et marquez un point d'entrée.
2. Dans la séquence, sélectionnez le segment à remplacer.
Vous ne pouvez pas sélectionner uniquement la vidéo ou uniquement l'audio.
3. Cliquez sur le bouton Remplacer.

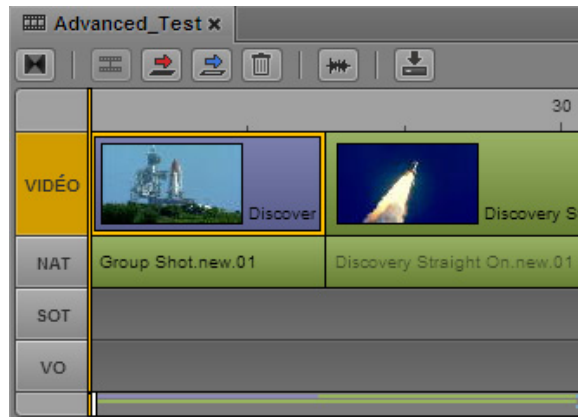
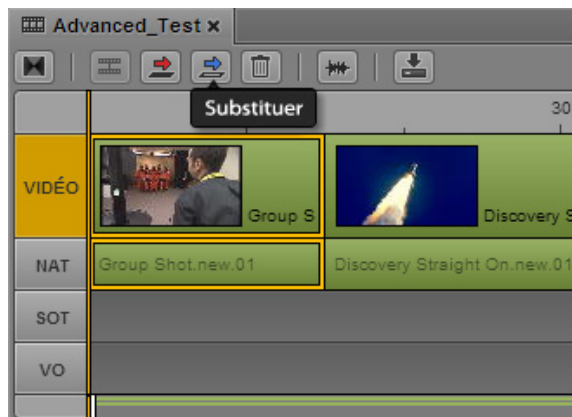


La vidéo et l'audio dans le segment sélectionné sont remplacés.

Pour ne remplacer que la vidéo dans une séquence avancée :

1. Chargez un clip en mode Asset et marquez un point d'entrée.
2. Dans la séquence, sélectionnez le segment à remplacer.
Pour ne remplacer que la vidéo, assurez-vous que les boutons de piste NAT et SOT ne sont pas sélectionnés.
3. Cliquez sur le bouton Remplacer.

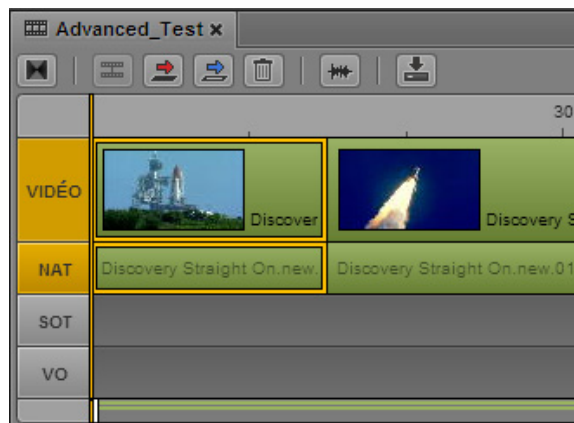
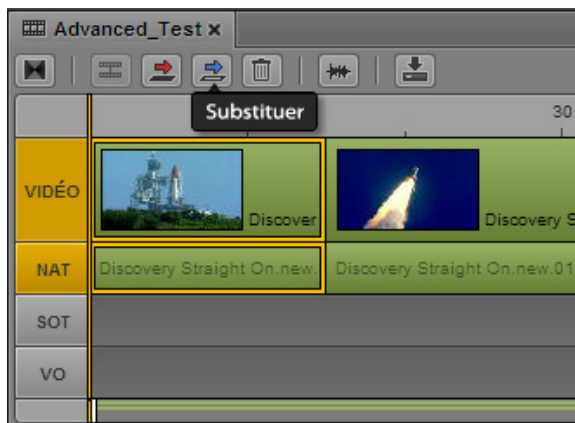
La vidéo sélectionnée est remplacée. Dans l'illustration suivante, le segment vidéo remplacé est colorié en bleu foncé pour indiquer qu'il n'y a pas d'audio correspondant dans la séquence. La vidéo NAT reste verte.



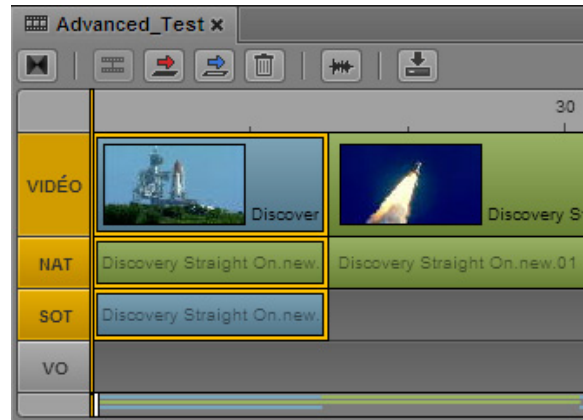
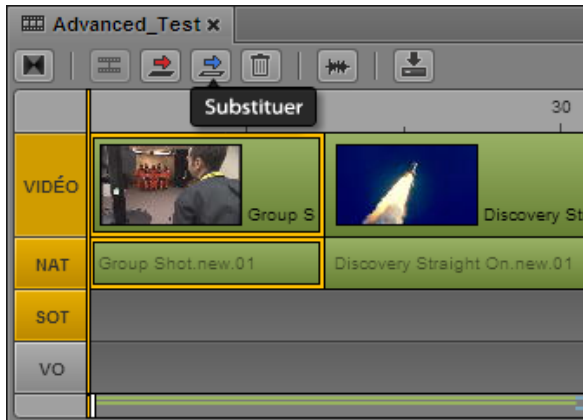
Pour remplacer la vidéo et l'audio dans une séquence avancée :

1. Chargez un clip en mode Asset et marquez un point d'entrée.
2. Dans la séquence, sélectionnez le segment à remplacer.
3. Sélectionnez le bouton NAT ou SOT ou les deux.
4. Cliquez sur le bouton Remplacer.

La vidéo et l'audio sélectionnés sont remplacés. Dans l'illustration suivante, la piste NAT est sélectionnée et après l'édition, les pistes vidéo et NAT sont vertes pour indiquer vidéo plus NAT.

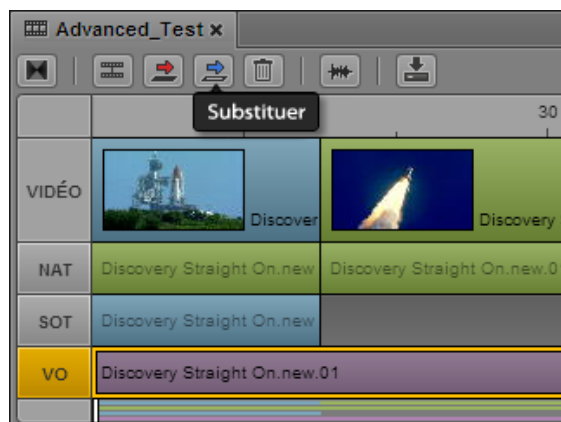


Dans l'illustration suivante, la piste NAT et la piste SOT sont sélectionnées. Après l'édition, le segment vidéo et le segment audio SOT sont colorés en bleu clair, pour indiquer vidéo plus SOT. Le bleu clair est aussi utilisé pour vidéo plus NAT et SOT.



Pour remplacer l'audio voice-over dans une séquence avancée :

1. Chargez un clip en mode Asset et marquez un point d'entrée.
2. Dans la séquence, sélectionnez le segment audio voice-over à remplacer.
3. Cliquez sur le bouton VO.
4. Cliquez sur le bouton Remplacer.



L'audio sélectionné est remplacé.

Activation d'une piste audio

Lorsque vous éditez une séquence avancée, vous pouvez activer les pistes audio dans l'une des combinaisons suivantes :

- Piste vidéo et NAT
- Piste vidéo et SOT
- Piste vidéo, NAT et SOT
- Piste VO

L'activation d'une piste audio fournit différentes possibilités pour les opérations suivantes :

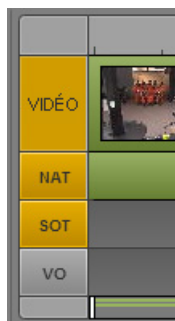
- Division d'un segment. Reportez-vous à la section « [Division d'un segment](#) », à la page 134.
- Réalisation d'un montage par insertion. Reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par insertion dans une séquence avancée](#) », à la page 112.
- Réalisation d'un montage par recouvrement. Reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée](#) », à la page 114.
- Réalisation d'un montage par remplacement. Reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par remplacement](#) », à la page 118.

Reportez-vous à la procédure appropriée pour obtenir plus d'informations.

Pour activer ou désactiver une piste audio :

- Pour une séquence avancée, cliquez sur le bouton de l'indicateur de la piste.

L'indicateur de la piste est affiché en orange lorsqu'il est activé. Sur l'illustration suivante, les pistes NAT et SOT sont activées.



Ajout de médias issus d'une séquence enregistrée à une autre séquence

Vous pouvez charger une séquence à partir de la base de données Interplay Production en mode Asset dans le volet Média, mais il est impossible d'insérer des points d'entrée et de sortie et de monter le contenu sélectionné dans une séquence. Toutefois, vous pouvez utiliser la fonction Faire correspondre l'image pour ouvrir le clip source correspondant à une image particulière et ensuite sélectionner le contenu à partir du clip source.

Pour ajouter des médias issus d'une séquence enregistrée à une autre séquence :

1. Dans le volet Assets, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Effectuez un clic droit sur une séquence et sélectionnez la commande Ouvrir en mode Asset.
 - ▶ Sélectionnez une séquence, cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ouvrir en mode Asset.

La séquence s'ouvre en mode Asset dans le volet Média.
2. Accédez à une image du contenu que vous souhaitez ajouter à une séquence.
3. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Faire correspondre l'image.
Le master clip qui contient l'image est chargé dans le volet Média, sur l'image correspondante. Des points d'entrée et de sortie sont insérés pour identifier le segment utilisé dans la séquence.
4. Montez le contenu souhaité dans votre séquence.

Annulation et rétablissement d'une action dans le volet Séquence

Vous pouvez annuler ou rétablir une action réalisée dans le volet Séquence, telle que la restauration d'un clip que vous avez supprimé. Vous pouvez annuler ou rétablir jusqu'à 100 actions. La liste d'annulation/rétablissement n'est pas sauvegardée lorsque vous vous déconnectez d'une session.

Si une action affecte un marqueur, la modification est également répercutée dans le volet Marqueurs. Par exemple, si vous ajoutez un marqueur à une séquence, puis effectuez une opération de trimming sur la séquence pour supprimer le marqueur, ce dernier disparaît de la liste du volet Marqueurs. Si vous annulez l'action, le marqueur est restauré, à la fois dans la séquence et dans le volet Marqueurs.



Actuellement, le volet Marqueurs ne fournit pas de commandes d'annulation et de rétablissement.

Si vous travaillez à la fois sur un script et une séquence, le même jeu d'actions d'annulation s'applique au volet Sujet et au volet Séquence. Si vous chargez une nouvelle séquence ou fermez le volet Séquence, les actions d'annulation sont perdues dans le volet Segment.

Pour annuler une action, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur Ctrl+Z (Windows) ou Commande+Z (Macintosh).
- ▶ Sélectionnez Annuler dans le menu du volet Séquence.
- ▶ Effectuez un clic droit sur le volet Séquence et sélectionnez Annuler dans le menu contextuel.

Pour rétablir une action, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur Ctrl+Y (Windows) ou Commande+Y (Macintosh).
- ▶ Sélectionnez Rétablir dans le menu du volet Séquence.
- ▶ Effectuez un clic droit sur le volet Séquence et sélectionnez Rétablir dans le menu contextuel.

Déplacement ou suppression de segments dans la timeline

Après avoir ajouté des assets à une séquence, vous pouvez les réorganiser dans la timeline. Une portion de média contenue sur une piste d'une séquence est appelée un *segment*.

Dans une séquence avancée, il est impossible de déplacer un segment sur une piste différente une fois qu'il a été inséré sur la timeline. Si vous déposez par exemple un clip sur la piste SOT de la timeline, vous ne pourrez pas sélectionner ce segment pour le faire glisser vers une autre piste. De plus, si le canal de l'audio du clip n'est pas celui assigné à la piste audio sur laquelle vous l'avez inséré, l'audio sera inaudible lorsque la séquence sera lue.



Pour insérer l'audio sur une autre piste, utilisez la commande Faire correspondre l'image du menu du volet Média pour recharger le clip dans le lecteur. Supprimez ensuite le segment de la timeline, puis insérez le clip à nouveau en le faisant glisser du lecteur jusqu'à la timeline.

Pour déplacer un segment dans une séquence :

1. Sélectionnez le segment à déplacer.
2. Faites glisser le segment et déposez-le à un autre emplacement de la timeline.

Pour les séquences longues, le fait de déplacer un segment jusqu'à la limite visible de la séquence (en haut ou en bas pour une timeline verticale, à gauche ou à droite pour une timeline horizontale) fait défiler la séquence dans la direction correspondante.

Pour supprimer un segment d'une séquence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Effectuez un clic-droit sur le segment à supprimer et sélectionnez la commande Supprimer.
- ▶ Cliquez sur le segment à supprimer, puis sur le bouton Supprimer de la barre d'outils du volet Séquence.
- ▶ Cliquez sur le segment à supprimer et appuyez sur la touche Retour arrière (Windows) ou Suppr (Macintosh).

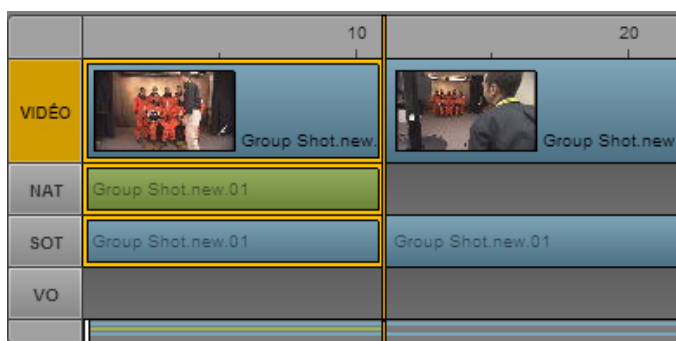
La suppression d'un segment d'une séquence n'efface pas le média source d'origine sur le serveur.

Ajout et suppression de segments audio

Si un clip vidéo est associé à une ou plusieurs pistes audio, et que vous l'ajoutez à la timeline de la séquence, vous avez la possibilité d'ajouter ou de supprimer les segments audio associés. Par exemple, si une séquence contient un segment vidéo, auquel est associé un segment NAT, vous pouvez ajouter un segment SOT. Si une séquence contient un segment vidéo sans audio, vous pouvez ajouter un segment NAT, un segment SOT, ou les deux.

De la même manière, vous pouvez supprimer un segment NAT, un segment SOT, ou les deux.

L'illustration suivante montre un segment vidéo avec des segments NAT et SOT associés. Si un segment vidéo et des pistes NAT et SOT associées sont inclus dans la timeline, le segment vidéo est affiché en bleu et correspond au segment SOT.



Cette fonctionnalité s'applique uniquement au segment que vous sélectionnez. Elle n'affecte par l'audio des autres segments de la séquence.



L'activation du sélecteur des pistes NAT et SOT n'affecte pas cette fonctionnalité.

Pour ajouter un segment NAT ou SOT :

- Effectuez un clic-droit dans le volet Séquence et sélectionnez l'une des commandes suivantes :
 - Ajouter un segment audio > NAT
 - Ajouter un segment audio > SOT

Une coche indique si un segment audio est inclus dans la séquence.

Pour supprimer un segment NAT ou SOT :

- Effectuez un clic-droit dans le volet Séquence et désélectionnez l'une des commandes suivantes :
 - Ajouter un segment audio > NAT
 - Ajouter un segment audio > SOT

La coche est supprimée.

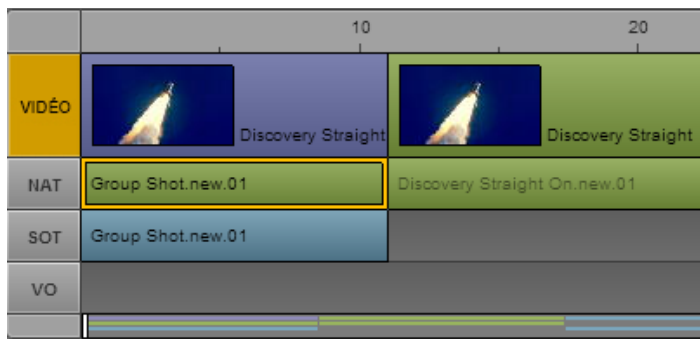
Création d'un segment NAT ou SOT uniquement audio :

Lors de l'édition d'une séquence, il peut être utile de remplacer un segment vidéo non utilisé, tel qu'un plan de stand-up, tout en conservant l'audio. Si vous souhaitez remplacer la vidéo et conserver l'audio, vous pouvez réaliser un montage par recouvrement sur la vidéo uniquement. Le segment audio est gardé sur la timeline, sans la vidéo associée, et vous pouvez éditer le segment audio indépendamment.

L'illustration suivante montre un segment vidéo sélectionné, avec l'audio SOT associé (entourés en orange à gauche), puis la même séquence après un montage par recouvrement réalisé sur le segment vidéo uniquement. Le segment vidéo de droite est coloré en violet pour indiquer qu'aucun segment audio ne lui est associé. Le segment SOT reste affiché en bleu, et le nom du clip est affiché avec une police plus sombre que pour un segment audio associé à un segment vidéo.



Si vous activez à la fois les pistes NAT et SOT pour un segment, tel que décrit à la section « [Ajout et suppression de segments audio](#) », à la page 125, vous pouvez remplacer la vidéo d'origine et conserver les segments NAT et SOT. L'illustration suivante montre des pistes NAT et SOT sans segment vidéo associé. Le segment vidéo au-dessus de la piste NAT sélectionnée est coloré en violet pour indiquer qu'aucun segment audio ne lui est associé. Le segment NAT reste affiché en vert, le segment SOT en bleu, et le nom du clip est affiché avec une police plus sombre que pour des segments audio associés à un segment vidéo.



Pour créer un segment NAT ou SOT uniquement audio :

1. Éditez un clip avec de l'audio NAT ou SOT dans la séquence.
2. (Facultatif) Activez un second segment audio (NAT ou SOT).
3. Chargez un clip dans le volet Média et marquez des points d'entrée et de sortie sur la vidéo destinée à remplacer le segment vidéo sur la timeline. La vidéo marquée doit être au minimum de la même durée que le segment vidéo à remplacer.
4. Effectuez un montage par recouvrement.
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Réalisation d'un montage par recouvrement dans une séquence avancée](#) », à la page 114.
5. Si nécessaire, effectuez un trimming sur les transitions pour aligner l'audio et la vidéo.

Alignement dans la timeline

Dans certains cas, les opérations d'édition réalisées sur la timeline d'une séquence sont limitées à certains emplacements de timecode. Dans d'autres cas, vous pouvez éditer une séquence librement, à n'importe quel emplacement de timecode. Par exemple, lorsque vous faites glisser un segment vidéo, vous êtes limité au point de début ou de fin d'un autre segment vidéo. Toutefois, une opération de trimming sur la fin d'un segment vidéo peut permettre de l'étendre vers un autre emplacement de timecode disponible.

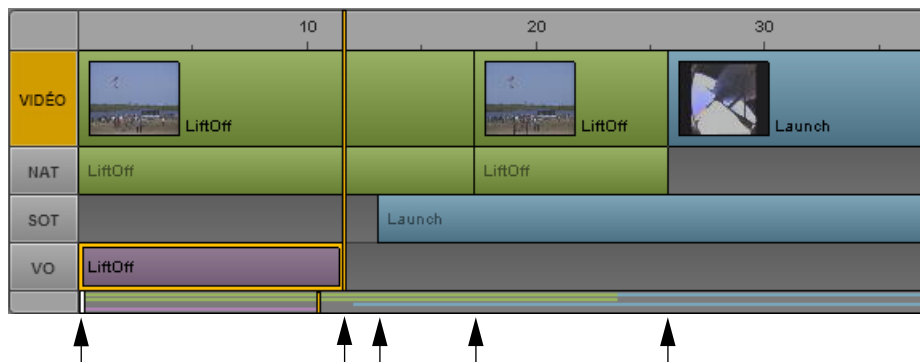
Dans le cas où une opération d'édition peut être réalisée librement, sans restriction au niveau des emplacements de timecode, des points d'alignement peuvent vous aider à caler précisément vos segments. Cette méthode est particulièrement utile lors de l'alignement d'audio et de vidéo. Les points d'alignement peuvent être les suivants :

- L'indicateur de position
- Le point de début ou de fin d'un autre segment de la timeline
- Le point de début ou de fin d'origine du segment que vous déplacez

- Le début d'une séquence
- Les limites d'un bloc de timing

Lorsque vous faites glisser un segment ou un point de fin, de brèves pauses indiquent un alignement sur l'un de ces points. Si vous relâchez le bouton de la souris, l'opération d'édition est appliquée sur le point d'alignement.

L'illustration suivante indique les points d'alignement pour un segment VO.



Les points d'alignement ne sont disponibles qu'avec des séquences avancées.

Pour annuler temporairement l'alignement des segments et les brèves pauses marquées sur les points d'alignement :

- Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser un segment ou un point de fin.

Trimming de segments dans la timeline

Vous pouvez effectuer une opération de trimming sur un segment à partir de l'une ou l'autre de ses extrémités pour le rallonger ou le raccourcir image par image ou par intervalles plus importants. Il est également possible de réaliser un trimming par recouvrement, opération qui permet de maintenir une durée combinée constante pour les deux segments impliqués.

Après une opération de trimming, l'indicateur de position se déplace automatiquement vers la nouvelle position dans la séquence et l'image correspondante s'affiche dans le lecteur du volet Média afin que vous puissiez visualiser l'image précise jusqu'à laquelle le trimming été réalisé sur le segment.



Un segment ne peut être rallongé au-delà de la longueur maximale du média source d'origine.

Les sections suivantes décrivent les opérations de trimming réalisables sur les segments :

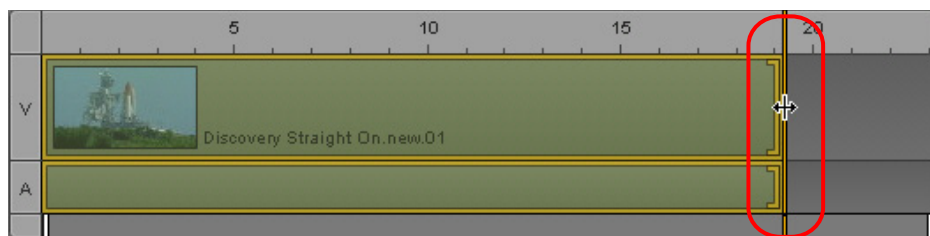
- « Trimming d'une séquence de base », à la page 129
- « Trimming d'une séquence avancée », à la page 130
- « Trimming depuis le début ou la fin d'un segment », à la page 131
- « Utilisation du trimming par recouvrement », à la page 132

Trimming d'une séquence de base

Une opération de trimming sur une séquence de base agit simultanément sur la vidéo et l'audio. Il est impossible de réaliser l'opération uniquement sur la vidéo ou l'audio.

Pour réaliser un trimming sur un segment avec votre souris, procédez comme suit :

- Cliquez sur une extrémité du segment et faites glisser l'indicateur de trimming audio ou vidéo.



Pour réaliser un trimming sur un segment à l'aide de raccourcis clavier :

1. Cliquez sur la fin du segment sur lequel vous souhaitez réaliser l'opération de trimming.
2. Appuyez sur l'une des touches suivantes :

M	Raccourcit un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée
Virgule (,)	Raccourcit un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée
Point (.)	Rallonge un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée
Barre oblique (/)	Rallonge un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée

L'indicateur de position se déplace automatiquement jusqu'à l'emplacement de destination de l'opération de trimming.

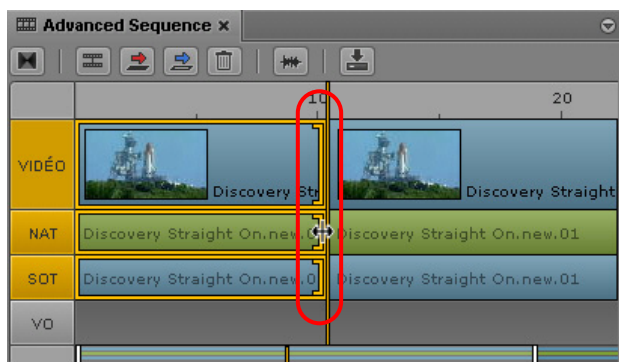
Trimming d'une séquence avancée

Avec une séquence avancée, une opération de trimming peut être réalisée sur la piste vidéo, une piste audio ou les deux.

Pour réaliser un trimming sur un segment avec votre souris, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour que l'opération s'applique aussi bien à la vidéo qu'à l'audio, cliquez sur une extrémité du segment vidéo et faites glisser l'indicateur de trimming.

L'illustration suivante montre des segments vidéo et audio sur lesquels une opération de trimming peut être réalisée à partir de la fin du segment.



- Pour que l'opération ne s'applique qu'à l'audio, cliquez sur une extrémité du segment audio et faites glisser l'indicateur de trimming.
- Pour que l'opération ne s'applique qu'à la vidéo si la séquence contient de l'audio provenant de la même source, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée, cliquez sur une extrémité du segment vidéo et faites glisser l'indicateur de trimming. Utilisez cette technique pour créer un montage en L. Reportez-vous à la section « [Création de montages en L dans la timeline](#) », à la page 132.

Pour réaliser un trimming sur un segment à l'aide de raccourcis clavier :

1. Cliquez sur la fin du segment sur lequel vous souhaitez réaliser l'opération de trimming.
2. Appuyez sur l'une des touches suivantes :

M	Raccourcit un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée
Virgule (,)	Raccourcit un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée

Point (.)	Rallonge un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée
Barre oblique (/)	Rallonge un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée

L'indicateur de position se déplace automatiquement jusqu'à l'emplacement de destination de l'opération de trimming.

Trimming depuis le début ou la fin d'un segment

Vous pouvez utiliser une commande ou un raccourci clavier pour réaliser une opération de trimming sur un segment à partir de son début ou de sa fin, jusqu'à l'emplacement actuel de l'indicateur de position.

Pour effectuer un trimming à partir du début d'un segment :

1. Placez l'indicateur de position sur l'image jusqu'à laquelle le trimming doit être effectué.

L'opération de trimming peut s'appliquer à un segment sélectionné ou à plusieurs segments qui se chevauchent à l'emplacement de l'indicateur de position.

Pour réaliser une opération de trimming sur des segments qui se chevauchent, aucun d'entre eux ne doit être sélectionné. L'opération de trimming affecte un segment vidéo, le segment audio associé et tout éventuel segment de voice-over.



Pour désélectionner un segment, cliquez sur un emplacement non utilisé de la timeline.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Trim du début.
- ▶ Appuyez sur Maj+.

Pour effectuer un trimming à partir de la fin d'un segment :

1. Placez l'indicateur de position sur l'image jusqu'à laquelle le trimming doit être effectué.

L'opération de trimming peut s'appliquer à un segment sélectionné ou à plusieurs segments qui se chevauchent à l'emplacement de l'indicateur de position.

Pour réaliser une opération de trimming sur des segments qui se chevauchent, aucun d'entre eux ne doit être sélectionné. L'opération de trimming affecte un segment vidéo, le segment audio associé et tout éventuel segment de voice-over.



Pour désélectionner un segment, cliquez sur un emplacement non utilisé de la timeline.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Trim de la fin.
- ▶ Appuyez sur Maj+.

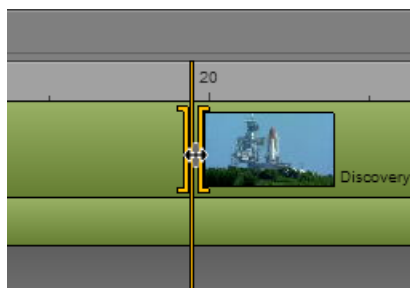
Utilisation du trimming par recouvrement

Un *trimming par recouvrement* est une opération qui étend une extrémité d'un segment vidéo sur un autre segment vidéo, en remplaçant le contenu du second segment (cette fonctionnalité est appelée « dual-roller trim » dans Media Composer et NewsCutter). La durée combinée des clips reste la même.

- Dans une séquence de base, un trimming par recouvrement s'applique à la vidéo, ainsi qu'à la piste audio avec laquelle elle est synchronisée.
- Dans une séquence avancée, un trimming par recouvrement ne s'applique qu'à la vidéo.

Pour effectuer un trimming par recouvrement :

- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac) enfoncée et faites glisser la transition. Lorsque vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, des indicateurs de trimming apparaissent sur les deux côtés de la transition.



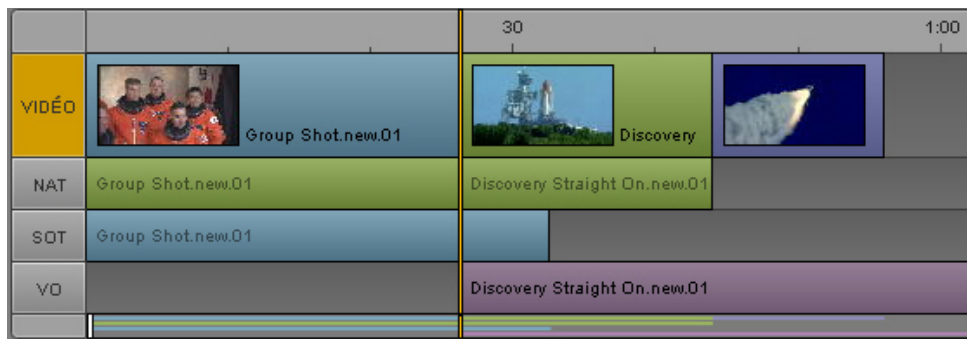
Vous pouvez utiliser les raccourcis claviers suivants pour contrôler le trimming :

Maj+M	Raccourcit un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée
Maj+Virgule (,)	Raccourcit un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée
Maj+Point (.)	Rallonge un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée
Maj+Barre oblique (/)	Rallonge un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée

Création de montages en L dans la timeline

Un montage en L est un point de montage décalé entre deux segments dans lequel les transitions vidéo et audio ne sont pas synchronisées. La transition audio peut se produire avant la transition vidéo et vice versa.

L'illustration suivante montre un montage en L proche du repère des 30 secondes dans la timeline. Le segment SOT de la séquence (bleu clair) s'étend au-delà de sa vidéo correspondante.



Pour créer un montage en L :

1. Sélectionnez le segment vidéo que vous souhaitez monter et positionnez le pointeur de votre souris près de l'extrémité à ajuster.

Un indicateur de trimming s'affiche sur la piste vidéo du segment, la piste audio ou les deux.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée, cliquez sur l'indicateur de trimming vidéo et faites-le glisser vers une position différente.
- Cliquez sur l'indicateur de trimming audio et faites-le glisser vers une position différente.

La transition vidéo est dissociée de la transition audio et vous pouvez en déplacer une sans agir sur l'autre. Cliquez sur l'un ou l'autre des indicateurs pour modifier chaque segment indépendamment.

Pour supprimer un montage en L :

- Cliquez et faites glisser l'indicateur de trimming audio et alignez-le avec la vidéo, ou vice versa. Cette opération n'a pas à être réalisée avec précision, l'application réaligne automatiquement les transitions vidéo et audio.



Si vous déplacez un segment avec un montage en L dans une séquence, le montage en L sera supprimé et les transitions vidéo et audio seront réalignées.



Lorsque des segments audio se chevauchent, Interplay Central ajuste automatiquement les niveaux audio. Reportez-vous à la section « Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées », à la page 174.

Division d'un segment

Pour diviser des segments à un emplacement de timecode précis, vous disposez d'un bouton, d'une commande de menu et d'un raccourci clavier. Vous pouvez ensuite exploiter les points de division résultants pour monter la séquence. Par exemple, vous pouvez diviser un segment vidéo et l'audio associé, puis supprimer l'un des nouveaux segments. Cette fonctionnalité est similaire à la commande Add Edit des systèmes de montage Avid.

La division d'un segment fonctionne différemment en fonction du type de séquence éditée :

- Pour une séquence de base, vous ne pouvez diviser que de la vidéo, ou de la vidéo et l'audio associé.
- Pour une séquence avancée, vous pouvez sélectionner les pistes audio à diviser en les activant. Pour activer une piste, cliquez sur le bouton de l'indicateur de la piste afin de l'afficher en orange. Une opération de division peut s'appliquer aux combinaisons de pistes suivantes :
 - Vidéo uniquement
 - Vidéo et NAT
 - Vidéo et SOT
 - Vidéo, NAT, SOT
 - VO uniquement

Une opération de division ne peut pas s'appliquer aux combinaisons de pistes suivantes :

- VO et Vidéo
- VO et NAT (non activables simultanément)
- VO et SOT (non activables simultanément)
- VO, NAT et SOT (non activables simultanément)
- Montages en L

Lorsque vous sélectionnez la commande Diviser du menu contextuel ou du menu du volet, les pistes activées pour l'opération sont indiquées. Si vous déplacez le pointeur sur le bouton Diviser, une info-bulle affiche les pistes activées pour l'opération.

Notez également les points suivants :

- La sélection d'un segment n'affecte pas l'opération de division. La division est effectuée à l'emplacement de l'indicateur de position.
- Après avoir divisé un segment, la première image du second segment devient l'image active.
- Pour les clips de groupe multicam, le même angle de caméra est conservé pour les deux segments. L'angle de chaque segment peut ensuite être modifié indépendamment.

- L'emplacement auquel vous souhaitez diviser le segment peut se situer jusqu'à une image de l'une de ses extrémités.
- La division d'un segment dans une séquence ne crée pas de nouveaux master clips ou sous-clips.

Pour diviser un ou plusieurs segments :

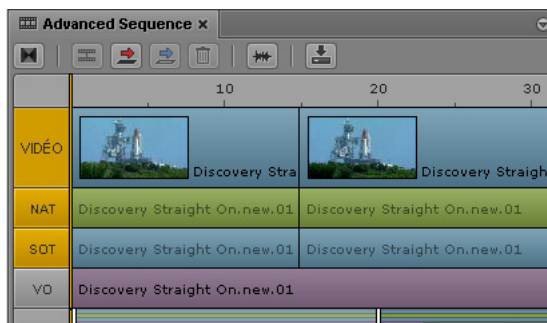
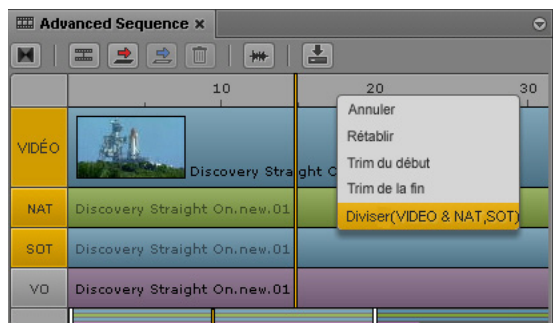
1. Placez l'indicateur de position à l'emplacement auquel vous souhaitez diviser le segment.
2. Pour une séquence avancée, activez les pistes audio qui incluent les segments à diviser.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Diviser.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+E.
- ▶ Positionnez le pointeur de la souris sur la barre de timecode, effectuez un clic droit et sélectionnez Diviser.

Dans les versions précédentes d'Interplay Central, la commande Diviser était accessible via un clic droit sur un segment ou une piste de la timeline.

- ▶ Sélectionnez Diviser dans le menu du volet Séquence.

L'illustration suivante montre un segment vidéo avec les segments NAT et SOT associés, activés pour la division, et le résultat de l'opération.



À gauche : avant la division des segments. À droite : après la division des segments.

Vous pouvez ensuite monter les segments divisés, en supprimant par exemple l'un des nouveaux segments, ou en insérant un nouveau clip au point de division.

Ajout de marqueurs à une séquence

Deux méthodes permettent d'ajouter des marqueurs à une séquence :

- Ajout d'un clip ou d'une partie d'un clip contenant déjà des marqueurs.
- Ajout de marqueurs directement à la séquence.



Pour des informations complètes sur l'utilisation des marqueurs, reportez-vous à la section « Annotation et création de sous-clips », à la page 209.

Ajout d'un clip contenant des marqueurs : Tous les marqueurs compris entre les points d'entrée et de sortie sont copiés lorsque le clip est monté dans la séquence. Il s'agit d'une copie unique : si vous rallongez le clip par une opération de trimming, les marqueurs situés dans la partie révélée ne sont pas copiés. De même, si vous raccourcissez le clip, les marqueurs situés dans la partie retirée sont supprimés et ne sont pas restaurés si vous rallongez le clip à nouveau. Pour restaurer les marqueurs, recommencez l'opération de montage. Utilisez la commande Faire correspondre l'image pour localiser le clip original. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image », à la page 163.

Marqueurs de clips uniquement audio : Les marqueurs ne sont pas ajoutés pour les clips qui ne contiennent que de l'audio tels que des voice-overs. Vous ne pouvez copier de marqueurs qu'à partir d'un clip qui inclut une piste vidéo.

Déplacement de segments contenant des marqueurs : Lorsque vous déplacez un segment qui contient des marqueurs dans une séquence, ces derniers sont également déplacés.

Ajout de marqueurs en mode Sortie : Si vous ajoutez des marqueurs à une séquence en mode Sortie, le fait d'enregistrer depuis le volet Marqueurs ou le volet Séquence enregistre à la fois la séquence et les marqueurs.

Alternance entre les modes du volet Média : Si vous passez du mode Sortie au mode Asset ou vice versa, le volet Marqueurs est mis à jour pour correspondre au média chargé dans le volet Média.



Si le volet Annotations est configuré pour n'afficher que les marqueurs que vous avez créés, seuls ces marqueurs apparaissent dans le volet Séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Le volet Marqueurs », à la page 216.

Insertion de fondus vidéo (séquences avancées uniquement)

Vous pouvez insérer un fondu vidéo de transition centré entre deux segments d'une séquence avancée. Un fondu de transition peut s'étendre sur 2 à 300 images, uniquement sur un nombre pair d'images réparties de manière égale entre le segment d'entrée et le segment de sortie.



Il est impossible d'ajouter un fondu au début du premier segment ou à la fin du dernier segment d'une séquence. Avant d'insérer un fondu, assurez-vous que suffisamment de média est disponible dans le contenu source avant le point d'entrée ou après le point de sortie. Par ailleurs, la seconde moitié d'un fondu ne peut chevaucher la première moitié d'un fondu suivant. Dans tous ces cas de figure, le système affiche un message pour vous informer que le fondu ne peut être inséré.

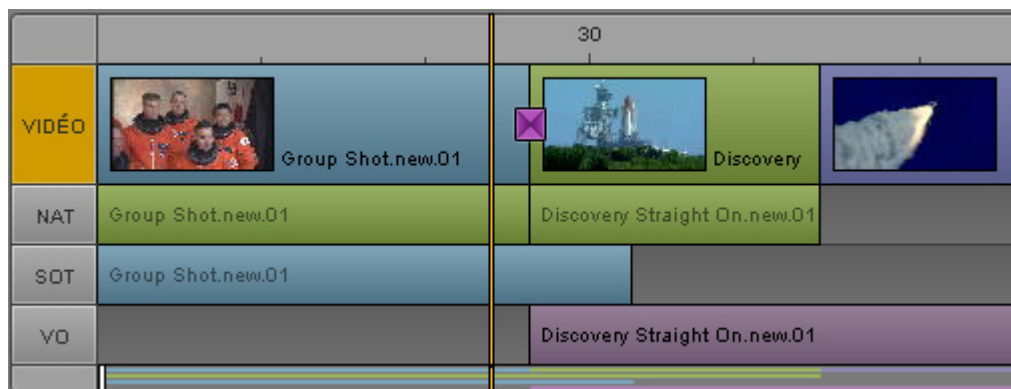
Pour insérer un fondu vidéo entre deux segments :

1. Placez l'indicateur de position à moins de deux secondes d'un point de coupe entre deux segments de la timeline.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Ajouter un fondu vidéo de la barre d'outils du volet Séquence.



- Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Insérer un fondu.

L'illustration suivante montre un fondu inséré entre deux segments d'une séquence, indiqué par l'icône de fondu carrée située immédiatement à droite de l'indicateur de position.



La taille de l'icône est fixe et ne varie pas en fonction de la durée du fondu.

- La durée par défaut des fondus est de 20 images réparties de manière égale entre les segments d'entrée et de sortie. Vous pouvez cependant modifier cette durée en double-cliquant sur l'icône de fondu ou en effectuant un clic-droit dessus puis en sélectionnant la commande Modifier la durée.



Si vous modifiez la durée, ce nouveau paramètre sera utilisé pour tout nouveau fondu créé dans la séquence.



*La durée par défaut peut être modifiée dans le champ **Durée de fondu** des Paramètres utilisateur de séquence.*

- Pour visionner le résultat du fondu, placez l'indicateur de position sur un point du segment d'entrée dans la timeline de la séquence et lancez la lecture dans le lecteur du volet Média.

Les fondus sont liés aux segments d'entrée. Si un segment d'entrée est déplacé à la fin de la séquence, le fondu associé est automatiquement supprimé.

Pour supprimer un fondu :

- Effectuez un clic droit sur l'icône de fondu et sélectionnez la commande Supprimer le fondu.

Activation du scrubbing audio

Par défaut, le scrubbing sur la timeline est activé uniquement pour la vidéo, et ce afin d'obtenir les meilleures performances possible. Vous avez la possibilité d'activer le scrubbing audio à l'aide d'une commande disponible dans le menu du volet Séquence ou Média.

Pour activer le scrubbing audio :

- Sélectionnez Activer le scrubbing audio On > On dans le menu du volet Séquence ou Média. Le nom de la commande du menu est alors mis à jour en Activer le scrubbing audio Off.

6 Utilisation de médias vidéo

Les sections principales suivantes décrivent l'utilisation du volet Média pour visionner et monter des assets vidéo :

- [Le volet Média](#)
- [Lecture des assets](#)
- [Marquage de points d'entrée et de sortie](#)
- [Utilisation des marqueurs et des restrictions](#)
- [Utilisation des afficheurs de timecode](#)
- [Saisie d'un timecode pour le calage d'une image](#)
- [Utilisation de la timeline de média](#)
- [Utilisation de la barre de zoom du média](#)
- [Vérification avant diffusion](#)
- [Ouverture d'un dossier parent](#)
- [Utilisation de la commande Faire correspondre l'image](#)
- [Mise à plat de séquences](#)
- [Affichage et montage d'un clip en cours d'acquisition](#)
- [Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe](#)

Le volet Média

Le volet Média inclut les commandes qui vous permettent de lire des clips vidéo, d'insérer des points d'entrée et de sortie ainsi que des marqueurs pour concevoir vos sujets. Deux modes sont disponibles pour le volet Média :

- Cliquez sur le bouton Asset pour travailler en *mode Asset*.



Le mode Asset permet de visionner des master clips, des sous-clips et des séquences ou encore de monter des médias dans vos séquences. Vous pouvez également envoyer une séquence à un périphérique de diffusion. Pour obtenir une description des commandes du mode Asset, reportez-vous aux sections « [Volet Média : Mode Asset](#) », à la page 140 et « [Volet Média : Clip de groupe](#) », à la page 144.

- Cliquez sur le bouton Sortie pour travailler en *mode Sortie*.



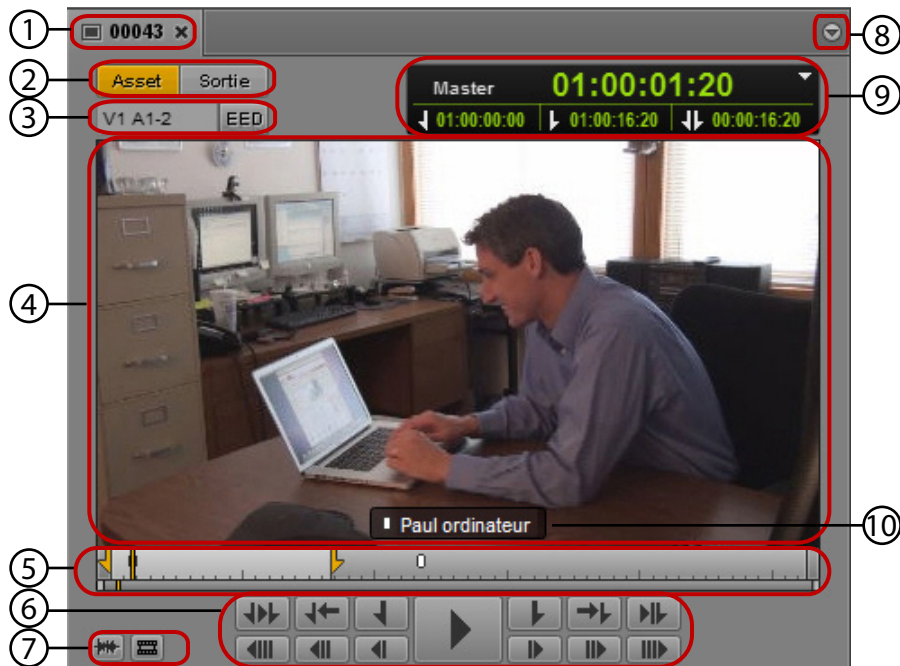
Le mode Sortie permet de visionner des séquences, d'ajouter des voice-overs et d'envoyer des séquences à un périphérique de diffusion. Pour obtenir une description des commandes du mode Sortie, reportez-vous à la section « [Volet Média : Mode Sortie](#) », à la page 145.

La vue du volet Média bascule automatiquement en mode Asset ou Sortie en fonction de l'asset chargé.

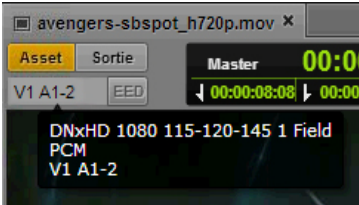
- Dans le volet Assets, double-cliquez sur un clip ou un sous-clip, ou faites-le glisser vers le volet Média. Le clip ou le sous-clip s'ouvre en mode Asset.
- Dans le volet Assets, double-cliquez sur une séquence, ou faites-la glisser vers le volet Média. La séquence s'ouvre en mode Sortie.
- Dans le volet Assets, effectuez un clic droit sur une séquence et sélectionnez la commande Ouvrir en mode Asset. La séquence s'ouvre en mode Asset.
- Dans le volet Classeur/Sujet, cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence. La séquence associée s'ouvre en mode Sortie.

Volet Média : Mode Asset

Le volet Média est affiché en mode Asset sur l'illustration suivante. Les différentes zones d'affichage et commandes sont décrites dans le tableau ci-après.



Zone d'affichage ou commande	Description
1 Titre	Affiche le nom d'un asset chargé à partir de la base de données Interplay Production.
2 Boutons Asset et Sortie	Permettent de basculer entre un asset chargé en mode Asset et une séquence chargée en mode Sortie.

Zone d'affichage ou commande		Description
3	Format de la vidéo	<p>Affiche les pistes associées à l'asset. Si la zone d'affichage est rouge, l'asset ne contient aucun média online correspondant à la résolution cible du profil d'envoi en diffusion sélectionné. Si vous positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de cette zone, les formats vidéo et audio associés à l'asset s'affichent, ainsi que les pistes qu'il contient.</p>  <p>The screenshot shows a window titled 'avengers-sbspot_h720p.mov'. It contains several controls: 'Asset' and 'Sortie' buttons, a 'Master' status indicator with a '00:0' timer, and a time range '00:00:08:08' to '00:00'. Below these, it lists technical specifications: 'DNxHD 1080 115-120-145 1 Field', 'PCM', and 'V1 A1-2'.</p>
	Bouton EED	<p>Cliquez sur ce bouton pour envoyer à un périphérique de diffusion une séquence lisible chargée à partir d'une base de données Interplay. En mode Asset, ce bouton est actif uniquement si une séquence est chargée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion », à la page 247.</p>
4	Lecteur de médias	<p>Affiche la vidéo d'un asset chargé, qu'il s'agisse de master clips, de séquences ou de sous-clips.</p> <p>Si un marqueur est sélectionné dans la timeline du média, son texte s'affiche en incrustation en bas du lecteur de médias. Les messages d'erreur relatifs au média affichés apparaissent en haut du lecteur de médias. La vitesse de lecture J-K-L s'affiche dans le coin supérieur droit. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture », à la page 149.</p>
5	Timeline et barre de zoom du média	<ul style="list-style-type: none">• La timeline du média est une représentation graphique de la longueur et de la durée d'un asset ou d'une séquence. Elle inclut des marqueurs de timing, un indicateur de position ainsi que d'autres commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la timeline de média », à la page 160.• La barre de zoom du média permet d'agrandir une section de la timeline du média. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la barre de zoom du média », à la page 161.
6	Commandes du média	<p>Contrôlent la lecture, la mise en pause, la navigation au sein du média et l'insertion de points d'entrée et de sortie. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Lecture des assets », à la page 148, « Navigation incrémentielle au sein des assets », à la page 150 et « Marquage de points d'entrée et de sortie », à la page 154.</p>
7	Bouton Volet Audio	<p>Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le volet Audio ou le mettre au premier plan.</p>

Zone d'affichage ou commande	Description
Bouton Faire correspondre l'image	Cliquez sur ce bouton pour charger le master clip qui contient une image spécifique d'une séquence ou d'un sous-clip. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image », à la page 163.

Zone d'affichage ou commande	Description
8 Bouton de menu du volet	<p>Propose des options de contrôle de l'affichage et de l'envoi en diffusion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section appropriée :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire correspondre l'image. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image », à la page 163. Assets récemment visualisés. Reportez-vous à la section « Lecture d'assets récemment visualisés », à la page 151. Ouvrir le dossier parent. Reportez-vous à la section « Ouverture d'un dossier parent », à la page 164. Mettre à jour l'état du média. Reportez-vous à la section « Mise à jour de l'état d'un média », à la page 152. Activer le scrubbing audio On/Off. Reportez-vous à la section « Activation du scrubbing audio », à la page 138. Format d'image. Reportez-vous à la section « Sélection du format d'image », à la page 151. Vue multi-angle. Reportez-vous à la section « Chargement d'un clip de groupe et changement de l'angle affiché », à la page 188. Qualité de lecture. Reportez-vous à la section « Sélection de la qualité de lecture », à la page 154. Statistiques de lecture. Fournissent des informations de performance relatives à la lecture du média. Envoyer en diffusion (nom du profil). Reportez-vous à la section « Envoi en diffusion », à la page 244. Paramètres d'envoi en diffusion. Reportez-vous à la section « Spécification des paramètres d'envoi en diffusion », à la page 244. Livrer à. Reportez-vous à la section « Transfert d'assets et de médias vers un autre groupe de travail », à la page 252. Mettre à plat la séquence. Reportez-vous à la section « Mise à plat de séquences », à la page 165. Créer un sous-clip. Reportez-vous à la section « Création de sous-clips », à la page 231. Enregistrer en tant qu'image. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe », à la page 168. Aide. Affiche des informations relatives au volet Audio. Utilisez les boutons de commande de l'aide pour accéder aux autres rubriques d'aide.

Zone d'affichage ou commande		Description
9	Afficheurs de timecode	Fournissent les informations de timecode de l'asset ou de la séquence chargé(e). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des afficheurs de timecode », à la page 157.
10	Zone d'incrustation pour marqueur	Affiche le contenu d'un marqueur si l'indicateur de position est placé dessus. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des marqueurs et des restrictions », à la page 156.

Volet Média : Clip de groupe

Lorsqu'un clip de groupe est chargé dans le volet Média, deux boutons supplémentaires sont présents.

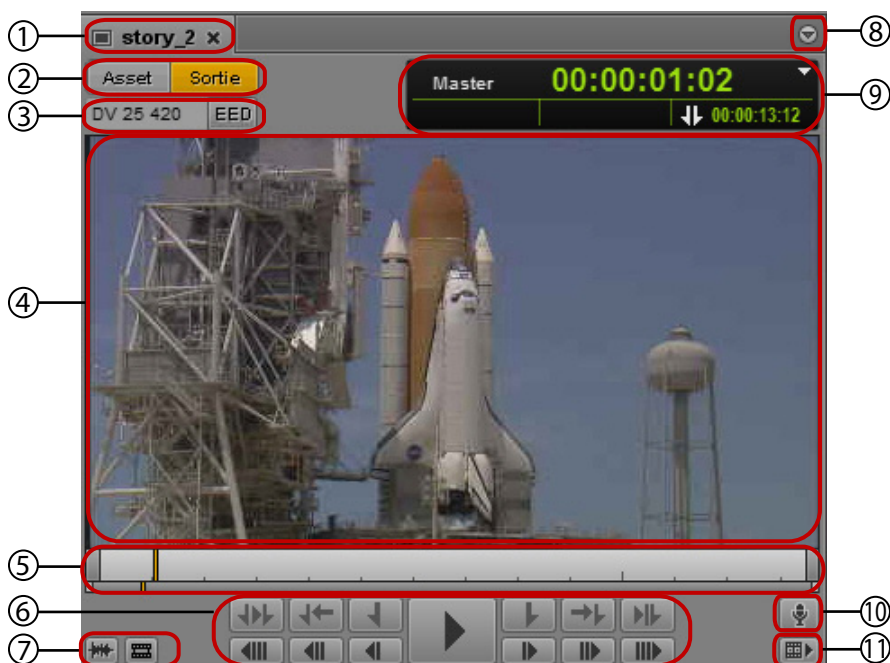


Commande		Description
1	Bouton Vue multi-angle	Indique si le clip est affiché en vue multi-angle : <ul style="list-style-type: none">Angle unique2x23x3
2	Bouton Angle actif	Indique l'angle actif. Le chiffre identifie le numéro de l'angle affiché, en partant de la gauche vers la droite et du haut vers le bas, de banque en banque. Cliquez pour changer d'angle vidéo à partir du menu contextuel.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des clips de groupe](#) », à la page 183.

Volet Média : Mode Sortie

Le volet Média est affiché en mode Sortie sur l'illustration suivante. Les différentes zones d'affichage et commandes sont décrites dans le tableau ci-après.



Zone d'affichage ou commande	Description
1 Titre	Affiche le nom du sujet chargé dans l'Éditeur de script.
2 Boutons Asset et Sortie	Permettent de basculer entre un asset chargé en mode Asset et une séquence chargée en mode Sortie.
3 Format de la vidéo	Affiche la résolution cible du profil d'envoi en diffusion sélectionné. Positionnez le pointeur de votre souris au-dessus de cette zone pour afficher les informations complètes sur la résolution cible.
Bouton EED	Cliquez sur ce bouton pour envoyer la séquence chargée à un périphérique de diffusion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion », à la page 247.

Zone d'affichage ou commande	Description
4 Lecteur de médias	<p>Affiche et lit les médias de la séquence chargée dans l'Éditeur de script.</p> <p>Les messages d'erreur relatifs au média affiché apparaissent en haut du lecteur de médias. La vitesse de lecture J-K-L s'affiche dans le coin supérieur droit. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture », à la page 149.</p>
5 Timeline et barre de zoom du média	<ul style="list-style-type: none"> La timeline du média est une représentation graphique de la longueur et de la durée d'un asset ou d'une séquence. Elle inclut des marqueurs de timing, un indicateur de position ainsi que d'autres commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la timeline de média », à la page 160. La barre de zoom du média permet d'agrandir une section de la timeline du média. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la barre de zoom du média », à la page 161.
6 Commandes du média	<p>Contrôlent la lecture, la mise en pause et la navigation au sein de la séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Lecture des assets », à la page 148 et « Navigation incrémentielle au sein des assets », à la page 150. Les commandes de contrôle des points d'entrée et de sortie sont désactivées en mode Sortie.</p>
7 Bouton Volet Audio Bouton Faire correspondre l'image	<p>Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le volet Audio ou le mettre au premier plan.</p> <p>Cliquez sur ce bouton pour charger le master clip qui contient une image spécifique d'une séquence ou d'un sous-clip. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image », à la page 163.</p>

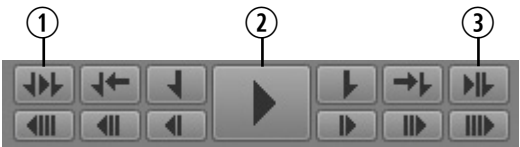
Zone d'affichage ou commande	Description
8 Bouton de menu du volet	<p>Propose des options de contrôle de l'affichage et de l'envoi en diffusion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section appropriée :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire correspondre l'image. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image », à la page 163. Assets récemment visualisés. Reportez-vous à la section « Lecture d'assets récemment visualisés », à la page 151. Ouvrir le dossier parent. Reportez-vous à la section « Ouverture d'un dossier parent », à la page 164. Mettre à jour l'état du média. Reportez-vous à la section « Mise à jour de l'état d'un média », à la page 152. Format d'image. Reportez-vous à la section « Sélection du format d'image », à la page 151. Activer le scrubbing audio On/Off. Reportez-vous à la section « Activation du scrubbing audio », à la page 138. Qualité de lecture. Reportez-vous à la section « Sélection de la qualité de lecture », à la page 154. Statistiques de lecture. Fournissent des informations de performance relatives à la lecture du média. Envoyer en diffusion (nom du profil). Reportez-vous à la section « Spécification des paramètres d'envoi en diffusion », à la page 244. Paramètres d'envoi en diffusion. Reportez-vous à la section « Spécification des paramètres d'envoi en diffusion », à la page 244. Livrer à. Reportez-vous à la section « Transfert d'assets et de médias vers un autre groupe de travail », à la page 252. Mettre à plat la séquence. Reportez-vous à la section « Mise à plat de séquences », à la page 165. Enregistrer en tant qu'image. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe », à la page 168. Source d'entrée. Lorsque les commandes de voice-over sont actives, permet de spécifier le périphérique audio d'enregistrement. Reportez-vous à la section « Enregistrement d'un voice-over », à la page 181. Aide. Affiche des informations relatives au volet Média. Utilisez les boutons de commande de l'aide pour accéder aux autres rubriques d'aide.
9 Afficheurs de timecode	<p>Fournissent les informations de timecode de la séquence chargé(e). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des afficheurs de timecode », à la page 157.</p>

Zone d'affichage ou commande		Description
10	Bouton Voice-over	Affiche les commandes d'enregistrement de voice-over. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement d'un voice-over », à la page 181.
11	Bouton Vérifier pour la diffusion	Lance la lecture du média dans la résolution d'envoi en diffusion cible. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Vérification avant diffusion », à la page 162.

Lecture des assets

Le volet Média peut lire des assets vidéo ou audio.

Les boutons de lecture du volet Média sont affichés sur l'illustration suivante.



1	Lire du point d'entrée au point de sortie	3	Visualiser jusqu'au point de sortie
2	Lecture/Pause		

Vous pouvez également utiliser des commandes clavier et notamment les touches J, K et L. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture](#) », à la page 149. Pour des détails sur les commandes de navigation au sein d'un média, reportez-vous à la section « [Navigation incrémentielle au sein des assets](#) », à la page 150.

Pour des informations sur la lecture de séquences dans Interplay Central, reportez-vous à la section « [Lecture de séquences simples et complexes](#) », à la page 152.

Pour visionner ou lire un asset vidéo :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Dans le volet Assets, double-cliquez sur l'asset que vous souhaitez visionner ou lire.
 - ▶ Dans le volet Assets, effectuez un clic droit sur une séquence et sélectionnez la commande Ouvrir en mode Asset.
 - ▶ Faites glisser un asset à partir du volet Assets et déposez-le sur le lecteur de médias.
 - ▶ Dans le volet Classeur/Sujet, cliquez sur le bouton Ouvrir la séquence.

2. Pour lire une vidéo ou de l'audio, effectuez l'une des actions suivantes :

- ▶ Dans le volet Média, cliquez sur le bouton Lecture/Pause. En cours de lecture vidéo ou audio, l'icône Pause est affichée. Pour mettre la lecture en pause, cliquez à nouveau sur le bouton Lecture/Pause.
- ▶ Sur votre clavier, appuyez sur la touche L ou la barre d'espace. Pour mettre la lecture en pause, appuyez sur la touche K ou une seconde fois sur la barre d'espace.

Pour lire un média depuis un point d'entrée jusqu'à un point de sortie, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Dans le volet Média, cliquez sur le bouton Lire du point d'entrée au point de sortie.

Pour lire un média jusqu'à un point de sortie :

- ▶ Dans le volet Média, cliquez sur le bouton Visualiser jusqu'au point de sortie.

L'indicateur de position se déplace trois secondes avant le point de sortie et le média est lu jusqu'au point de sortie.

Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture

Les touches J, K et L du clavier permettent de contrôler la lecture des médias et la navigation, et ce à différentes vitesses. Cette méthode, également appelée *lecture à trois boutons* ou *lecture à vitesse variable*, permet de piloter la vitesse lecture avec seulement trois touches pour un contrôle supérieur.

La vitesse de lecture est affichée dans le coin supérieur droit du lecteur de médias. Une flèche orientée vers la gauche identifie les vitesses de lecture arrière et une flèche orientée vers la droite identifie les vitesses de lecture avant.



Pour lire un média ou naviguer à l'aide des touches J, K et L du clavier :

- ▶ Appuyez sur la touche L pour avancer dans la vidéo à vitesse normale.
- ▶ Appuyez plusieurs fois sur la touche L pour avancer dans la vidéo à des vitesses de plus en plus rapides, comme décrit dans le tableau suivant :

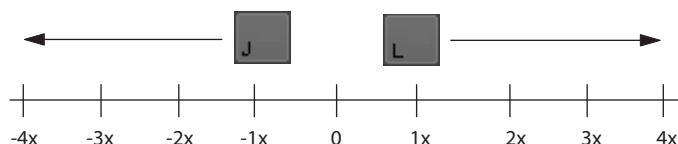
Appuyez sur la touche L Pour lire le média à	
2 fois	2x la vitesse normale
3 fois	3x la vitesse normale
4 fois	4x la vitesse normale

- ▶ Appuyez sur la touche J pour reculer en faisant varier la vitesse de la même façon.
- ▶ Appuyez sur la touche K pour interrompre la lecture.
- ▶ Appuyez simultanément sur les touches K et L pour avancer au ralenti à 25 % de la vitesse normale.
- ▶ Appuyez simultanément sur les touches K et J pour reculer au ralenti à 25 % de la vitesse normale.
- ▶ Maintenez la touche K enfoncée, puis sur la touche L ou J pour vous déplacer dans la vidéo image par image.

Pour modifier graduellement la vitesse de lecture ou changer la direction de lecture :

- ▶ Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) enfoncée et appuyez sur la touche J ou L.

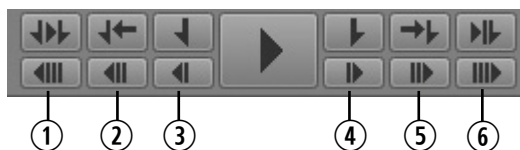
La lecture passe d'une vitesse à la suivante ou change de direction à partir de la vitesse de lecture actuelle.



Prenons l'exemple d'une vitesse de recherche arrière à 2 fois la vitesse normale (touche J). Maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez une fois sur la touche L. La lecture ralentit et passe à la vitesse arrière normale (-1x). Maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez de nouveau sur la touche L. La lecture s'arrête. Toujours avec la touche Alt enfoncée, appuyez une nouvelle fois sur la touche L. La lecture reprend en avant à la vitesse normale.

Navigation incrémentielle au sein des assets

Diverses commandes permettent de naviguer par incréments au sein d'un clip, d'un sous-clip ou d'une séquence. L'illustration suivante présente les boutons de navigation incrémentielle avant et arrière du volet Média.



1	10 secondes en arrière	4	1 image en avant
2	1 seconde en arrière	5	1 seconde en avant
3	1 image en arrière	6	10 seconde en avant

Vous pouvez également utiliser les points d'entrée et de sortie, les marqueurs ou le timecode pour naviguer. Reportez-vous aux sections « [Marquage de points d'entrée et de sortie](#) », à la page 154, « [Utilisation des marqueurs et des restrictions](#) », à la page 156 et « [Saisie d'un timecode pour le calage d'une image](#) », à la page 158.

Pour naviguer par incréments au sein d'un asset ou d'une séquence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton 10 secondes en arrière.
- ▶ Cliquez sur le bouton 1 seconde en arrière.
- ▶ Cliquez sur le bouton 1 image en arrière ou appuyez sur la touche flèche gauche.
- ▶ Cliquez sur le bouton 1 image en avant ou appuyez sur la touche flèche droite.
- ▶ Cliquez sur le bouton 1 seconde en avant.
- ▶ Cliquez sur le bouton 10 secondes en avant.
- ▶ Appuyez sur la touche Origine pour vous rendre au début d'un clip.
- ▶ Appuyez sur la touche Fin pour vous rendre à la fin d'un clip.

Lecture d'assets récemment visualisés

Interplay Central conserve l'historique des 10 derniers assets chargés dans le volet Média en mode Asset. Vous pouvez directement les sélectionner pour les lire sans avoir à les rechercher dans l'arborescence de la base de données Interplay Production.

Pour lire l'un des 10 derniers assets chargés en mode Asset :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet.
2. Sélectionnez Assets récemment visualisés > *nom_asset*.

Sélection du format d'image

Interplay Central redimensionne automatiquement le lecteur de médias selon l'asset à lire. Si nécessaire, vous pouvez modifier le format d'image.

Pour sélectionner le format d'image du lecteur de médias :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet.
2. Sélectionnez Format d'image > 4x3 ou Format d'image > 16x9.

Mise à jour de l'état d'un média

Il se peut que le message Media Offline s'affiche après avoir chargé un asset ou une séquence. Cela peut être dû à plusieurs raisons, par exemple si un espace de travail d'un stockage partagé est indisponible. Si l'espace de travail redevient disponible et le média repasse online, il ne sera pas chargé automatiquement. Vous pouvez utiliser une option de menu pour forcer le lecteur de médias à rechercher à nouveau le média et à le charger s'il est disponible.

Pour mettre à jour l'état d'un média :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet.
2. Sélectionnez Mettre à jour l'état du média.

Lecture de séquences simples et complexes

Vous pouvez lire des séquences stockées dans une base de données Interplay Production, mais certaines requièrent une préparation supplémentaire afin d'être entièrement lisibles.

Les séquences créées dans un système de montage Avid et qui comportent des effets autres que des fondus doivent être rendues dans le système de montage. Elles doivent ensuite être enregistrées dans Interplay avant de pouvoir être lues correctement dans Interplay Central.

Les séquences dont la lecture est intégralement prise en charge dans Interplay Central sont identifiées par un triangle vert dans la colonne État du volet Assets. Elles sont lues exactement sous la forme voulue par leur monteur, avec tous les effets rendus.

Nom	État du média ▾	Type
▼ Demo Bin		folder
FT STP S...	▶	sequence



La colonne État n'est pas affichée par défaut. Pour des informations sur l'affichage des colonnes, reportez-vous à la section « Ajout ou suppression de colonnes de propriétés », à la page 42.

Séquences simples et séquences complexes

Interplay Central peut lire des *séquences simples* enregistrées dans la base de données Interplay Production. Les séquences simples se définissent comme suit :

- Shotlists créées dans une application de montage Avid (NewsCutter, Media Composer ou Symphony) ou Interplay Assist et contenant uniquement des coupes, sans aucun effet.
- Séquences créées dans Avid Instinct ou Interplay Central et contenant des coupes, des montages en L, des effets de panoramique et de volume audio, des fondus audio et vidéo et une piste vidéo maximum.

Les séquences créées dans Interplay Central sont considérées comme des séquences simples. Reportez-vous à la section « [Utilisation du volet Séquence](#) », à la page 78.

Interplay Central peut également lire des *séquences complexes*. Les séquences complexes sont créées dans les applications de montage Avid avec plusieurs pistes vidéo et divers types d'effets. Lorsque vous chargez une séquence complexe dans Interplay Central, le serveur de lecture d'Interplay Central tente de la lire. Si elle contient des effets non rendus, elle ne pourra être lue. Afin d'être lue correctement, tous les effets doivent être rendus et la séquence doit ensuite être enregistrée à nouveau.



Si seuls les effets haute résolution sont rendus, le serveur Interplay Common Playback Services les lit dans cette résolution et utilise la résolution du proxy pour lire les autres segments.

La méthodologie suivante est recommandée aux monteurs travaillant au sein d'un groupe de travail multi-résolution pour préparer la révision d'une séquence complexe dans Interplay Central :

1. Créez une copie de la séquence.
2. Configurez les paramètres de relink dynamique en conséquence.
3. Calculez le rendu de la copie de la séquence.
4. Enregistrez la copie dans un dossier Interplay.
5. Restaurez les paramètres du relink dynamique relatifs à la résolution de travail.
6. Continuez votre travail sur la séquence d'origine.

Mise à plat de séquences complexes

Si une séquence ne peut être lue dans le lecteur de médias et si vous ne souhaitez pas calculer son rendu, vous pouvez utiliser la commande Mettre à plat d'Interplay Central pour générer un master clip lisible. Reportez-vous à la section « [Mise à plat de séquences](#) », à la page 165.

Sélection de la qualité de lecture

Lorsqu'un média est lu dans Interplay Central, vous visionnez en réalité une version compressée pour assurer un comportement optimal de l'application sur le réseau. Au lieu de diffuser le média source dans son format natif, le serveur de médias le compresse pour sa lecture sur le réseau.

Trois niveaux de qualité de lecture des médias sont disponibles : correcte, meilleure et optimale. Votre choix doit être basé sur le type de connexion entre votre station de travail et le serveur. Si vous êtes connecté au serveur de lecture d'Interplay Central sur un réseau local, sélectionnez la qualité optimale. Si vous êtes connecté via un réseau WAN, préférez la qualité correcte. Ce niveau utilise en effet moins de bande passante, au détriment de la qualité d'image.

Pour sélectionner la qualité de lecture des médias compressés :

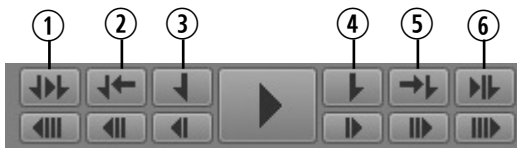
- Cliquez sur le bouton de menu du volet, sélectionnez Qualité de lecture, puis le niveau souhaité.

Le chiffre associé à chaque niveau indique la quantité de compression JPEG. Ces niveaux peuvent être modifiés par un administrateur. Reportez-vous au *Guide d'installation et de configuration Avid Interplay Common Services*.

Marquage de points d'entrée et de sortie

Si vous ne souhaitez utiliser qu'une partie d'un clip, marquez un point d'entrée et un point de sortie, puis ajoutez le clip édité à la séquence de votre sujet. Par défaut, les points d'entrée et de sortie se situent respectivement sur la première et la dernière image d'un clip. Vous ne pouvez marquer des points d'entrée et de sortie qu'en mode Asset.

L'illustration suivante présente les boutons du volet Média que vous utiliserez pour travailler avec les points d'entrée et de sortie.



1 Lire du point d'entrée au point de sortie	4 Point de sortie
2 Au point d'entrée	5 Au point de sortie
3 Point d'entrée	6 Visualiser jusqu'au point de sortie

Pour marquer un point d'entrée :

1. Chargez un clip dans le volet Média et accédez à l'image sur laquelle vous souhaitez placer le point d'entrée.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Point d'entrée.
 - ▶ Appuyez sur la touche I du clavier.

Le point d'entrée est déplacé sur l'image sélectionnée. Si la lecture du clip est en cours, le fait de marquer un point d'entrée ne l'interrompt pas.

Pour modifier la position d'un point d'entrée, faites-le glisser le long de la timeline du média.

Pour marquer un point de sortie :

1. Chargez un clip dans le volet Média et accédez à l'image sur laquelle vous souhaitez placer le point de sortie.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Point de sortie.
 - ▶ Appuyez sur la touche O du clavier.

Le point de sortie est déplacé sur l'image sélectionnée. Si la lecture du clip est en cours, le fait de marquer un point de sortie ne l'interrompt pas.

Pour modifier la position d'un point de sortie, faites-le glisser le long de la timeline du média.

Pour accéder à un point d'entrée, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Au point d'entrée.
- ▶ Lorsque le focus est sur le volet Média, appuyez sur Alt+E ou Alt+I.
- ▶ Lorsque le focus n'est pas sur le volet Média, appuyez sur Ctrl+Alt+E ou Ctrl+Alt+I.

Pour accéder à un point de sortie, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Au point de sortie.
- ▶ Lorsque le focus est sur le volet Média, appuyez sur Alt+R ou Alt+O.
- ▶ Lorsque le focus n'est pas sur le volet Média, appuyez sur Ctrl+Alt+R ou Ctrl+Alt+O.

Pour lire un média du point d'entrée jusqu'au point de sortie :

- ▶ Cliquez sur le bouton Lire du point d'entrée au point de sortie.

Pour lire un média jusqu'au point de sortie à partir d'une image en amont :

- ▶ Cliquez sur le bouton Visualiser jusqu'au point de sortie.

L'indicateur de position se déplace trois secondes avant le point de sortie et le média est lu jusqu'au point de sortie.

Utilisation des marqueurs et des restrictions

Les marqueurs sont des repères qu'un utilisateur peut insérer sur des images spécifiques lors de l'annotation d'un média dans Interplay Central, Interplay Assist ou Interplay Access. Dans Interplay Central, vous pouvez ajouter des marqueurs dans le volet Marqueurs. Pour plus d'informations sur l'ajout de marqueurs, reportez-vous à la section « [Annotation et création de sous-clips](#) », à la page 209.



Dans Media Composer version 6.0, Avid Symphony version 6.0 et NewsCutter version 10.0, le terme « locator » (repère) a été remplacé par le terme « marker » (marqueur), aussi bien dans l'interface utilisateur que dans la documentation.

Les icônes des marqueurs sont affichées sur la timeline des médias. Si vous placez l'indicateur de position sur un marqueur qui contient du texte, ce texte s'affiche en incrustation dans le lecteur de médias. Cliquez sur un marqueur pour accéder directement à son emplacement et afficher son texte.



-
- 1 Indicateurs de marqueurs sur la timeline du média
 - 2 Indicateur de marqueur et texte du marqueur
-

Des raccourcis clavier permettent de passer au marqueur suivant ou de revenir sur le précédent.



Si le volet Annotations est configuré pour n'afficher que les marqueurs que vous avez créés, seuls ces marqueurs apparaissent dans le volet Séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Le volet Marqueurs](#) », à la page 216.

Pour passer au marqueur suivant :

- Appuyez sur Maj+Flèche droite.

Pour revenir sur le marqueur précédent :

- Appuyez sur Maj+Flèche gauche.

Une restriction est un groupe de deux marqueurs qui identifie des clips dont l'utilisation est limitée d'une manière ou d'une autre, par la gestion des droits de la propriété intellectuelle par exemple. Les restrictions apparaissent en rouge clair sur la timeline du volet Média, comme le montre l'illustration suivante.



Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Comprendre les marqueurs et les restrictions](#) », à la page 212.

Utilisation des afficheurs de timecode

Quatre afficheurs de timecode apparaissent dans le coin supérieur droit du volet Média. Les informations qu'ils affichent dépendent du mode actif, Asset ou Sortie, ainsi que des options sélectionnées.



Afficheur	Description
1 Master, Absolu ou Restant	<p>Master : En mode Asset, affiche le timecode de l'image actuelle, identique au timecode d'origine de l'asset. En mode Sortie, affiche le timecode de l'image actuelle, identique au timecode de la séquence.</p> <p>Absolu : Affiche le timecode de l'image actuelle, décompté depuis la première image de l'asset ou de la séquence (temps écoulé).</p> <p>Restant : Affiche le timecode de l'image actuelle, décompté depuis la dernière image de l'asset ou de la séquence (temps restant).</p>
2 Bouton de menu de l'afficheur de timecode	Permet d'accéder aux options d'affichage des timecodes master, absolu et restant.
3 Point d'entrée	(Mode Asset uniquement) Affiche le timecode du point d'entrée. Le timecode affiché dépend de votre sélection : Master, Absolu ou Restant.

Afficheur	Description
4 Point de sortie	(Mode Asset uniquement) Affiche le timecode du point de sortie. Le timecode affiché dépend de votre sélection : Master, Absolu ou Restant.
5 Durée	En mode Asset, affiche la durée en timecode séparant le point d'entrée du point de sortie. En mode Sortie, affiche la durée en timecode de la séquence.

Saisie d'un timecode pour le calage d'une image

Vous pouvez caler un clip ou une séquence lisible chargé(e) dans le lecteur sur une image spécifique en saisissant une valeur de timecode. Cette opération est appelée *mode de saisie directe*. Vous pouvez également reculer ou avancer à partir de l'emplacement actuel d'un nombre d'heures, minutes, secondes ou images spécifique en entrant une valeur d'offset positive ou négative en images. On parle dans ce cas de *mode offset*.

Pour caler un média sur une image dont vous connaissez le timecode :

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur l'afficheur de timecode principal.
 - ▶ Lorsque le focus est sur le volet Média, appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).

Le timecode s'affiche sur fond vert.

- Utilisez les touches du clavier alphanumérique ou celles du pavé numérique pour saisir le timecode de l'image souhaitée, puis appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh). Avant d'utiliser votre pavé numérique, assurez-vous que la touche Verr Num est bien activée. La touche Point (.) est un raccourci pour saisir 00.

Pour accéder à un timecode commençant par le même nombre d'heures, minutes ou secondes que l'actuel, saisissez uniquement les derniers chiffres. Par exemple, si le timecode actuel est 11:56:24:00 et que vous tapez 3000, le système se cale sur l'image qui se trouve à la position 11:56:30:00.



Pour annuler une saisie de timecode sans se caler sur une autre image, appuyez sur la touche Échap.

Si vous entrez un timecode situé en amont du début d'un clip ou d'une séquence, le système se cale sur sa première image. Si vous entrez un timecode situé en aval de la fin d'un clip ou d'une séquence, le système se cale sur sa dernière image.

Lors de la saisie d'un timecode, vous pouvez appuyer sur la touche Plus (+) ou Moins (-) pour passer en mode offset. Tous les chiffres déjà saisis sont conservés.

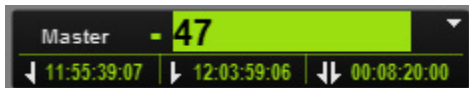
Pour caler un média sur une image à l'aide d'une valeur d'offset en images :

1. Sur le clavier alphanumérique ou le pavé numérique, appuyez sur la touche Plus (+) pour avancer dans le média, ou la touche Moins (-) pour reculer. Avant d'utiliser votre pavé numérique, assurez-vous que la touche Verr Num est bien activée. La touche Point (.) est un raccourci pour saisir 00.

Un signe plus ou moins s'affiche avec un champ vide de couleur verte.

2. Saisissez le nombre d'heures, minutes, secondes ou images duquel vous souhaitez déplacer l'indicateur de position. Utilisez les formats suivants :

- Entrez un nombre compris entre 1 et 99 pour spécifier un nombre d'images vers l'avant ou l'arrière. Appuyez ensuite sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh). Par exemple, entrez -47 pour reculer de 47 images.



- Entrez le nombre 100 ou un nombre supérieur pour avancer ou reculer du nombre d'heures, minutes, secondes et images spécifié. Appuyez ensuite sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh). Par exemple, entrez +500 pour avancer de cinq secondes.



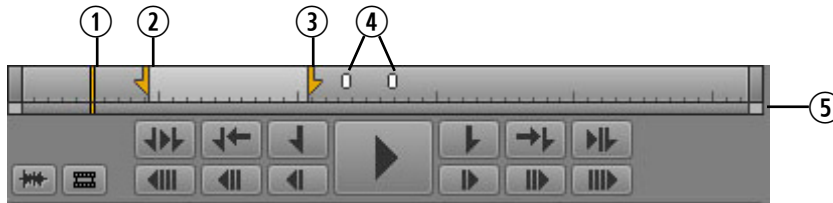
Pour annuler une saisie de timecode sans se caler sur une autre image, appuyez sur la touche Échap.

Si vous entrez un nombre correspondant à un timecode situé au-delà des limites du clip ou de la séquence, le système se cale sur sa première ou dernière image.

Lors de la saisie d'une valeur d'offset positive, appuyez une seconde fois sur la touche Plus (+) pour repasser en mode de saisie directe. Lors de la saisie d'une valeur d'offset négative, appuyez une seconde fois sur la touche Moins (-) pour repasser en mode de saisie directe. Tous les chiffres déjà saisis sont conservés.

Utilisation de la timeline de média

La timeline du média est une représentation graphique de la longueur et de la durée d'un asset ou d'une séquence. Elle inclut des marqueurs de timing, un indicateur de position ainsi que d'autres commandes. L'illustration suivante montre la timeline d'un média ainsi que ses commandes en mode Asset.



1	Indicateur de position	4	Indicateurs de marqueurs
2	Marqueur du point d'entrée	5	Barre de zoom
3	Marqueur du point de sortie		

En mode Sortie, la timeline de média n'inclut ni les marqueurs des points d'entrée et de sortie, ni aucun autre marqueur.

L'*indicateur de position* fonctionne comme une tête de lecture : le média situé à l'emplacement de l'indicateur de position est affiché dans le lecteur de médias. Vous pouvez faire glisser l'indicateur de position pour effectuer un scrubbing à l'intérieur d'un clip ou d'une séquence. Si vous cliquez à un emplacement de la timeline de média, l'indicateur de position se déplace immédiatement sur cette image spécifique. En mode Sortie, le mouvement de l'indicateur de position correspond à celui de l'indicateur de position dans la timeline de la séquence.

Les repères de la timeline de média indiquent divers intervalles de temps. Ces intervalles varient en fonction de la durée de l'asset ou de la séquence et des paramètres de la barre de zoom. Les repères indiquent les intervalles suivants :

- 1 seconde
- 10 secondes
- 1 minute (60 secondes)
- 5 minutes (300 secondes)
- 1 heure (3600 secondes)

Ces repères temporels permettent de naviguer dans le média de manière approximative et non d'atteindre un timecode spécifique. Pour plus d'informations sur l'utilisation du timecode, reportez-vous à la section « [Utilisation des afficheurs de timecode](#) », à la page 157.

Utilisation de la barre de zoom du média

La barre de zoom du média se situe sous la timeline du média. Utilisez-la pour agrandir une section de la timeline du média afin de travailler plus facilement sur les clips longs. Par défaut, la barre de zoom s'étend sur toute la durée du clip de la timeline de média.



La barre de zoom du média est similaire à la barre de zoom d'une séquence (dans le volet Séquence), mais les deux barres sont indépendantes. La barre de zoom du média est disponible pour les dérusheurs qui n'ont pas accès au volet Séquence.

La barre de zoom du média inclut un indicateur de position aligné sur celui de la timeline du média. Cet indicateur est toujours visible, ce qui est particulièrement utile lorsque l'indicateur de position de la timeline sort de la section de la timeline sur laquelle vous zoomez.

L'illustration suivante montre la barre de zoom affichée pour un clip de 10 minutes.



Sur l'illustration suivante, la barre de zoom est configurée de telle manière que seules deux minutes sont affichées sur la timeline. Cette partie de la barre est appelée *région de zoom*. Notez que l'indicateur de position est affiché sur la barre de zoom mais n'apparaît pas sur la timeline.



Faites glisser la barre de zoom pour sélectionner une autre région du clip de deux minutes.

Si vous cliquez sur l'indicateur de position de la barre de zoom, vous accédez directement à l'indicateur de position de la timeline. La région de zoom se déplace pour inclure les deux indicateurs de position et agrandir la section de la timeline qui contient l'indicateur de position.



Si vous faites glisser l'indicateur de position de la timeline ou si vous lancez la lecture du clip ou de la séquence chargé(e), la barre de zoom et son indicateur de position suivent le mouvement de la timeline.

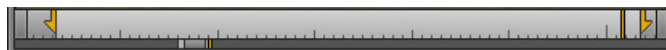
Pour effectuer un zoom avant ou arrière sur une section de la timeline du média, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Faites glisser l'une des poignées de la barre de zoom vers l'intérieur pour un zoom avant ou vers l'extérieur pour un zoom arrière.
- ▶ Appuyez sur la touche flèche bas pour un zoom avant de 50 %, ou sur la touche flèche haut pour un zoom arrière de 50 %.

L'illustration suivante montre la timeline d'un clip de vingt minutes avec une barre de zoom qui s'étend sur toute sa durée. Les points d'entrée et de sortie délimitent un segment d'une minute.



Cette autre illustration montre la même timeline sur laquelle un zoom a été effectué à l'intérieur du segment d'une minute. Les repères temporels indiquent des intervalles d'une seconde.



Vérification avant diffusion

Lorsqu'un média est lu dans Interplay Central au sein d'un environnement multi-résolution, le serveur de médias lit toujours la version la plus compressée disponible. Pour les opérations d'envoi en diffusion, le profil d'envoi en diffusion spécifie une haute-résolution cible. Vous avez la possibilité d'activer une option qui vous permettra de lire les médias dans la résolution cible.

La vérification d'un média avant sa diffusion permet de contrôler la disponibilité de tous les médias de la séquence, la présence d'images noires et la précision des points de montage. En revanche, elle n'est pas destinée à contrôler la qualité de la résolution. Le relink des médias pointe uniquement vers les versions dans la résolution cible spécifiée. Si ces versions ne sont pas disponibles, les médias apparaîtront comme offline.

Les paramètres de vérification des médias avant leur diffusion sont temporaires et ne s'appliquent qu'à la séquence actuellement chargée.

Pour vérifier une séquence dans la résolution d'envoi en diffusion cible :

1. En mode Sortie, cliquez sur le bouton Vérifier pour la diffusion.



Le bouton s'affiche en orange. Une info-bulle indique la résolution cible.

2. Lancez la lecture de la séquence.

Pour revenir en mode de lecture normal, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Vérifier pour la diffusion.

Utilisation de la commande Faire correspondre l'image

La commande Faire correspondre l'image permet de charger le master clip qui contient une image spécifique d'une séquence. Ce clip est appelé le *clip source*. Utilisez cette commande pour rapidement charger un clip à partir d'une séquence ou d'un sous-clip pour réaliser des opérations d'édition supplémentaires.

La commande Faire correspondre l'image est disponible dans les modes Asset et Sortie.

Pour charger le clip source auquel appartient une image spécifique d'un sous-clip ou d'une séquence :

1. Accédez à l'image dont vous souhaitez charger le master clip.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Faire correspondre l'image.

Le master clip qui contient l'image est chargé dans le volet Média, sur l'image correspondante. Des points d'entrée et de sortie sont insérés aux positions correspondant au segment de la séquence.

Ouverture d'un dossier parent

Utilisez la commande Ouvrir le dossier parent pour ouvrir un volet Assets associé au dossier contenant un asset spécifique. Cette opération peut être utile notamment pour localiser le dossier qui stocke les master clips capturés en même temps que le clip actuellement chargé dans le volet Média. Cette commande fonctionne aussi bien pour un asset chargé dans le volet Média que pour un asset sélectionné dans le volet Assets ou un volet Rechercher.

Pour ouvrir le dossier parent d'un asset chargé dans le volet Média :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ouvrir le dossier parent.
Si l'asset n'est stocké que dans un dossier, ce dernier s'ouvre dans un nouveau volet Assets avec l'asset mis en surbrillance.
Si l'asset est stocké dans plus d'un dossier, la fenêtre Ouvrir le dossier parent s'affiche et présente une liste de ces dossiers. Double-cliquez sur l'un des dossiers répertoriés pour l'ouvrir dans un nouveau volet Assets avec l'asset mis en surbrillance. Utilisez les touches flèche haut et bas pour naviguer dans la liste et la touche Entrée pour ouvrir le dossier parent d'un clip sélectionné. La touche Échap annule l'opération et ferme la fenêtre.

Pour ouvrir le dossier parent d'un asset sélectionné dans un volet Assets :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ouvrir le dossier parent ou effectuez un clic droit et sélectionnez la même commande.
Le résultat est identique à celui obtenu lorsque vous sélectionnez la commande pour un asset chargé dans le volet Média.

Pour ouvrir le dossier parent d'un asset sélectionné dans un volet Rechercher :

- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ouvrir le dossier parent ou effectuez un clic droit et sélectionnez la même commande.
Le dossier de l'asset sélectionné, indiqué dans la colonne Chemin, s'ouvre directement dans un nouveau volet Assets avec l'asset mis en surbrillance.
Si l'option Afficher une seule représentation de chaque asset trouvé est activée dans la section Interplay Production des paramètres utilisateur, le résultat est identique à celui obtenu lorsque vous sélectionnez la commande pour un asset chargé dans le volet Média.



Si l'asset est stocké dans un dossier qui contient plus d'objets qu'un onglet Assets ne peut en afficher et que l'asset ne figure pas dans le premier groupe, il n'est pas mis en surbrillance.

Mise à plat de séquences

La commande Mettre à plat d'Interplay Central a deux utilités :

- Création d'un master clip lisible dans le lecteur de médias. Si une séquence créée dans un système de montage Avid est trop complexe pour être lue correctement dans le volet Média, utilisez la commande Mettre à plat la séquence pour générer un nouveau master clip. Tous les master clips peuvent être lus. Une fois une séquence mise à plat, vous pouvez charger le nouveau master clip, marquer des points d'entrée et de sortie et incorporer le segment dans votre séquence.



Pour plus d'informations sur la lecture des séquences, reportez-vous à la section « Lecture de séquences simples et complexes », à la page 152.

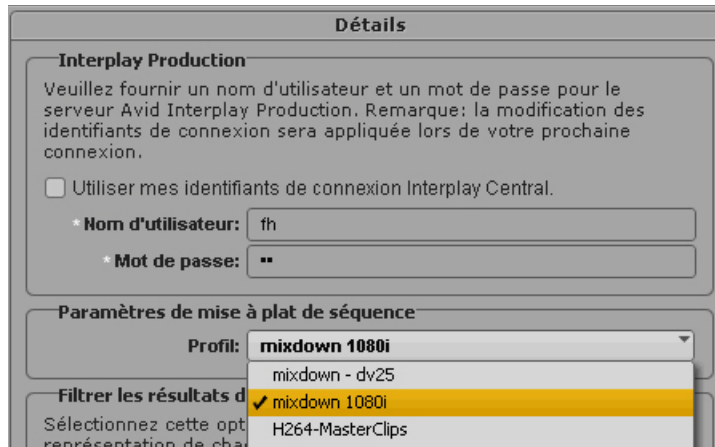
- Création d'une séquence dans la résolution d'envoi en diffusion. Pour envoyer une séquence à un périphérique de diffusion, sa résolution doit correspondre à celle spécifiée pour ce périphérique. Interplay Central vous avertit si la résolution de la séquence n'est pas valide pour l'envoi en diffusion. Utilisez alors la commande Mettre à plat la séquence pour en créer une nouvelle dans la résolution requise.

Le processus de mise à plat dans Interplay Central fait appel au service Transcode des Media Services du système Interplay Production. Un administrateur Interplay Production doit créer un profil Transcode qui utilise le mode Mixdown. Un utilisateur d'Interplay Central peut alors sélectionner le profil dans la boîte de dialogue Paramètres.

Tous les profils Transcode sont affichés dans Interplay Central. L'administrateur Interplay Production doit donc veiller à choisir des noms qui permettent de les identifier. Le mot Mixdown, ou Mise à plat, peut par exemple être inclus dans le nom du profil, accompagné de la résolution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation Interplay Media Services.

Pour sélectionner un profil Transcode pour la mise à plat d'une séquence :

1. Sélectionnez Accueil > Paramètres.
2. Dans la section Nom, sélectionnez Interplay Production.
3. Dans la section Paramètres de mise à plat de séquence, sélectionnez un profil dans la liste du même nom.

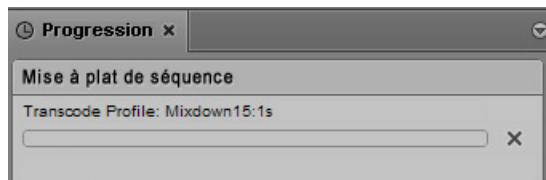


4. Cliquez sur Appliquer et fermez la boîte de dialogue Paramètres.

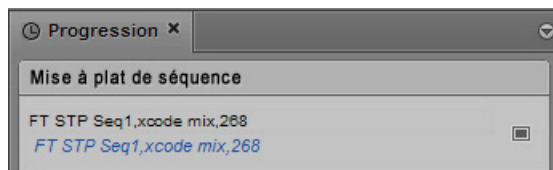
Pour mettre à plat une séquence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Dans le volet Assets ou un volet Rechercher, sélectionnez une séquence Interplay Production, effectuez un clic droit puis sélectionnez la commande Mettre à plat la séquence.
- ▶ Dans le volet Assets, sélectionnez une séquence Interplay Production, puis la commande Mettre à plat la séquence du menu du volet Assets.
- ▶ Lorsqu'une séquence est chargée dans le volet Média, cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Mettre à plat la séquence.
- ▶ Lorsqu'une séquence est chargée dans le volet Séquence, sélectionnez la commande Mettre à plat la séquence du menu du volet Classeur/Sujet.

Le processus de mise à plat de séquence utilise le profil Transcode sélectionné pour lancer l'opération. Vous pouvez visualiser son état d'avancement dans le volet Progression.



Pour annuler le processus, cliquez sur l'icône x. Si le processus réussit, le volet Progression affiche le nom du nouveau master clip. Cliquez sur l'icône de moniteur pour lancer la lecture du clip dans le volet Média.



Le nouveau master clip est créé dans le dossier Interplay Production de la séquence d'origine. Cliquez sur le lien bleu pour ouvrir ce dossier dans le volet Assets.

Les médias du nouveau master clip sont stockés dans l'espace de travail spécifié dans le profil Transcode.

Affichage et montage d'un clip en cours d'acquisition

Interplay Central permet de visionner et de monter un master clip pendant son acquisition par un périphérique d'acquisition. Ce type de clip est appelé *clip en cours de traitement* et le processus de travail sur ces clips porte le nom de *montage Frame Chase* ou de *montage en cours de capture* (EWC). Un clip en cours de traitement peut être ajouté à une séquence et cette dernière envoyée à un périphérique de diffusion avant même que la capture soit achevée. Pour plus d'informations sur le montage Frame Chase, reportez-vous à la documentation Avid Interplay Transfer.

Les clips en cours de traitement sont identifiés par les icônes suivantes dans l'arborescence de la base de données Interplay Production :

	Master clip en cours de traitement		Clip audio en cours de traitement
---	------------------------------------	---	-----------------------------------

Si vous visionnez un clip en cours de traitement dans le volet Média, les extrémités de la timeline de média clignotent en violet tant que la capture est en cours.



Pendant la capture, la région visible de la timeline de média (la région de zoom) reste fixe pour faciliter le visionnage et le montage. La barre de zoom rétrécit à mesure que la durée du clip augmente. Vous pouvez utiliser la barre de zoom pour modifier la région de zoom en cours de capture.

Tout au long de la capture, de plus en plus de contenu devient disponible et vous pouvez réduire la région de zoom et la déplacer. Par exemple, si vous effectuez un zoom avant sur les 5 dernières minutes d'un clip et lancez la lecture près de la fin, la région visible de la timeline affiche les 5 dernières minutes de média disponibles sur la totalité de l'opération de capture.

Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe

Depuis le volet Média, il est possible de sélectionner une image d'une vidéo et de l'enregistrer en tant qu'image au format PNG ou JPG. Si un clip est disponible dans plusieurs résolutions, l'image est enregistrée dans la résolution la plus élevée.

Pour enregistrer une image vidéo en tant qu'image fixe :

1. Ouvrez un asset vidéo dans le volet Média.
2. Accédez à l'image de la vidéo que vous souhaitez enregistrer.
3. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Enregistrer en tant qu'image.
4. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, sélectionnez un format d'image : PNG ou JPG.
5. (Facultatif) Cliquez sur le champ Nom de fichier et modifiez le nom par défaut de l'image.
6. Cliquez sur Télécharger.

L'image est enregistrée dans le dossier de téléchargement par défaut de votre ordinateur, spécifié dans votre navigateur.

7 Utilisation d'audio

Les sections principales suivantes décrivent les procédures d'ajout d'audio à la timeline de la séquence et d'ajustement des niveaux audio pour la finalisation de vos sujets :

- [Le volet Audio](#)
- [Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées](#)
- [Sélection du format de mix audio](#)
- [Monitoring audio pour les assets et les séquences de base](#)
- [Contournement de l'assignation par défaut des pistes audio](#)
- [Enregistrement d'un voice-over](#)

Le volet Audio

Le volet Audio permet d'accéder aux commandes de monitoring audio et d'ajustement des niveaux d'une séquence avancée.

Le volet Audio s'affiche dans les affichages Coupure, Log et Sujet. Vous pouvez le faire glisser vers un autre emplacement si vous le souhaitez. S'il n'est pas affiché, sélectionnez Volets > Audio pour l'ouvrir.

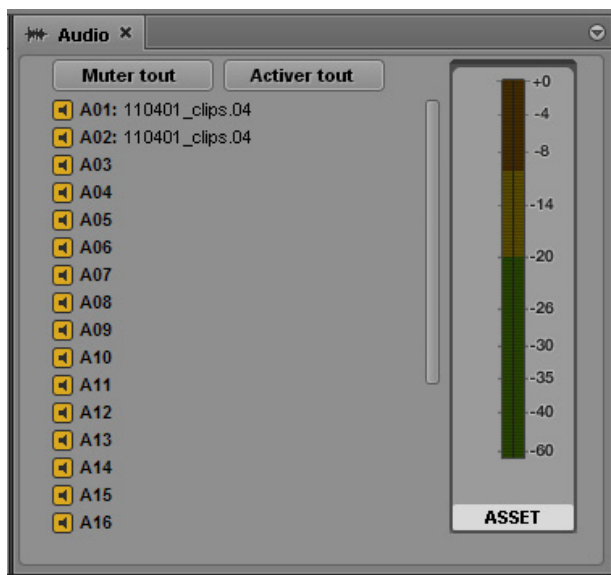
Les commandes disponibles dépendent du mode actif du volet Média. Reportez-vous aux rubriques suivantes :

- [« Le volet Audio en mode Asset », à la page 170](#)
- [« Le volet Audio en mode Sortie », à la page 171](#)

Le volet Audio en mode Asset

Lorsqu'un asset est ouvert dans le volet Média en mode Asset, le volet Audio affiche les pistes audio disponibles pour le monitoring et permet de sélectionner celles de votre choix. Le niveau audio d'un asset peut être affiché sur les indicateurs de niveau audio, mais il est impossible de le modifier.

L'illustration suivante montre le volet Audio pour un master clip nommé 110401_clips.04, chargé dans le volet Média en mode Asset. Ce clip contient deux pistes audio. Toutes les pistes sont activées pour le monitoring, ce qui est indiqué par des icônes de haut-parleur de couleur orange.



Les clips source et les séquences de base peuvent comporter jusqu'à 24 pistes audio. Utilisez la barre de défilement pour accéder aux pistes non affichées.



Reportez-vous au document Lisez-moi Interplay Central Services pour connaître les limitations possibles applicables au nombre de pistes activables pour le monitoring.

Pour obtenir des informations relatives à la personnalisation du monitoring, reportez-vous à la section « [Monitoring audio pour les assets et les séquences de base](#) », à la page 178.

Le volet Audio en mode Sortie

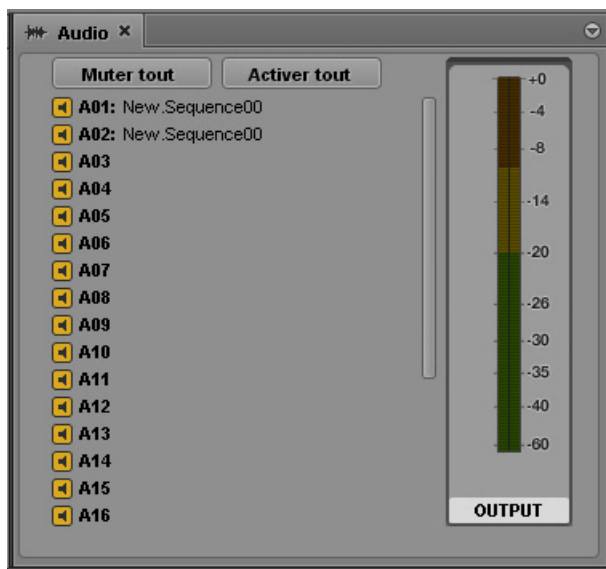
Lorsqu'un asset est chargé dans le volet Média en mode Sortie, l'apparence du volet Audio dépend du type de l'asset : séquence de base, avancée ou non éditable.

Séquences de base et non éditables

Lorsqu'une séquence de base est chargée en mode Sortie, le volet Audio affiche les pistes audio disponibles pour le monitoring et permet de sélectionner celles de votre choix. Le niveau audio d'un asset peut être affiché sur les indicateurs de niveau audio, mais il est impossible de le modifier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des pistes audio dans des séquences de base](#) », à la page 173.

L'apparence du volet est similaire lorsqu'une séquence non éditable est chargée en mode Sortie. Les pistes audio sont affichées et vous pouvez activer leur monitoring. Les séquences non éditables apparaissent en rouge foncé dans le volet Séquence.

L'illustration suivante montre le volet Audio pour une séquence de base nommée New.Sequence.00, chargée dans le volet Média en mode Sortie. La séquence contient deux pistes audio et toutes les pistes sont activées pour le monitoring.



Séquences avancées

Lorsqu'une séquence avancée est ouverte en mode Sortie, les commandes des pistes et les indicateurs de niveau audio sont actifs. La couleur de la bordure de chaque groupe de commandes correspond à celle de la piste associée de la séquence : vert pour NAT, bleu pour SOT et violet pour VO. Les commandes des pistes NAT, SOT et VO sont activées ou non en fonction de l'emplacement de l'indicateur de position. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées](#) », à la page 174.

L'illustration suivante identifie les commandes du volet Audio pour une séquence avancée ouverte en mode Sortie, avec du contenu présent sur les trois pistes à l'emplacement de l'indicateur de position.



Commande	Description
1 Bouton de balance	Contrôle la balance des pistes stéréo. Cliquez sur le point vert de l'indicateur et faites-le glisser vers la gauche ou la droite pour le régler au niveau souhaité. En le positionnant entièrement à gauche ou à droite, vous n'entendez plus que le canal audio associé. Double-cliquez sur un bouton de balance pour revenir à la position centrale. Les boutons de balance ne sont actifs que lorsque deux pistes d'audio NAT ou SOT sont présentes.
2 Boutons Solo et Mute	Cliquez sur le bouton S (Solo) pour écouter uniquement la piste mono ou stéréo sélectionnée. Toutes les autres pistes sont mutées. Cliquez sur le bouton M (Mute) pour couper le son uniquement de la piste mono ou stéréo sélectionnée.

Commande	Description
3 Fader de volume	Cliquez sur le fader et faites-le glisser pour ajuster le volume d'un clip audio. Le niveau ne s'applique qu'au segment du clip et non au clip entier ou à la piste entière.
4 Affichage du volume	Affiche le niveau déterminé par le fader de volume.
5 Identifiant de la piste	Identifie la piste associée aux commandes audio. Les pistes sont désignées en tant que pistes mono ou stéréo. Par exemple, NAT 1, 2 correspond à une piste NAT stéréo, assignée aux pistes 1 et 2. Un administrateur <small>Interplay Central</small> peut modifier les étiquettes qui identifient chaque piste via les paramètres Interplay Production Application Database. Pour plus d'informations, reportez-vous au <i>Guide de l'administrateur Avid Interplay Central</i> .
6 Bouton de menu du volet	Permet d'accéder à des commandes relatives à l'édition audio : <ul style="list-style-type: none"> • Mode Mix : Choisissez un mode de sortie audio en sélectionnant Stéréo ou Mono. Reportez-vous à la section « Sélection du format de mix audio », à la page 178. • Aide : Affiche des informations relatives au volet Audio. Utilisez les boutons de commande de l'aide pour accéder aux autres rubriques d'aide.
7 Indicateurs de niveau audio	Affichent les niveaux audio d'un asset, des pistes sélectionnées d'une séquence ou du mix global d'une séquence. Deux indicateurs de niveau sont affichés. Pour une sortie stéréo, chacun d'eux affiche un niveau séparé. Pour une sortie mono, les deux affichent le même niveau. Toutes les pistes sont mappées en stéréo ou en mono. Reportez-vous à la section « Sélection du format de mix audio », à la page 178.

Utilisation des pistes audio dans des séquences de base

Une séquence de base ne contient qu'une seule piste audio. Cette unique piste audio représente toutes les pistes audio source. Vous pouvez ajouter à une séquence des clips comprenant jusqu'à 24 pistes audio. Toutes les pistes sont incluses dans la séquence enregistrée. Notez les points suivants :

- Vous pouvez choisir entre un mix mono ou stéréo. Reportez-vous à la section « [Sélection du format de mix audio](#) », à la page 178.
- Vous pouvez sélectionner les pistes qui seront audibles. Reportez-vous à la section « [Monitoring audio pour les assets et les séquences de base](#) », à la page 178.

Pour les séquences de base, le niveau audio s'affiche sur les indicateurs de niveau audio, mais il est impossible de le modifier.



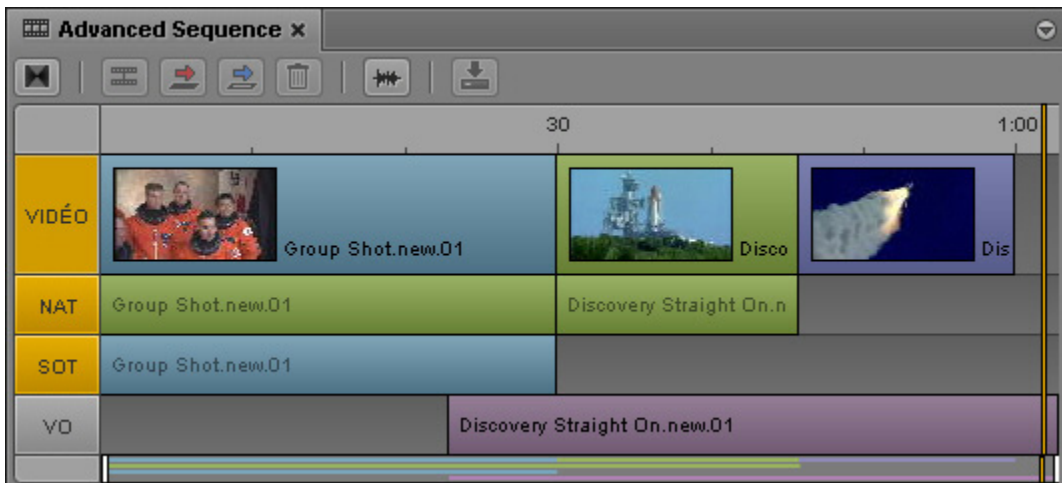
Reportez-vous au document Lisez-moi Interplay Central Services pour connaître les limitations possibles applicables au nombre de pistes activables pour le monitoring.

Utilisation des pistes audio dans des séquences avancées

Pour une séquence avancée, la timeline du volet Séquence comporte trois types de pistes audio :

- NAT (natural sound, son direct) : Audio enregistré lors du tournage de la vidéo, souvent capté par un microphone intégré à la caméra. Interplay Central prend en charge les pistes NAT à un ou deux canaux. Les médias de la piste NAT et du segment vidéo associé sont affichés en vert. Si un segment vidéo inclut à la fois des vidéos NAT et SOT, il s'affiche en bleu clair.
- SOT (sound-on-tape, sons seuls) : Audio pouvant être enregistré en dehors du tournage de la vidéo, souvent capté par un autre microphone que celui intégré à la caméra, qui enregistre le son direct. Interplay Central prend en charge les pistes SOT à un ou deux canaux. Les médias de la piste SOT et de la piste vidéo associée sont affichés en bleu clair.
- VO (Voice) : Audio enregistré à l'aide d'un périphérique audio connecté à votre système ou fichier média uniquement audio ouvert à partir de la base de données Interplay Production. Interplay Central prend en charge les pistes VO à un seul canal. Les médias de la piste VO sont affichés en violet.

Sur l'illustration suivante, une piste vidéo est affichée avec, de gauche à droite, un segment avec des pistes NAT et SOT, une piste VO, un segment avec une piste NAT et un segment uniquement vidéo. Un segment vidéo sans audio associé s'affiche en bleu foncé.



Un administrateur Interplay Production peut modifier les étiquettes qui identifient chaque piste via les paramètres Interplay Production Application Database.

La vue Interplay Production Application Database inclut également des paramètres qui permettent de spécifier le nombre de canaux des pistes NAT et SOT et de patcher les pistes source et de sortie. Cinq pistes audio maximum peuvent être sélectionnées pour les pistes source et de sortie :

- Une ou deux pistes NAT
- Une ou deux pistes SOT
- Une piste VO

Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*.

Ajustement automatique des niveaux de gain audio

L'application définit automatiquement les niveaux de gain audio pour produire le son le plus clair possible pour la piste audio master de votre sujet. Les niveaux des pistes sont ainsi ajustés par défaut afin de vous éviter d'avoir à les régler manuellement. Les niveaux de gain audio sont définis en fonction des paramètres suivants :

- Dès que de l'audio est présent sur une piste VO, l'application baisse le niveau de toutes les autres pistes (NAT, SOT ou les deux) de la timeline de la séquence (technique du ducking).
- Dès que de l'audio est présent sur une piste SOT alors que la piste VO n'en contient pas, l'application applique un ducking à la piste NAT de la timeline de la séquence.
- Si aucun contenu audio n'est présent sur les pistes VO et SOT, la piste NAT conserve son volume intégral.

Un administrateur Interplay Production peut modifier la quantité de ducking appliquée via les paramètres Interplay Administrator Application Database. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Engine et Avid Interplay Archive Engine*. Le niveau par défaut est de 12 dB.

Création automatique de fondus audio

Par défaut, Interplay Central crée un fondu audio entre chaque clip de votre séquence. Un fondu enchaîné requiert au moins une image pour le fondu de sortie et une autre pour le fondu d'entrée. Évitez donc d'insérer un point d'entrée sur la première image d'un clip ou un point de sortie sur la dernière. Utilisez pour cela les commandes du moniteur Vidéo pour vous déplacer de quelques images à partir du début ou de la fin de votre clip avant d'insérer vos points d'entrée et de sortie.

Un administrateur Interplay Production peut modifier le nombre d'images utilisé pour les fondus enchaînés via les paramètres Interplay Administrator Application Database. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Engine et Avid Interplay Archive Engine*. Le nombre d'images par défaut est de 2.

Ajustement des niveaux audio d'une séquence avancée

Vous pouvez ajuster les niveaux audio des segments de chaque piste d'une séquence avancée. Ces ajustements sont enregistrés avec la séquence et respectés pour l'envoi en diffusion.

Pour ajuster les niveaux audio d'une séquence :

1. Si le volet Audio n'est pas ouvert, sélectionnez Volets > Audio.

Le volet Audio s'ouvre et affiche les commandes audio.

2. Déplacez le fader audio de la piste dont vous souhaitez ajuster le niveau.

Les changements de niveau audio sont mis en évidence par les indicateurs de niveau.

L'illustration suivante montre l'ajustement du niveau audio d'une piste NAT.



Pour plus d'informations sur les commandes audio, reportez-vous à la section « [Le volet Audio](#) », à la page 169.

Contournement de l'assignation par défaut des pistes audio

Un administrateur Interplay définit une configuration de pistes par défaut pour l'audio NAT, SOT et VO. Par défaut, la piste A1 est assignée à l'audio NAT, la piste A2 à l'audio SOT et la piste A3 à l'audio VO. Si la prise en charge du dual-channel est activée, les pistes A1 et A4 sont assignées à l'audio NAT et les pistes A2 et A5 à l'audio SOT.



Pour obtenir des informations sur la configuration de l'assignation par défaut des pistes audio, reportez-vous au Guide de l'administrateur Avid Interplay Central.

Dans certains cas, il peut être nécessaire de contourner ces assignations. L'audio NAT et SOT peut par exemple être inversé si le microphone d'un reporter est enregistré sur la mauvaise piste. Si cela se produit, le son NAT prend la place de la piste SOT, et si vous désactivez la piste NAT, c'est en réalité l'audio SOT qui sera désactivé. Vous pouvez intervertir les pistes NAT et SOT pour résoudre ce problème.

Lorsque vous contournez la configuration par défaut des pistes NAT ou SOT d'un clip, l'opération ne s'applique qu'au clip actif dans la timeline de la séquence. Les autres clips ajoutés à la timeline de la séquence à partir du même clip source ne sont pas affectés.

Pour contourner l'assignation par défaut des pistes audio :

1. Dans le volet Séquence, effectuez un clic droit sur un clip audio.

L'assignation audio actuellement sélectionnée est affichée dans le menu.

2. Sélectionnez une option pour la ou les pistes à modifier.

Par exemple, pour intervertir les pistes NAT et SOT par défaut :

Une coche indique la piste sélectionnée. L'option affichée en gras correspond à l'assignation par défaut de la piste audio.

- Sélectionnez NAT1 A1 > A2.
- Sélectionnez SOT1 A2 > A1.



Sélection du format de mix audio

Vous pouvez choisir le format du mix audio d'un asset ou d'une séquence. Pour un asset, jusqu'à 24 pistes peuvent être activées pour le monitoring. Vous pouvez sélectionner les pistes qui seront audibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Monitoring audio pour les assets et les séquences de base](#) », à la page 178. Le mix audio n'est utilisé que pour le monitoring.



Reportez-vous au document Lisez-moi Interplay Central Services pour connaître les limitations possibles applicables au nombre de pistes activables pour le monitoring.

Pour sélectionner le format du mix audio, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez Mode Mix > Mono à partir du menu du volet Audio.

Interplay Central applique un panoramique centré général, ce qui crée une mise à plat mono de toutes les pistes. La piste résultante sort sur deux canaux identiques.

- ▶ Sélectionnez Mode Mix > Stéréo.

En mode Asset, Interplay Central applique un panoramique à chaque piste en alternant entre gauche et droite. Les pistes impaires sont envoyées sur un canal, les pistes paires sur l'autre, ce qui crée une mise à plat stéréo de toutes les pistes. Les deux pistes résultantes sortent sur deux canaux.

En mode Sortie, ce paramètre ne s'applique qu'aux pistes à deux canaux. Utilisez le bouton de balance pour ajuster le mix entre les canaux NAT1 et NAT2, et SOT1 et SOT2. Un administrateur peut spécifier comment seront mappées les pistes dans la vue Editor Database Settings d'Interplay Administrator. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*.

Monitoring audio pour les assets et les séquences de base

Les commandes du volet Audio permettent de sélectionner les pistes à inclure pour le monitoring des assets et séquences de base. Les assets et séquences de base peuvent comporter jusqu'à 24 pistes audio et vous pouvez sélectionner n'importe quelle combinaison de ces pistes pour le monitoring. Il est impossible d'ajuster le niveau audio d'un asset ou d'une séquence de base.



L'apparence du volet est similaire lorsqu'une séquence non éditable est chargée en mode Sortie. Les pistes audio sont affichées et vous pouvez activer leur monitoring. Les séquences non éditables apparaissent en rouge foncé dans le volet Séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ouverture d'une séquence existante dans le volet Séquence » du Guide de l'utilisateur Avid Interplay Central.

Lorsque vous ouvrez le volet Audio pour la première fois, toutes les pistes sont activées pour le monitoring. Toute configuration personnalisée du monitoring est conservée de session en session.

L'illustration suivante montre le volet Audio pour un master clip (à gauche) et une séquence de base (à droite).



Ces deux volets sont très similaires. Dans le premier cas, les deux pistes audio portent le nom du master clip : 10401_clips.04. Dans le second cas, elle portent le nom de la séquence : New.Sequence00. L'étiquette située en dessous des indicateurs de niveau audio indique le mode sélectionné dans le volet Média. Toutes les pistes sont activées pour le monitoring, ce qui est indiqué par des icônes de haut-parleur de couleur orange.

Si un clip de groupe est chargé dans le volet Média, des commandes supplémentaires sont présentes dans le volet Audio. Reportez-vous à la section « [Utilisation des clips de groupe](#) », à la [page 183](#).

Pour désactiver le monitoring (muter une piste) :

- Cliquez sur l'icône de haut-parleur, elle s'affiche en gris.

Pour activer le monitoring d'une piste :

- Cliquez sur l'icône de haut-parleur, elle s'affiche en orange.

Pour désactiver le monitoring de toutes les pistes :

- Cliquez sur le bouton Muter tout.

Pour activer le monitoring de toutes les pistes :

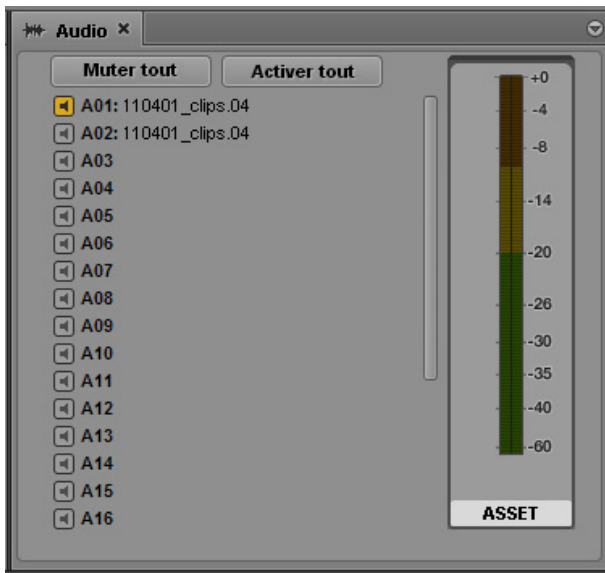
- Cliquez sur le bouton Activer tout.

Pour alterner entre l'activation et le mute de toutes les pistes :

- Maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur une icône de haut-parleur.

Si vous cliquez sur une icône désactivée (grise), toutes les pistes sont activées. Si vous cliquez sur une icône activée (orange), toutes les pistes sont mutées.

Sur l'illustration suivante, seule la piste A01 est activée pour le monitoring. Pour arriver rapidement à cette configuration, maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur une icône activée pour muter toutes les pistes, puis cliquez sur l'icône de la piste A01 pour activer son monitoring.



Enregistrement d'un voice-over

Des commandes spéciales du volet Média permettent d'enregistrer un voice-over pour votre sujet, y compris lorsque la vidéo est en cours de lecture.

Interplay Central utilise la fonction d'enregistrement d'Adobe® Flash® Player pour déterminer le périphérique d'entrée utilisé pour le voice-over. Le lecteur Flash détecte automatiquement tout microphone par défaut ou autre enregistreur audio connecté à votre ordinateur et l'utilise, à moins que vous n'en sélectionniez un autre via les paramètres du lecteur Flash. Pour accéder à ces paramètres, effectuez un clic droit sur le lecteur de médias et sélectionnez Paramètres.



Si vous sélectionnez un périphérique différent de celui défini par défaut du système, supprimez ce dernier pour ne pas avoir à modifier manuellement les paramètres du lecteur Flash.

La première fois que vous cliquez sur une commande de voice-over dans une session, il se peut qu'un message d'Adobe Flash Player s'affiche pour vous demander d'autoriser le serveur Interplay Central à accéder à votre caméra et à votre microphone. Cliquez sur Autoriser.

Pour enregistrer un voice-over :

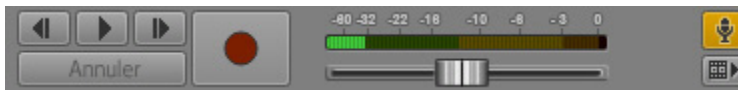
1. Cliquez sur le bouton Sortie pour charger la séquence dans le volet Média.

Lorsque le bouton Sortie est activé, le bouton Voice-over s'affiche en bas à droite du volet Média.



2. Cliquez sur le bouton Voice-over.

Les commandes de voice-over s'affichent.



3. Cliquez sur le bouton de menu du volet Média, sélectionnez Source d'entrée, puis le périphérique à utiliser pour l'enregistrement.
4. Si nécessaire, mettez le périphérique d'enregistrement sous tension et utilisez le fader pour régler le niveau d'enregistrement.
5. Définissez le point de départ de l'enregistrement en effectuant l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Faites glisser l'indicateur de position jusqu'à un emplacement de la timeline de média ou de séquence.
 - ▶ Cliquez sur les boutons Lecture/Pause, 1 image en arrière ou 1 image en avant dans les commandes de voice-over.

6. Dès que vous êtes prêt à enregistrer, cliquez sur le bouton Enregistrer.

Un décompte de trois secondes s'affiche dans le lecteur, des pops audio sont émis chaque seconde et le bouton Enregistrer clignote en rouge. À la fin du décompte, le bouton Enregistrer s'allume en rouge fixe et vous pouvez commencer l'enregistrement.

Le niveau d'enregistrement apparaît sur l'indicateur de niveau audio. Ajustez-le si besoin est.

Cliquez sur Annuler pour arrêter l'enregistrement sans enregistrer le fichier.

7. Lorsque vous avez fini d'enregistrer votre voice-over, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Enregistrer.

Le voice-over est ajouté à la séquence dans la colonne VO. Lancez la lecture de la séquence pour réécouter votre enregistrement.

Lorsque vous enregistrez un voice-over, le nouveau clip audio est nommé *nom_séquence.VO.nn*. Les voice-overs sont enregistrés dans Interplay, dans le même dossier que celui de la séquence.

8. Pour quitter les commandes de voice-over, cliquez sur le bouton Voice-over.

8 Utilisation des clips de groupe

Les sections suivantes décrivent l'utilisation des clips de groupe et des workflows multicam dans Interplay Central :

- [Clips de groupe et workflows multicam dans Interplay Central](#)
- [Utilisation des clips de groupe](#)
- [Création d'une séquence de base avec des clips de groupe](#)
- [Envoi d'une séquence contenant des clips de groupe à un périphérique de diffusion](#)



Les sous-clips créés à partir de clips de groupe, les clips de groupe composés de sous-clips et les clips multigroupe ne sont pas actuellement pris en charge par Interplay Central.

Clips de groupe et workflows multicam dans Interplay Central

Plusieurs caméras sont fréquemment utilisées pour les productions telles que des concerts, des cérémonies, des sitcoms et des programmes de télé-réalité. Les rushes peuvent ensuite être réunis pour former des *clips de groupe*, un type d'asset composé d'images enregistrées simultanément par plus d'une caméra. Interplay Central inclut des fonctionnalités qui permettent de travailler avec des clips de groupe dans des workflows multicam.

Clips de groupe

Les clips de groupe sont créés dans l'une des applications de la famille Media Composer en synchronisant un groupe de clips par rapport à une source de timecode commune, un timecode auxiliaire ou des marqueurs insérés dans les rushes. Un utilisateur travaillant dans une application de montage Avid a la possibilité d'enregistrer des clips de groupe dans Interplay Production, ainsi que d'en extraire. Un utilisateur travaillant dans Interplay Central peut afficher les clips de groupe et les utiliser pour créer une séquence. Une séquence peut contenir un mélange de master clips et de clips de groupe.



Pour plus d'informations sur les clips de groupe et le montage multicam, reportez-vous à la documentation de Media Composer ou d'une autre application de montage de la famille Media Composer.

Applications de montage Avid

Interplay Central est qualifié avec les clips de groupe créés dans les applications de montage Avid suivantes :

- Media Composer versions 5.0 et ultérieures
- Avid Symphony versions 5.0 et ultérieures
- NewsCutter versions 9.0 et ultérieures

Interplay Central prend en charge le montage de séquences contenant des clips de groupes créés dans ces applications, à condition qu'elles ne comprennent que des points de montage (une shotlist par exemple). La séquence s'ouvre dans le volet Média et le volet Séquence, et vous pouvez la monter de la même manière qu'avec une séquence créée dans Interplay Central.

Types de projets et résolutions pris en charge

Pour consulter une liste des types de projets et résolutions pris en charge, reportez-vous au fichier *Lisez-moi Avid Interplay Common Services*.

Interplay Production

Interplay Production version 3.0 ou ultérieure est requis une prise en charge intégrale des clips de groupe et des workflows multicam.

Un utilisateur travaillant dans une application de montage Avid a la possibilité d'enregistrer des clips de groupe dans une base de données Interplay Production, ainsi que d'en extraire. Les utilisateurs d'Interplay Access peuvent afficher des informations relatives aux clips de groupe, notamment sur les master clips qui les composent.

Les clips de groupe et séquences qui contiennent des clips de groupe sont pris en charge par Interplay Transfer version 3.0 et les Media Services suivants :

- Interplay Archive version 3.0
- Interplay Restore version 3.0, y compris Partial Restore
- Interplay Copy version 3.0
- Interplay Move version 3.0
- Interplay Delivery version 3.0, y compris Partial Delivery
- STP Encode version 3.0
- Interplay Transcode, avec les limitations suivantes :
 - Il est impossible d'utiliser le mode CROSSRATE pour le transcodage de clips de groupe.
 - Vous pouvez utiliser le mode MIXDOWN pour le transcodage d'une séquence contenant des clips de groupe, mais seul l'angle de caméra sélectionné sur la timeline de l'application de montage Avid est inclus dans le master clip généré par la mise à plat.



Les sous-clips créés à partir de clips de groupe, les clips de groupe composés de sous-clips et les clips multigroupe ne sont pas actuellement pris en charge par Interplay Transfer ou les Interplay Media Services.

Utilisation des clips de groupe

Les clips de groupe s'ouvrent comme n'importe quel autre asset : vous sélectionnez un clip de groupe dans le volet Assets, vous le chargez dans le volet Média, puis il s'ouvre en mode Asset.





Un clip de groupe étant composé de plusieurs clips individuels, chacun avec un angle de caméra différent, il est possible de l'afficher de plusieurs manières :

- en vue multi-angle, 2x2 ou 3x3 ;
- en vue à angle unique.

L'illustration suivante montre un clip de groupe affiché en vue multi-angle 3x3 et en vue à angle unique. En vue multi-angle, les angles de caméra sont positionnés de la gauche vers la droite et du haut vers le bas, selon l'ordre dans lequel le clip de groupe a été créé dans l'application de montage Avid. Un cadre orange identifie l'*angle actif*. L'angle actif détermine l'angle de caméra affiché dans une vue à angle unique, qui est également l'angle affiché lors de l'ajout du clip à une séquence.



Les numéros sur la vue multi-angle de l'illustration sont uniquement des références et n'apparaissent pas dans l'interface utilisateur.

	Commande	Description
1	Indicateur de l'angle actif	Cadre orange qui indique le master clip actif d'un clip de groupe.
2	Flèches de navigation entre les banques	Alternent entre un groupe à angles multiples et un autre. Si tous les angles d'un clip de groupe ne peuvent être affichés simultanément dans une seule grille (2x2 ou 3x3), ils sont répartis en <i>banques</i> .
3	Boutons de la vue multi-angle	Indique si le clip est affiché en vue multi-angle :
		Vue à angle unique (1x1)
		2x2
		3x3
	Bouton Angle actif	Indique l'angle actif. Le chiffre identifie le numéro de l'angle affiché, en partant de la gauche vers la droite et du haut vers le bas, de banque en banque. Cliquez pour changer d'angle vidéo à partir du menu contextuel.
		
4	Bouton Volet Audio	Ouvre le volet Audio. Si le volet est déjà ouvert, il passe au premier plan.
	Bouton Faire correspondre l'image	Cliquez sur ce bouton pour charger le master clip qui contient une image spécifique d'une séquence ou d'un sous-clip. Reportez-vous à la section « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image avec des clips de groupe », à la page 196.

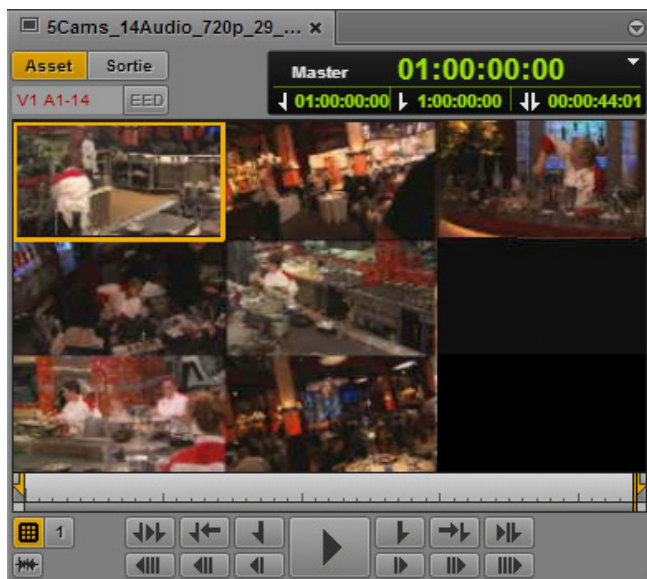
L'illustration suivante montre le même clip de groupe affiché dans une grille 2x2 et 3x3. Dans les deux cas, l'angle 2 est sélectionné en tant qu'angle actif.



En vue multi-angle, si la dernière banque d'un clip de groupe contient moins d'angles que la grille peut en afficher, des emplacements vides sont affichés pour les angles restants.

Une *amorce* de noir est ajoutée aux clips dont les points de début et de fin sont différents de ceux des autres clips du clip de groupe. L'apparence de ce type d'amorce est légèrement moins foncée que celle des emplacements vides des angles absents, afin que vous puissiez les différencier.

Sur l'illustration suivante, un emplacement vide apparaît en bas à droite, avec une amorce affichée au-dessus pour un clip qui se termine avant la fin du master clip. L'amorce est moins sombre que l'emplacement vide.



Vous pouvez créer une image à partir d'un clip de groupe affiché en vue à angle unique ou multi-angle. En vue multi-angle, tous les angles sont combinés dans une même image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [«Enregistrement d'une image vidéo en tant qu'image fixe»](#), à la page 168.



Il est actuellement impossible de créer un sous-clip à partir d'un clip de groupe.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections suivantes :

- [« Chargement d'un clip de groupe et changement de l'angle affiché »](#), à la page 188
- [« Utilisation des banques »](#), à la page 189
- [« Sélection de l'angle actif en mode Asset »](#), à la page 189
- [« Lecture d'un clip de groupe »](#), à la page 191

- « Timecode et clips de groupe », à la page 191
- « Sélection des préférences de monitoring audio en mode Asset », à la page 192
- « Marqueurs et restrictions pour les clips de groupe », à la page 195
- « Utilisation de la commande Faire correspondre l'image avec des clips de groupe », à la page 196

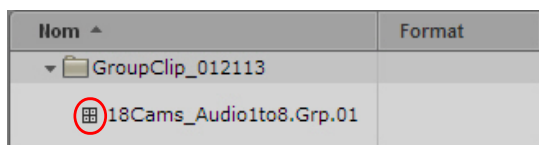
Chargement d'un clip de groupe et changement de l'angle affiché

Lorsqu'un clip de groupe est chargé, le lecteur de médias l'affiche en vue à angle unique. Vous pouvez également afficher les angles d'un clip de groupe dans une grille 2x2 ou 3x3. La grille 2x2 peut être utilisée pour un clip de groupe avec plus de quatre angles, mais les angles supplémentaires seront répartis dans d'autres banques. Les commandes sont identiques, quelle que soit la grille affichée.

Pour charger un clip de groupe :

1. Dans le volet Assets, naviguez jusqu'au clip de groupe à ouvrir.

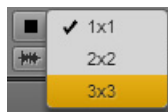
Les clips de groupe sont identifiés par l'icône de clip de groupe.



2. Double-cliquez sur le clip ou faites-le glisser à partir du volet Assets vers le lecteur de médias.

Pour changer de grille d'affichage pour un clip de groupe, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Vue multi-angle et sélectionnez 1x1, 2x2 ou 3x3.



L'icône du bouton est mise à jour pour indiquer la grille sélectionnée. Cette grille restera active pour les clips de groupe ouverts par la suite.

- Double-cliquez sur le lecteur de médias.
 - Si l'affichage actuel est une vue à angle unique, la grille passe en 3x3 (grille par défaut), ou dans la dernière configuration de grille multi-angle connue. Par exemple, si vous passez d'une grille 2x2 à 1x1, puis double-cliquez sur la vidéo, la grille 2x2 s'affiche.
 - Si l'affichage actuel est une vue multi-angle, la grille passe en vue à angle unique.

Utilisation des banques

Si un clip de groupe contient plus de neuf angles de caméra, Interplay Central les répartit en deux *banques* de quatre ou neuf angles chacune. Si la dernière banque d'un clip de groupe contient moins de neuf angles, des emplacements vides sont affichés pour les angles restants.

Pour changer la banque affichée, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Pour accéder à la banque suivante, cliquez sur la flèche de changement de banque orientée vers la droite.
- ▶ Pour revenir à la banque précédente, cliquez sur la flèche de changement de banque orientée vers la gauche.



- ▶ Pour accéder à la banque suivante, appuyez sur Alt+. (point).
- ▶ Pour revenir à la banque précédente, appuyez sur Alt+, (virgule).
- ▶ Sélectionnez un angle actif dans la banque qui n'est pas affichée actuellement, en appuyant par exemple sur Alt+un *chiffre*. Le lecteur de médias est mis à jour pour afficher la banque qui contient le nouvel angle actif.

Sélection de l'angle actif en mode Asset

L'*angle actif* détermine l'angle de caméra affiché dans une vue à angle unique, qui est également l'angle affiché lors de l'ajout du clip à une séquence. En vue multi-angle, un cadre orange indique l'angle actif.

L'angle affiché par défaut est le dernier angle actif enregistré dans le fichier AAF et la base de données Interplay Production, quel que soit l'utilisateur. Si aucun angle actif n'a encore été défini, lors du premier chargement du clip par exemple, l'angle 1 (V1) du clip de groupe est affiché.

Si vous changez d'angle actif au cours de votre session Interplay Central, le nouvel angle est conservé jusqu'à ce que vous vous déconnectiez ou fermiez la session. Si vous ouvrez le clip de groupe dans une autre session, l'angle actif sera le dernier angle actif enregistré dans la base de données Interplay Production, et peut être différent du dernier angle actif sélectionné dans votre session précédente.

Pour changer l'angle actif affiché en mode Asset, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Angle actif et sélectionnez un angle dans le menu.

Sur l'illustration suivante, l'angle 1 est sélectionné parmi les 10 que contient le clip de groupe. Dans cet exemple, le clip de groupe est affiché dans une grille 2x2, des lignes de séparation divisent donc la liste en deux banques de quatre angles, plus une banque de deux angles. Pour une grille 3x3, la liste serait divisée en banques de neuf angles.



L'ordre des clips qui composent un clip de groupe dépend de sa méthode de création dans l'application de montage Avid.

- Appuyez sur une combinaison de touches :
 - Pour sélectionner un angle de caméra spécifique, appuyez sur Alt+numéro de l'angle (Alt+1, Alt+2, Alt+3, jusqu'à Alt+9).
 - Si un clip de groupe est divisé en banques et qu'un angle n'est pas affiché dans la banque actuelle, l'affichage est automatiquement mis à jour sur la banque appropriée.
 - Pour sélectionner l'angle de caméra suivant, appuyez sur Alt+Flèche bas.
 - Pour sélectionner l'angle de caméra précédent, appuyez sur Alt+Flèche haut.

Vous pouvez changer l'angle actif pendant la lecture d'un clip sans l'interrompre.

L'angle actif est conservé sur toute la durée de votre session mais n'est pas enregistré dans la base de données Interplay Production.

Pour obtenir des informations sur le changement de l'angle de caméra dans la timeline de la séquence, reportez-vous à la section « [Création d'une séquence de base avec des clips de groupe](#) », à la page 197.

Lecture d'un clip de groupe

Un angle de clip de groupe peut être lu en vue à angle unique, et plusieurs angles peuvent être lus en vue multi-angle. En vue multi-angle, tous les angles sont lus simultanément. Vous pouvez changer l'angle actif pendant la lecture d'un clip sans l'interrompre.

Pour lancer la lecture d'un seul angle d'un clip de groupe, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ En vue à angle unique, cliquez sur le bouton Lecture. Vous pouvez choisir l'angle qui sera lu (reportez-vous à la section « [Sélection de l'angle actif en mode Asset](#) », à la page 189).
- ▶ En vue multi-angle, double-cliquez sur l'angle dont vous souhaitez lancer la lecture et cliquez sur le bouton Lecture.

Pour lancer la lecture de tous les angles d'un clip de groupe :

- ▶ En vue multi-angle, cliquez sur le bouton Lecture.
La lecture simultanée de tous les angles affichés se lance.

Timecode et clips de groupe

Un clip de groupe possède son propre timecode, qui dépend du point de synchronisation et de la méthode de synchronisation du clip de groupe lors de sa création. Le clip de groupe hérite du timecode du premier master clip présent dans le chutier à sa création. Si les master clips qui composent le clip de groupe partagent le même timecode et ont été synchronisés par rapport à leur timecode, le timecode du clip de groupe sera alors le même que celui de l'angle actif, quel qu'il soit.

- En vue multi-angle, le timecode du clip de groupe est affiché.
- En vue à angle unique, le timecode de l'angle actif est affiché.

Une amorce de noir est ajoutée aux clips dont les points de début et de fin sont différents de ceux des autres clips du clip de groupe. En vue à angle unique, le timecode principal de cette amorce est affiché sous la forme 01:00:00:00 ; les timecodes absolu et restant sont vierges.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «[Utilisation des afficheurs de timecode](#)», à la page 157.

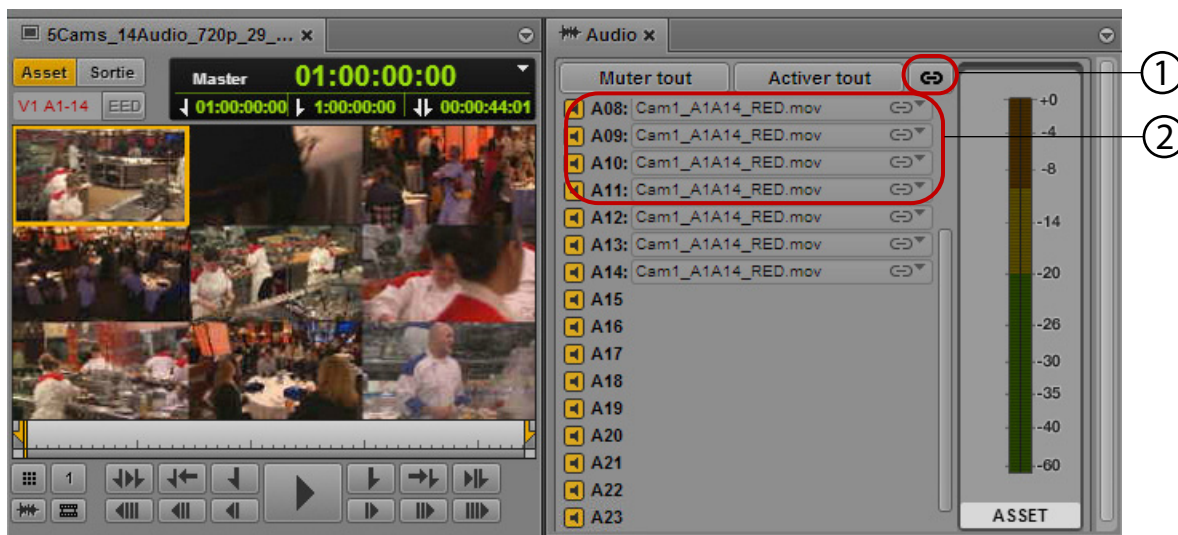
Sélection des préférences de monitoring audio en mode Asset

Le volet Audio inclut des commandes spécifiques au monitoring audio des clips de groupe.

Lorsque vous chargez un clip de groupe dans le volet Média et activez le mode Asset, le volet Audio affiche des pistes audio pour le clip de groupe, ainsi que des commandes de configuration des préférences de monitoring. Les commandes suivantes s'affichent uniquement pour les clips de groupe :

- Un *sélecteur de piste* pour chaque piste du clip de groupe. Le sélecteur de piste est un menu déroulant qui permet de mapper une piste audio sur la piste audio correspondante des autres angles du clip de groupe.
- Le bouton L'audio suit la vidéo permet de mapper toutes les pistes audio sur les pistes du clip sélectionné en tant qu'angle actif. Ce bouton est un raccourci qui permet de configurer le mappage audio d'une piste pour qu'il « suive » automatiquement tout changement de l'angle actif et bascule sur l'audio associé au nouvel angle.

L'illustration suivante montre les commandes du volet Audio lorsqu'un clip de groupe est chargé. Quatre sélecteurs audio sont affichés, représentant les quatre pistes audio du clip de groupe.



1 Bouton L'audio suit la vidéo 2 Sélecteurs de piste audio



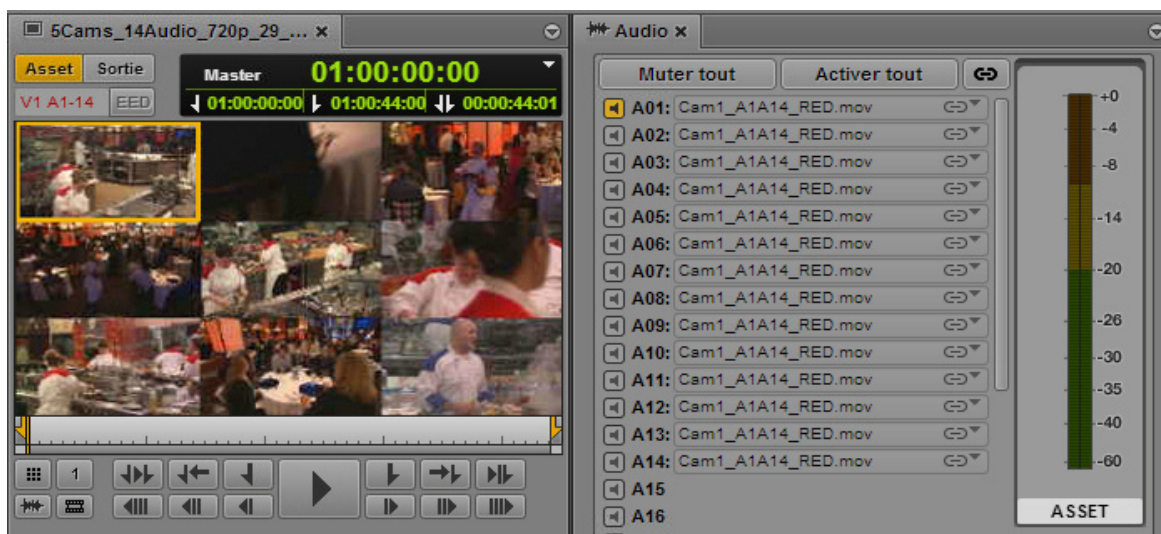
Le nombre de sélecteurs de piste affichés est égal au nombre maximum de pistes présentes dans les clips du clip de groupe. Par exemple, si certains clips contiennent deux pistes audio et d'autres quatre, quatre sélecteurs audio seront alors affichés.

L'audio suit la vidéo

Sur l'illustration précédente, l'angle 1 est l'angle actif du clip de groupe. Le master clip de cet angle s'appelle « 0209U11 Kitchen RED Over2 », ce qui correspond aux noms des pistes audio qui sont sélectionnées. La commande L'audio suit la vidéo est activée dans cet exemple, ce qui est indiqué par l'icône de chaînon affichée sur le menu déroulant des sélecteurs de piste.

Activation et désactivation de pistes

Par défaut, le monitoring de toutes les pistes est activé, les icônes de haut-parleur sont de couleur orange. Vous pouvez sélectionner les pistes de votre choix pour le monitoring à l'aide des commandes disponibles dans le volet. Pour activer le monitoring d'une seule piste par exemple, cliquez sur le bouton Muter tout pour désactiver toutes les pistes, puis cliquez sur l'icône de haut-parleur de la piste souhaitée. Sur l'illustration suivante, seule la piste A01 est activée pour le monitoring.



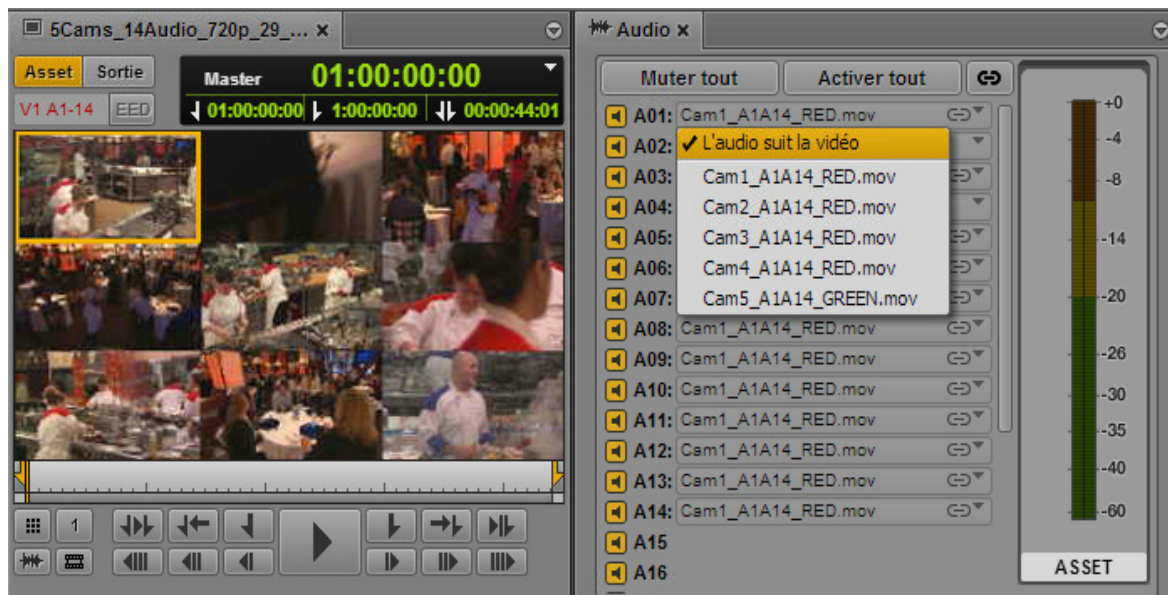
Les commandes de monitoring sont les suivantes :

- Cliquez sur le bouton Muter tout pour désactiver le monitoring de toutes les pistes.
- Cliquez sur le bouton Activer tout pour activer le monitoring de toutes les pistes.
- Maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur une icône de haut-parleur pour alterner entre les états Activer tout et Muter tout. Si vous cliquez sur une icône désactivée (grise), toutes les pistes sont activées. Si vous cliquez sur une icône activée (orange), toutes les pistes sont mutées.

Pour plus d'informations sur la configuration du monitoring dans le volet Audio, reportez-vous à la section «[Utilisation d'audio](#)», à la page 169.

Mappage d'audio issu d'autres clips

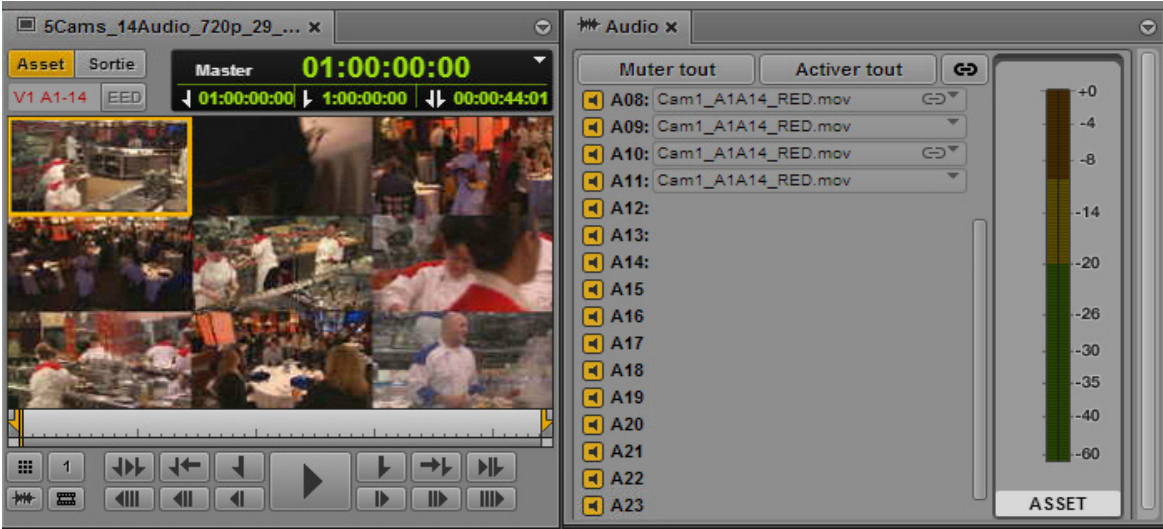
Vous pouvez utiliser le menu déroulant de chaque piste audio pour sélectionner l'audio de la piste correspondante de l'un des autres clips du clip de groupe. Sur l'illustration suivante, la commande L'audio suit la vidéo est activée pour la piste A01 et un menu répertorie les pistes audio de tous les angles du clip de groupe.



L'ordre des angles dans le menu déroulant est le même que celui du clip de groupe, tel qu'il a été créé dans l'application de montage Avid. Cette liste peut inclure des clips uniquement audio. Les clips uniquement audio n'apparaissent pas dans le lecteur de médias.

Pour mapper l'audio d'une piste spécifique, sélectionnez un angle dans le menu déroulant. Pour mapper toutes les pistes sur le même angle, maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur l'angle souhaité.

L'illustration suivante montre l'exemple d'un mix personnalisé dans lequel la commande L'audio suit la vidéo est activée sur l'angle 1 pour les pistes A01 et A03, l'audio d'un autre angle est mappé sur les pistes A02 et A04.



La configuration du monitoring est conservée si vous changez des angles dans le master clip. Une configuration personnalisée du monitoring est un paramètre utilisateur conservé de session en session.

Marqueurs et restrictions pour les clips de groupe

Les marqueurs et restrictions sont pris en charge pour chaque master clip d'un clip de groupe. Lorsque vous chargez un clip de groupe en mode Asset, le volet Marqueurs affiche tous les marqueurs ou restrictions des master clips qu'il contient. Une colonne redimensionnable nommée Angle indique le nom du master clip associé à chaque marqueur ou restriction, comme représenté sur l'illustration suivante.

18Cams_Audio1to8.Grp.01.... x						
Mes marqueurs Exporter Enregistrer Toutes les modifications ont été enregistrées.						
Angle	TC		Notes		utilisateur	
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;19;06				Administrateur	
Cam6_A1A8_GREEN...	18;11;22;08		Language and violence		Administrateur	
Cam6_A1A8_GREEN...	18;11;22;16		Fin de la restriction à partir de 18;11;22;08 Language and violence		Administrateur	
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;26;00		Alcohol and smoking		Administrateur	
Cam2_A1A8_RED.mov	18;11;26;01		2		Administrateur	
Cam10_A1A8_BLUE...	18;11;26;01		3		Administrateur	
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;29;22		Fin de la restriction à partir de 18;11;26;00 Alcohol and smoking		Administrateur	
Cam10_A1A8_BLUE...	18;11;36;13		Hell's Kitchen		Administrateur	

Vous pouvez éditer les marqueurs et restrictions existants ou en ajouter de nouveaux. Pour ajouter un nouveau marqueur ou restriction à un master clip, vous devez le sélectionner en tant qu'angle actif, soit en vue à angle unique, soit en vue multi-angle. Les master clips et les clips de groupe sont liés. De ce fait, les restrictions ajoutées ou modifiées dans un master clip le sont également dans le clip de groupe. Il est impossible d'ajouter une restriction à un clip de groupe lui-même.

Les marqueurs et restrictions apparaissent dans le lecteur de médias pour le master clip sélectionné en tant qu'angle actif, aussi bien en mode Asset qu'en mode Sortie.



Si le volet Annotations est configuré pour n'afficher que les marqueurs que vous avez créés, seuls ces marqueurs apparaissent dans le volet Séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «Le volet Marqueurs», à la page 216.

Vous pouvez exporter les marqueurs et restrictions présents dans un clip de groupe, ainsi que dans une séquence incluant un ou plusieurs clips de groupe.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «Annotation et création de sous-clips», à la page 209.

Utilisation de la commande Faire correspondre l'image avec des clips de groupe

Vous pouvez utiliser la commande Faire correspondre l'image avec des clips de groupe et des séquences qui incluent des clips de groupe.

Pour charger le master clip source de l'angle actif d'un clip de groupe :

1. En mode Asset, sélectionnez l'angle actif dont vous souhaitez charger le master clip.
2. Recherchez l'image sur laquelle vous souhaitez caler le master clip.
3. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Faire correspondre l'image.

Le master clip de l'angle actif du clip de groupe est chargé dans le volet Média, calé sur l'image correspondante.

Pour charger le clip de groupe source d'un segment d'une séquence :

1. En mode Sortie, recherchez l'image sur laquelle vous souhaitez caler le clip de groupe.
2. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Faire correspondre l'image.

Le clip de groupe du segment sélectionné est chargé dans le volet Média, en vue à angle unique. Si vous le souhaitez, vous pouvez à nouveau utiliser la commande Faire correspondre l'image pour charger le master clip source auquel l'image appartient dans le clip de groupe.

Création d'une séquence de base avec des clips de groupe

L'édition de clips de groupe n'est entièrement prise en charge qu'avec les séquences de base. Vous pouvez créer des séquences de base exclusivement composées de clips de groupe, ou mélanger des clips de groupe avec des master clips. L'angle de caméra et le mappage audio des clips de groupe d'une séquence peuvent être configurés.

Interplay Central prend également en charge le montage de séquences créées dans Media Composer, Avid Symphony ou NewsCutter qui contiennent des clips de groupes, à condition qu'elles ne comprennent que des points de montage (une shotlist par exemple).



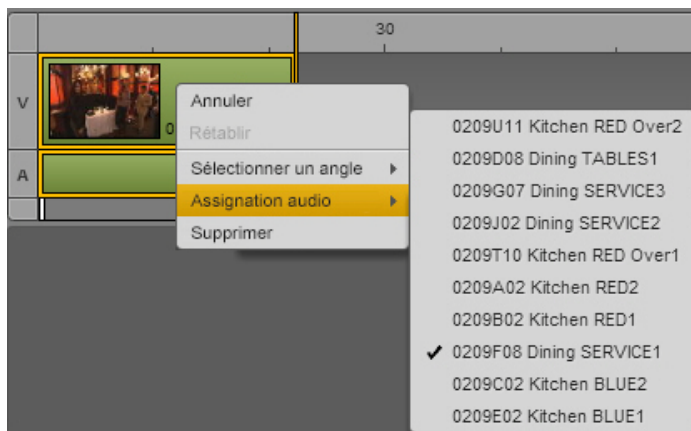
Vous pouvez ajouter un angle actif à une séquence avancée. Reportez-vous à la section « Ajout d'un angle actif d'un clip de groupe à une séquence avancée », à la page 199.

Pour ajouter un clip de groupe à une séquence :

1. Ouvrez le volet Séquence.
2. Chargez une séquence de base existante ou créez-en une.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ En vue à angle unique, affichez l'angle actif que vous souhaitez inclure dans la séquence et faites-le glisser sur la timeline de la séquence.
 - ▶ En vue multi-angle, cliquez sur l'angle à inclure et faites glisser le clip sur la timeline de la séquence.

Pour changer l'angle d'un clip de groupe d'une séquence :

- ▶ Effectuez un clic droit sur le clip de groupe ou le segment d'un clip de groupe et choisissez l'angle à afficher dans la séquence dans le sous-menu Sélectionner un angle.
- Vous pouvez également utiliser les mêmes raccourcis clavier que pour la sélection d'un angle dans le volet Média : Alt+Flèche haut, Alt+Flèche bas et Alt+1 jusqu'à Alt+9.
- Sur l'illustration suivante, 10 angles sont disponibles pour un clip de groupe.



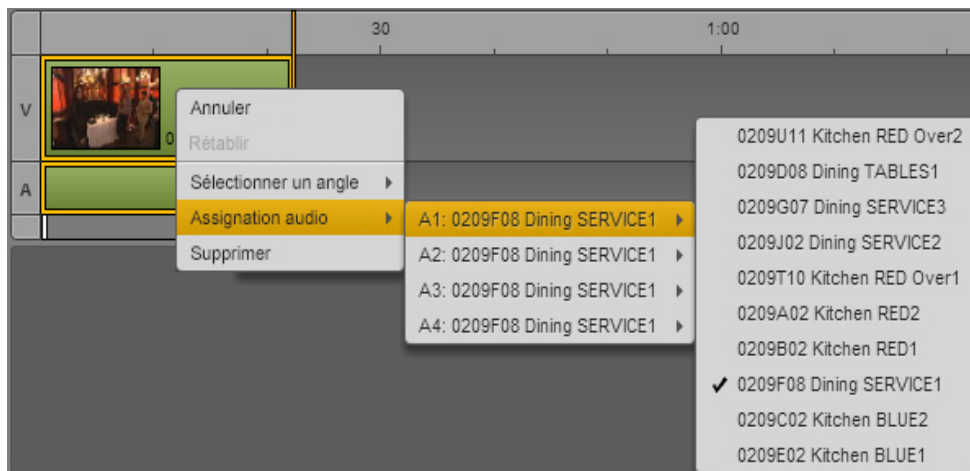
Vous pouvez changer d'angle actif en cours de lecture de la séquence.

- Si vous sélectionnez l'angle avec la souris, la lecture est interrompue.
- Si vous sélectionnez l'angle avec des raccourcis clavier, la lecture continue.

Pour changer l'audio sélectionné pour un clip de groupe d'une séquence :

- Effectuez un clic droit sur le clip de groupe ou le segment d'un clip de groupe, choisissez la piste audio à mapper dans le sous-menu Assignment audio, puis sélectionnez l'angle d'où provient l'audio.

L'illustration suivante montre un exemple de clip de groupe avec quatre pistes audio.



Vous pouvez changer de piste audio en cours de lecture de la séquence, mais la lecture sera interrompue.

Ajout d'un angle actif d'un clip de groupe à une séquence avancée

L'édition de clips de groupe n'est entièrement prise en charge qu'avec les séquences de base. Toutefois, vous pouvez désormais ajouter l'angle actif d'un clip de groupe à une séquence avancée. Le master clip original est alors utilisé dans la séquence, avec ses pistes audio d'origine.

Le résultat est similaire à l'utilisation de la commande Faire correspondre l'image avec un clip de groupe, suivie du montage du master clip résultant dans la séquence.



Toute association avec le clip de groupe est perdue lorsque vous ajoutez un angle à une séquence avancée. Si vous avez besoin de conserver ces métadonnées, vous devez utiliser une séquence de base.

Pour ajouter un angle actif d'un clip de groupe à une séquence avancée :

1. Chargez un clip de groupe dans le volet Média.
2. Sélectionnez l'angle actif.
3. (Facultatif) Insérez des points d'entrée et de sortie.
4. Faites glisser le clip sur la timeline de la séquence avancée.
5. (Facultatif) Modifiez le mappage audio en effectuant un clic droit sur le clip dans la timeline, en sélectionnant Assignment audio 1 ou Assignment audio 2, puis la piste audio souhaitée.

La piste désignée par défaut est basée sur les paramètres Interplay Production. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur Avid Interplay Central*.

Envoi d'une séquence contenant des clips de groupe à un périphérique de diffusion

Une séquence contenant des clips de groupe peut être envoyée à un périphérique de diffusion (EED). Toutefois, la séquence doit être mise à plat avant d'être envoyée.

Pour obtenir des informations sur la procédure de mise à plat, reportez-vous à la section [«Mise à plat de séquences»](#), à la page 165. Pour obtenir des informations sur les méthodes d'envoi en diffusion, reportez-vous au chapitre [«Envoi en diffusion»](#), à la page 244.

9 Recherche d'assets

Les sections principales suivantes décrivent l'utilisation des outils de recherche dans les bases de données Interplay Production et iNEWS :

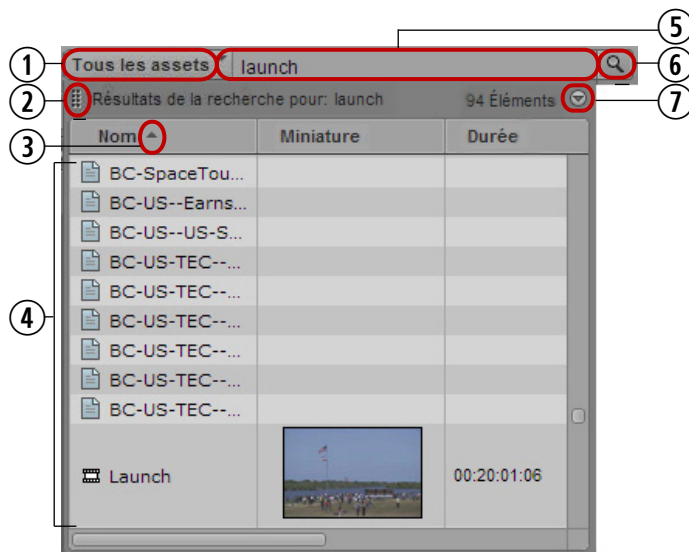
- [La barre de recherche](#)
- [Le volet Rechercher](#)
- [Lancement d'une recherche](#)

La barre de recherche

La barre de recherche dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'application comporte un menu de sélection du type d'asset, un champ dans lequel vous pouvez entrer des termes à rechercher ainsi qu'un bouton Rechercher pour lancer l'opération.



Lorsque vous utilisez la barre de recherche, les résultats apparaissent dans une liste sous cette même barre. Vous pouvez ajuster la taille de la barre de recherche et de la liste des résultats en cliquant sur l'un de leurs coins ou de leurs bords puis en faisant glisser votre souris.



- | | | | |
|---|-----------------------------|---|-----------------------------|
| 1 | Menu Assets | 5 | Champ du texte à rechercher |
| 2 | Icône Détacher la recherche | 6 | Bouton Rechercher |
| 3 | Flèche de tri | 7 | Bouton de menu du volet |
| 4 | Résultats de la recherche | | |

Après avoir effectué une recherche, vous pouvez afficher les résultats dans un volet Rechercher, puis définir des critères de recherche avancés pour affiner et accélérer votre recherche.



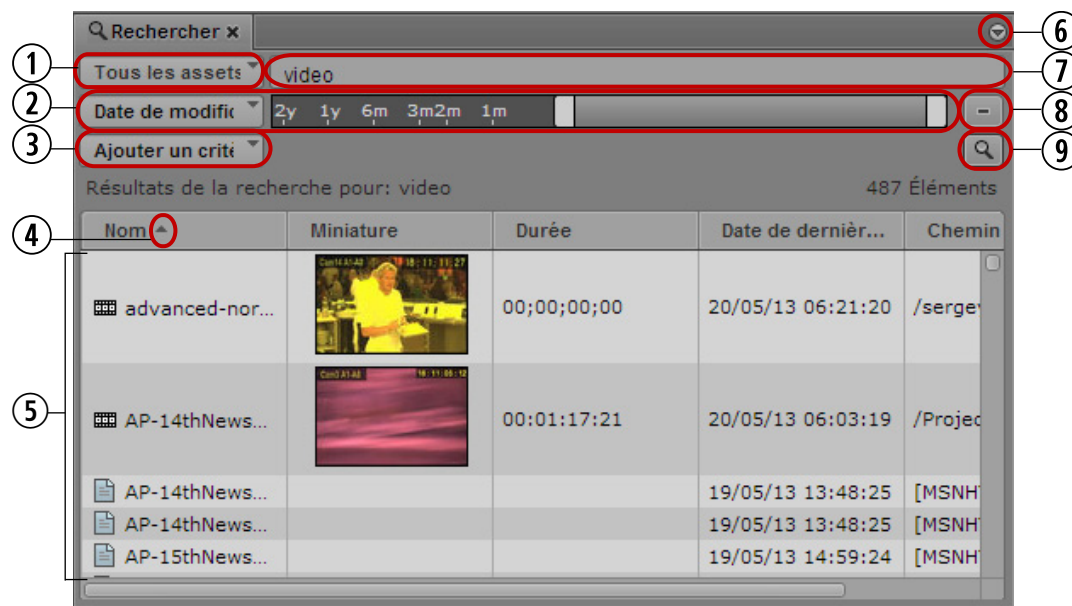
La plage de dates utilisée pour les recherches de médias via la barre de recherche est déterminée par le paramètre utilisateur Critères de recherche : Plage de temps. Pour accéder à ce paramètre, sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur > Interplay Production. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres utilisateur », à la page 323.

Pour afficher les résultats d'une recherche dans un volet, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur l'icône Détacher la recherche et faites glisser la barre vers une autre zone de la fenêtre d'Interplay Central.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Détacher la recherche.

Le volet Rechercher

Le volet Rechercher permet de spécifier des critères de recherche avancés pour accélérer la recherche et obtenir des résultats plus précis. Vous pouvez ouvrir un volet Rechercher directement ou en ouvrir un en faisant glisser la barre de recherche dans la fenêtre d'Interplay Central. Plusieurs volets Rechercher peuvent être ouverts simultanément.



1	Menu Assets	6	Bouton de menu du volet
2	Critère avancé (ici, Date de modification)	7	Champ du texte à rechercher
3	Bouton Ajouter un critère	8	Bouton de suppression du critère de recherche
4	Flèche de tri	9	Bouton Rechercher
5	Résultats de la recherche		

Pour ouvrir un volet Rechercher :

- Sélectionnez Volets > Rechercher.

Cette opération ouvre un volet Rechercher vide dans lequel vous pouvez lancer une recherche.

- Si vous avez déjà effectué une recherche à partir de la barre de recherche et souhaitez afficher les résultats dans un volet, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur l'icône Détacher la recherche et faites glisser la barre vers une autre zone de la fenêtre d'Interplay Central.
 - Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Détacher la recherche.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « La barre de recherche », à la page 200.

Lancement d'une recherche

Vous pouvez rechercher des assets à l'aide de la barre de recherche ou du volet Rechercher. Le volet Rechercher permet de spécifier des critères de recherche avancés pour accélérer la recherche et obtenir des résultats plus précis.

Pour effectuer une recherche :

1. Cliquez sur le menu Assets et sélectionnez un type d'asset :

- Tous les assets : Sélectionnez cette option pour rechercher dans les bases de données iNEWS et Interplay Production les sujets et médias qui correspondent aux critères de recherche.
- Sujets : Sélectionnez cette option pour rechercher dans la base de données iNEWS les sujets qui correspondent aux critères de recherche.
- Média : Sélectionnez cette option pour rechercher dans la base de données Interplay Production les assets média qui correspondent aux critères de recherche.

Si vous sélectionnez l'option Tous les assets, puis spécifiez des critères spécifiques à Interplay Production, tels qu'une résolution vidéo, une catégorie ou un type, la recherche ignore les bases de données iNEWS et ne renvoie que les résultats provenant de la base de données Interplay Production.

2. Saisissez un mot clé ou plusieurs mots dans le champ du texte à rechercher.

Vous devez saisir au moins un caractère à rechercher. Plus vous ajoutez de caractères, plus les résultats s'afficheront rapidement.

Lorsque deux mots ou plus séparés par des espaces sont saisis, le système recherche tous les éléments dont le nom contient tous les mots. Par exemple, si vous saisissez **Maison Blanche**, le système recherche les éléments contenant à la fois les mots Maison et Blanche et ceux qui ne contiennent que l'un de ces deux mots sont exclus des résultats.

De plus, si vous lancez une recherche sur un seul mot, avion par exemple, les réponses incluront les éléments dont le nom contient avion, mais également ceux contenant hydravion.



Les recherches ne sont pas sensibles à la casse. Cependant, Avid recommande d'utiliser uniquement des caractères alphanumériques.

L'utilisation de caractères de ponctuation ou de symboles peut entraîner des résultats incohérents. Par exemple, un système iNEWS considère un astérisque ou un point d'interrogation comme un caractère générique. Si vous effectuez une recherche de sujets dans une base de données iNEWS en tapant les caractères **Sm*th**, les résultats comprendront les sujets contenant les mots Smith, Smyth, ou encore smooth. À l'inverse, Interplay Production ne prend pas en charge les caractères génériques. Une recherche identique avec les caractères **Sm*th** renverra uniquement les assets média contenant exactement ces caractères (Sm*th).



Dans le volet Rechercher, les critères Date de modification, Résolution vidéo, Catégorie et Type ne requièrent aucune saisie de texte.

3. (Volet Rechercher uniquement) Cliquez sur le bouton Ajouter un critère pour inclure un ou plusieurs critères de recherche supplémentaires. Pour obtenir des informations sur les critères, reportez-vous aux sections « Critères de recherche avancés », à la page 205 et « Exemple de recherche avancée », à la page 208.

Pour supprimer un critère de recherche, cliquez sur le bouton Moins sur la droite du volet, au-dessus du bouton Rechercher.

4. Cliquez sur le bouton Rechercher.

Le système affiche les assets qui correspondent aux critères dans la liste des résultats de la recherche. Si un asset existe à plusieurs emplacements d'Interplay Production, les résultats peuvent répertorier toutes les instances en fonction d'un paramètre d'Interplay Production.



Deux paramètres Interplay Production peuvent aider à améliorer les performances des recherches : Afficher une seule représentation de chaque asset trouvé et Sélectionnez une plage de temps pour votre recherche. Le critère de recherche avancée Date de modification a priorité sur le paramètre Plage de temps de la section Interplay Production. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres utilisateur », à la page 323.

Pour trier les résultats d'une recherche :

- Cliquez sur l'en-tête de la colonne selon laquelle vous souhaitez trier les résultats.

Une flèche apparaît dans la colonne. La façon dont sont triés les résultats dans la colonne dépend des éléments qu'elle contient. Avec la colonne Nom par exemple, les résultats sont triés par ordre alphabétique, en partant du chiffre le plus bas et de la première lettre, ou l'inverse.

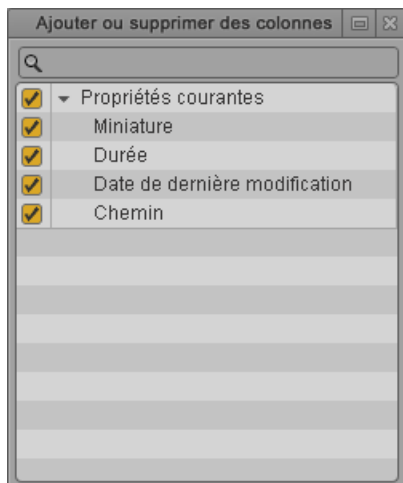
Pour inverser l'ordre de tri :

- Cliquez de nouveau sur l'en-tête de la colonne.

Pour ajouter ou supprimer des colonnes dans le volet Rechercher :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Ajouter ou supprimer des colonnes.

La boîte de dialogue Ajouter ou supprimer des colonnes s'ouvre.



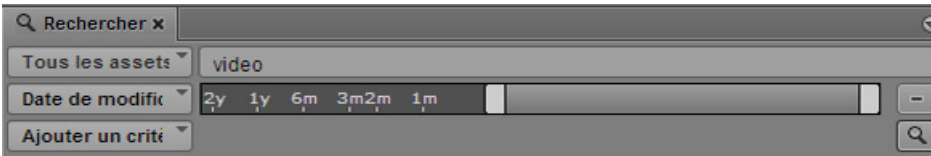

2. Sélectionnez les colonnes à afficher, et désélectionnez les colonnes à masquer, puis cliquez sur le bouton Fermer.

Les colonnes sélectionnées s'affichent dans le volet Rechercher.

Critères de recherche avancés

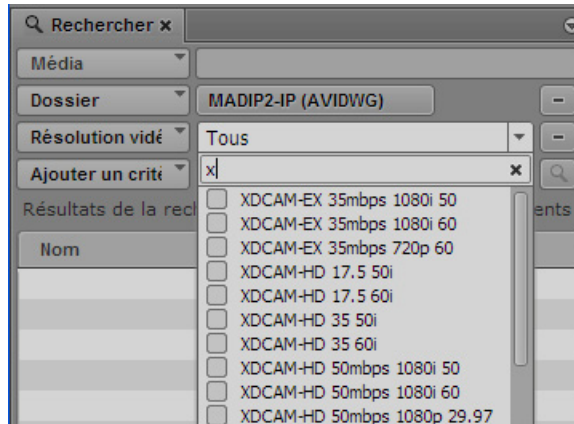
En plus des critères de recherche basiques décrits dans la section « [Lancement d'une recherche](#) », à la page 203, vous pouvez ajouter d'autres critères parmi ceux répertoriés dans le tableau suivant. Les critères Dossier et Date de modification sont disponibles pour les recherches dans les bases de données iNEWS, Interplay Production ou les deux. Les critères Résolution vidéo, Catégorie et Type ne sont disponibles que pour les recherches dans les bases de données Interplay Production. Les critères Date de modification, Résolution vidéo, Catégorie et Type ne requièrent aucune saisie de texte.

La spécification de critères avancés dans le volet Rechercher accélère la recherche et conduit à des résultats plus précis.

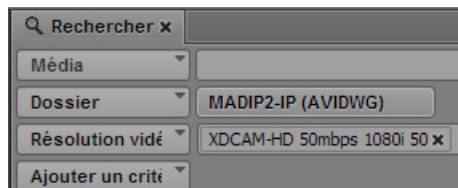
Critère de recherche	Description
Dossier	<p>Recherche uniquement dans les dossiers sélectionnés et leurs sous-dossiers. Cliquez sur Parcourir pour accéder à un dossier et le sélectionner. Pour sélectionner plusieurs emplacements de recherche, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée et sélectionnez les emplacements souhaités.</p> <p>Si votre système iNEWS local fait partie d'une communauté iNEWS, vous pouvez sélectionner n'importe quel dossier sur les serveurs iNEWS disponibles.</p> <p>Une recherche dans une base de données iNEWS peut s'effectuer simultanément dans plusieurs classeurs indexés. Toutefois, vous ne pouvez désigner qu'un seul classeur non indexé à la fois et ne pouvez mélanger des classeurs indexés et non indexés. Un message d'erreur s'affiche si votre sélection est invalide.</p>
Date de modification	<p>Recherche des assets qui ont été modifiés dans la plage de temps spécifiée. Le curseur du critère Date de modification utilise des intervalles de 14 jours, mais vous pouvez modifier ce paramètre. Déplacez le curseur entièrement à gauche pour spécifier une période illimitée.</p>  <p> Vous pouvez également spécifier un intervalle de recherche dans les paramètres utilisateur d'Interplay Production. Ce paramètre détermine la plage de dates sur laquelle la recherche sera effectuée après avoir utilisé la barre de recherche ou lorsque l'option Date de modification n'est pas sélectionnée dans le menu Ajouter un critère. Si vous déplacez le curseur, la nouvelle plage de dates a la priorité sur le paramètre utilisateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres utilisateur », à la page 323.</p>
Résolution vidéo	Recherche dans une base de données Interplay Production les assets associés à des médias dans la résolution vidéo sélectionnée. Cliquez sur le champ pour faire apparaître une liste et sélectionnez une ou plusieurs résolutions.
Catégorie	Recherche dans une base de données Interplay Production les assets de la catégorie sélectionnée. Une catégorie est un groupe personnalisé d'Interplay Production auquel les utilisateurs assignent les assets de la base de données. Cliquez sur le champ pour faire apparaître une liste et sélectionnez une ou plusieurs catégories.
Type	Recherche dans une base de données Interplay Production les assets d'un type d'objet particulier. Cliquez sur le champ pour faire apparaître une liste et sélectionnez un ou plusieurs types d'objet.

Les fonctionnalités suivantes peuvent être utilisées avec les critères de recherche avancés :

- Saisie automatique : Une liste de valeurs apparaît en cours de saisie, filtrée pour correspondre aux caractères que vous tapez dans les champs. Par exemple, si vous tapez la lettre X, toutes les résolutions commençant par un X s'affichent, telles que XDCAM-EX et XDCAM-HD.



- Raccourcis clavier : Appuyez sur les touches Flèche haut et Flèche bas pour parcourir la liste de valeurs, appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner une valeur et l'ajouter au champ de recherche et appuyez sur Échap pour fermer la liste.
- Sélections multiples : Plusieurs valeurs peuvent être sélectionnées dans les listes d'options.
- Suppression d'une valeur : Cliquez sur le x situé à droite du nom d'une valeur.



Exemple de recherche avancée

L'illustration suivante montre un exemple de recherche avec les critères suivants :

- Assets média qui incluent le texte « Springfield fire »
- Stockés dans le dossier Projects
- Médias en XDCAM-HD 1080i 60
- Modifiés au cours des 24 dernières heures
- Master clips
- Toutes les catégories

The screenshot shows a search interface with the following criteria:

- Média:** video
- Dossier:** MADIP2-IP (AVIDWG)
- Résolution vidéo:** XDCAM-HD 50mbps 1080i 60
- Date de modification:** 2y, 1y, 6m, 3m, 2m, 1m, 1w, 1d
- Type:** Master Clip
- Catégorie:** Tous
- Ajouter un critère:** (button with search icon)

10 Annotation et création de sous-clips

Les sections principales suivantes décrivent les différents outils d'annotation des contenus :

- [Workflows d'annotation](#)
- [Comprendre les marqueurs et les restrictions](#)
- [L'affichage Annotations](#)
- [Le volet Marqueurs](#)
- [Ajout, enregistrement et suppression de marqueurs](#)
- [Ajout, enregistrement et suppression de restrictions](#)
- [Exportation de marqueurs](#)
- [Saisie de texte de marqueur dans une langue écrite de droite à gauche](#)
- [Prise en charge du format Unicode pour le texte des marqueurs](#)
- [Création de sous-clips](#)

La section principale suivante répertorie les raccourcis clavier d'annotation :

- [« Raccourcis du volet Marqueurs », à la page 332](#)



Dans Media Composer version 6.0, Avid Symphony version 6.0 et NewsCutter version 10.0, le terme « locator » (repère) a été remplacé par le terme « marker » (marqueur), aussi bien dans l'interface utilisateur que dans la documentation.

Workflows d'annotation

Dans Interplay Central, le processus d'*annotation* correspond à l'ajout d'informations aux clips, sous-clips et séquences. Ces informations incluent des marqueurs, des restrictions et du texte utilisables en tant que références durant les processus de création des sujets et de montage des médias.

La gestion des annotations dans Interplay Central est rapide et flexible. Un affichage spécifique aux annotations, appelé l'affichage Annotations, propose un volet Marqueurs qui permet d'afficher et de modifier les marqueurs. Des raccourcis clavier accélèrent le travail sur les marqueurs tout en vous laissant le contrôle de la lecture des médias.

Exemples de workflows

Les trois workflows suivants décrivent des situations typiques d'annotation.

- **Annotation d'un flux vidéo** : Un dérusheur annote le contenu d'un média en cours d'acquisition. Il peut ajouter des marqueurs pour repérer des images vidéo ou audio spécifiques et insérer les commentaires associés aux marqueurs. Un journaliste peut ensuite ouvrir un ou plusieurs clips dans Interplay Central, visualiser les marqueurs et les commentaires et copier du texte si nécessaire, y compris en cours d'enregistrement.

Le fait de travailler sur du contenu en cours d'acquisition est parfois appelé « montage en cours de capture ». Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Affichage et montage d'un clip en cours d'acquisition](#) », à la page 167.

- **Annotation d'une vidéo enregistrée** : Un dérusheur visionne des clips enregistrés et annote leur contenu en ajoutant des marqueurs et des commentaires. Les commentaires d'un marqueur peuvent par exemple inclure la transcription d'une interview. Un journaliste peut ensuite se baser sur la transcription pour créer un sujet.
- **Création d'une shotlist** : Un dérusheur place des marqueurs sur des clips pour identifier des plans spécifiques, marque des points d'entrée et de sortie pour créer une série de sous-clips et les regroupe dans une shotlist. Un journaliste ou un dérusheur peut par exemple créer une shotlist avec des marqueurs et des sous-clips pour une séquence et un autre monteur peut ensuite aligner la shotlist avec le texte d'un sujet, ou l'utiliser pour enregistrer une piste de voice-over. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation du volet Séquence](#) », à la page 78.
- **Ajout de marqueurs à une séquence** : Vous pouvez insérer des marqueurs dans une séquence que vous avez créée, soit en y incorporant des clips qui contiennent déjà des marqueurs, soit en y ajoutant directement les marqueurs. Reportez-vous à la section « [Ajout de marqueurs à une séquence](#) », à la page 136.

Plusieurs dérusheurs travaillant sur le même clip

Deux dérusheurs ou plus peuvent ajouter des marqueurs à un même clip, soit lorsque ce dernier est en cours d'enregistrement, soit après son enregistrement. Chaque dérusheur peut actualiser son volet Marqueurs pour visualiser tous les marqueurs enregistrés, y compris ceux des autres dérusheurs.



Aucun mécanisme de verrouillage n'empêche deux dérusheurs de modifier le texte d'un même marqueur. Dans ce cas de figure, les deux ont la possibilité d'enregistrer le marqueur et ainsi de mettre à jour le clip dans la base de données Interplay. Pour afficher la dernière version enregistrée, cliquez sur le bouton Actualiser ou appuyez sur F5.

Plusieurs dérusheurs travaillant sur la même séquence

Deux dérusheurs ou plus peuvent ajouter des marqueurs à une même séquence. Toutefois, ils doivent limiter leurs actions au volet Marqueurs et s'assurer que personne n'est en train de modifier la séquence. Toute modification apportée à la séquence (telle qu'un montage en L ou une opération de trimming), sauvegardée et enregistrée par la suite, écrasera la séquence précédemment enregistrée dans le système, y compris les marqueurs non inclus dans la séquence modifiée. La fermeture du volet Séquence peut permettre d'éviter ce problème.

Chaque dérusheur peut actualiser son volet Marqueurs pour visualiser tous les marqueurs enregistrés, y compris ceux des autres dérusheurs. Vous pouvez également utiliser le bouton Mes marqueurs du volet Marqueurs pour n'afficher que les marqueurs que vous avez créés, ou tous ceux qui ont été créés par tous les utilisateurs.



Comme pour les master clips, aucun mécanisme de verrouillage n'empêche deux dérusheurs de modifier le texte d'un même marqueur. Dans ce cas de figure, les deux ont la possibilité d'enregistrer le marqueur et ainsi de mettre à jour le clip dans la base de données Interplay. Pour afficher la dernière version enregistrée, cliquez sur le bouton Actualiser ou appuyez sur F5.

Raccourcis clavier

Des raccourcis clavier sont assignés à la plupart des fonctions d'annotation et de contrôle de la lecture. Par exemple, un dérusheur qui travaille sur un flux vidéo live peut effectuer la procédure suivante :

1. Appuyer sur Ctrl+M pour insérer un marqueur à un point spécifique.
2. Saisir le texte du marqueur.
3. Appuyer sur Ctrl+Entrée pour quitter le marqueur et l'enregistrer.
4. Appuyer sur Ctrl+M pour ajouter un autre marqueur.

Pour créer un marqueur avec une icône d'une couleur particulière, maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la touche du pavé numérique correspondante au lieu d'utiliser le raccourci Ctrl+M. Appuyez par exemple sur Ctrl+3 pour créer un marqueur avec une icône rouge.

Pour la transcription d'une interview, un dérusheur peut utiliser les raccourcis Ctrl+J (arrière), Ctrl+K (arrêt) et Ctrl+L (avant) pour contrôler précisément la lecture d'un clip tout en saisissant du texte dans un ou plusieurs marqueurs.

Les raccourcis Ctrl+Flèche gauche (Reculer d'une image) et Ctrl+Flèche droite (Avancer d'une image) ne fonctionnent pas lorsque vous saisissez le texte d'un marqueur (mode d'édition).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Marqueurs](#) », à la [page 332](#).

Comprendre les marqueurs et les restrictions

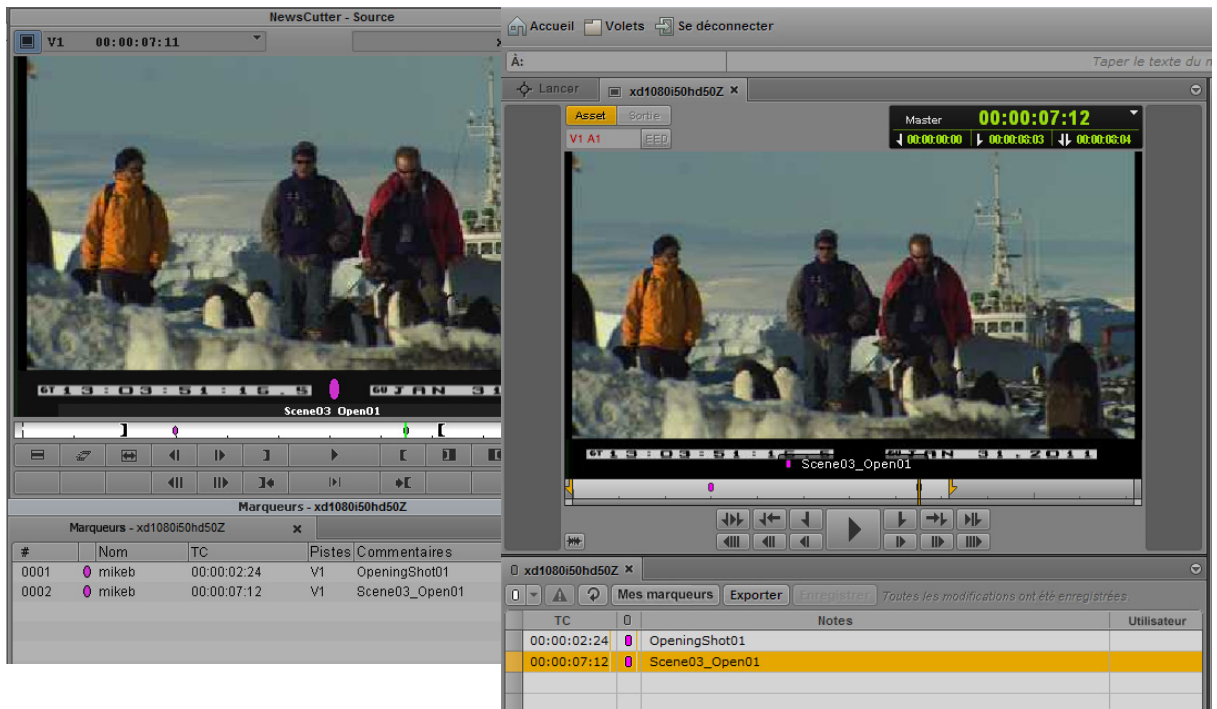
Dans Interplay Central, l'ajout de marqueurs est la principale méthode d'annotation des contenus. Un *marqueur* est un indicateur que vous insérez sur une image spécifique pour repérer un emplacement particulier d'un clip, d'un sous-clip ou d'une séquence. Les icônes des marqueurs peuvent être de différentes couleurs et des commentaires saisis par les utilisateurs peuvent leur être associés.

Marqueurs et applications Avid

Les marqueurs peuvent être créés, visualisés et édités dans différentes applications Avid :

- Avid NewsCutter, Avid Media Composer, Avid Symphony
- Interplay Assist
- Interplay Access
- Interplay Central

Dans un environnement Interplay, les marqueurs créés dans l'une de ces applications peuvent être visualisés et édités dans toutes les autres. L'illustration suivante montre un même clip affiché avec ses marqueurs dans Interplay Central et Avid NewsCutter.





Dans Media Composer version 6.0, Avid Symphony version 6.0 et NewsCutter version 10.0, le terme « locator » (repère) a été remplacé par le terme « marker » (marqueur), aussi bien dans l'interface utilisateur que dans la documentation.

Marqueurs et séquences non éditables

Vous pouvez ajouter des marqueurs à des séquences non éditables (séquences colorées en rouge foncé), éditer le texte des marqueurs et enregistrer les marqueurs avec la séquence, à condition de disposer des autorisations appropriées dans Interplay Production. Un rôle disposant de droits en lecture et en écriture pour le dossier contenant la séquence doit vous être assigné, ainsi que les autorisations relatives à la manipulation des marqueurs décrites ci-dessous.



Pour en savoir plus sur les séquences non éditables, reportez-vous à la section « Ouverture et édition d'une séquence existante dans le volet Séquence », à la page 96.

Restrictions

Une *restriction* est un groupe de deux marqueurs qui identifient des clips dont l'utilisation est limitée d'une manière ou d'une autre, par la gestion des droits de la propriété intellectuelle ou la conformité du contenu par exemple. Les restrictions peuvent être ajoutées et éditées uniquement dans Interplay Assist et Interplay Central, mais apparaissent dans les applications Avid suivantes :

- Avid NewsCutter, Avid Media Composer, Avid Symphony
- Interplay Instinct

Pour des informations sur la création de restrictions dans Interplay Central, reportez-vous à la section « [Ajout, enregistrement et suppression de restrictions](#) », à la page 226.

Autorisations

Pour pouvoir créer et modifier des marqueurs, le compte Interplay Production d'un utilisateur d'Interplay Central doit être configuré avec les autorisations suivantes :

Paramètre	Description
Can create locators	Possibilité de créer des marqueurs (anciennement appelés « locators » dans les applications de montage Avid)
Can modify locators	Possibilité de modifier et de supprimer des marqueurs
Can create restrictions	Possibilité de créer des restrictions
Can modify restrictions.	Possibilité de modifier et supprimer des restrictions

Si un utilisateur ne dispose pas de ces autorisations, le bouton d'ajout de marqueur ou de restriction est grisé et une info-bulle lui indique qu'il n'a pas l'autorisation de créer d'élément de ce type.

Un administrateur Interplay Production définit ces autorisations depuis la vue Instinct/Assist User Settings d'Interplay Administrator. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Engine et Avid Interplay Archive Engine* ou à l'aide d'Interplay.

Marqueurs et séquences

Dans Interplay Central, vous pouvez ajouter des marqueurs aux clips, sous-clips et séquences stockés dans la base de données Interplay Production. Les marqueurs ajoutés à une séquence sont uniquement associés à cette séquence. Ils ne sont pas automatiquement associés aux master clips correspondants utilisés dans la séquence. De même, un marqueur ajouté à un sous-clip n'est pas associé au master clip d'origine.



Lorsque vous ajoutez un marqueur à une séquence, un délai de quelques secondes peut être nécessaire avant de pouvoir en créer un autre. Dans ce cas, le bouton d'insertion de marqueur est désactivé (grisé). Dès sa réactivation, vous pouvez créer un autre marqueur.

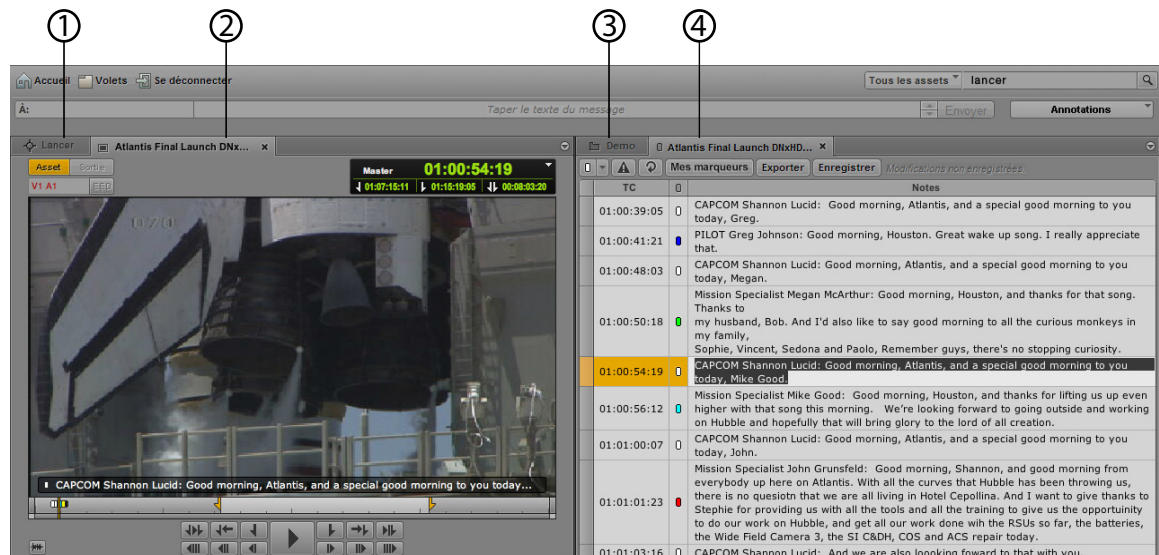
Lorsque vous créez une séquence dans le volet Séquence, vous ajoutez des marqueurs soit en incorporant des clips qui en contiennent déjà, soit en créant des marqueurs directement dans la séquence. Reportez-vous à la section « [Ajout de marqueurs à une séquence](#) », à la page 136.

Nombre de caractères pour les textes de marqueur

Dans Interplay Central, le texte d'un marqueur est limité à 32 000 caractères. Si le texte dépasse ces 32 000 caractères, un message d'avertissement s'affiche et vous ne pourrez pas enregistrer le texte avant d'avoir réduit le nombre de caractères. Le message d'état de l'enregistrement indique le nombre total de caractères jusqu'à ce qu'il passe sous la limite des 32 000. Il est alors mis à jour et affiche le message Modifications non enregistrées ; vous pouvez enregistrer votre texte.

L'affichage Annotations

L'affichage Annotations comprend différents volets organisés pour le processus d'annotation des médias, que vous pouvez personnaliser. L'illustration suivante montre les volets Média et Marqueurs. L'onglet du volet Marqueurs affiche le nom du clip ou de la séquence chargé(e).



1	Volet Lancer	3	Volet Assets
2	Volet Média	4	Volet Marqueurs

Les dimensions et la position des volets peuvent être ajustées, de la même manière que dans les autres affichages. Vous pouvez par exemple déplacer le volet Assets sous le volet Média. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des zones et des volets](#) », à la page 24.



Les boutons Sortie et EED du volet Média sont désactivés dans l'affichage Annotations.

Pour ouvrir l'affichage Annotations :

- ▶ À partir du sélecteur d'affichage, sélectionnez Annotations.

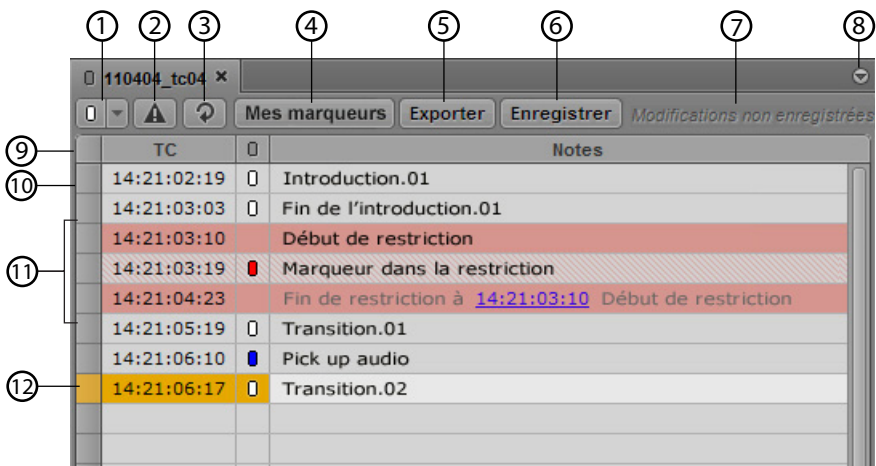
Pour réinitialiser l'affichage Annotations :

- ▶ Choisissez Réinitialiser l'affichage à partir du sélecteur d'affichage.


Le volet Marqueurs

Le *volet Marqueurs* permet de créer et de visualiser des marqueurs ainsi que le texte qui leur est associé. Vous pouvez également voir les restrictions, à condition que le clip ou la séquence en contienne.

L'illustration suivante montre une série de marqueurs affichée dans le volet Marqueurs. Les différentes zones d'affichage et commandes sont décrites dans le tableau ci-après.



Zone d'affichage ou commande		Description
1	Bouton Insérer un marqueur et menu Couleur du marqueur	Crée un marqueur au timecode actuel du volet Média. Vous pouvez choisir une couleur pour le marqueur, comme décrit à la section « Ajout, enregistrement et suppression de marqueurs », à la page 219. Vous pouvez également créer un marqueur en appuyant sur Ctrl+M (Windows et Macintosh) ou Commande+M (Macintosh), ou encore en maintenant la touche Ctrl enfoncée puis en appuyant sur une touche du pavé numérique. Reportez-vous à la section « Raccourcis du volet Marqueurs », à la page 332.
2	Bouton Ajouter une restriction	Crée un marqueur et une restriction pour le segment délimité par des points d'entrée et de sortie dans le volet Média. Reportez-vous à la section « Utilisation des restrictions », à la page 221.

	Zone d'affichage ou commande	Description
3	Bouton Actualiser	<p>Met à jour la liste des marqueurs enregistrés pour le clip ou la séquence sélectionné(e). Cette commande est particulièrement utile lorsque plusieurs dérusheurs travaillent sur le même clip ou la même séquence, ou lorsqu'un journaliste souhaite consulter les dernières informations ajoutées par les dérusheurs.</p> <p>Si le volet Marqueurs est actif, vous pouvez également appuyer sur F5 pour mettre à jour son contenu.</p>
4	Bouton Mes marqueurs	<p>Ce bouton permet d'activer un filtre sur la liste des marqueurs pour n'afficher que les marqueurs et restrictions que vous avez créés, ou tous ceux qui ont été créés par tous les utilisateurs. Le bouton Mes marqueurs filtre également l'affichage des marqueurs et restrictions dans les volets Séquence et Média.</p>
5	Bouton Export	<p>Affiche les options d'exportation du texte des marqueurs vers d'autres applications. Reportez-vous à la section « Exportation de marqueurs », à la page 228.</p>
6	Bouton Enregistrer	<p>Enregistre tous les marqueurs sans quitter le mode d'édition.</p> <p> <i>En mode d'édition, le curseur est affiché dans le champ Notes et vous pouvez saisir du texte.</i></p>
7	Message d'état de l'enregistrement	<p>Permet de savoir si les marqueurs du clip ou de la séquence ont été enregistrés ou non. Cette zone peut afficher les messages Modifications non enregistrées, Enregistrement ou Toutes les modifications ont été enregistrées.</p>
8	Bouton de menu du volet	<p>Le menu du volet Marqueurs contient les commandes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enregistrer. Similaire au raccourci Ctrl+S. • Supprimer. Similaire à la touche Suppr (Windows), Retour arrière (Macintosh) ou au raccourci fn+Retour arrière (MacBook). • Exporter. Similaire au bouton Export. • Raccourcis clavier. Affiche une rubrique d'aide qui répertorie les raccourcis clavier utilisés pour les tâches d'annotation. • Aide. Affiche une rubrique d'aide qui décrit les commandes du volet Marqueurs. Vous pouvez accéder au système d'aide entier d'Interplay Central depuis cette rubrique.

	Zone d'affichage ou commande	Description
9	Colonnes	<p>Le volet Marqueurs contient cinq colonnes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (sans en-tête) : S'affiche en orange pour le ou les marqueurs sélectionnés. • TC : Affiche le timecode du clip ou de la séquence correspondant à l'emplacement du marqueur. • Icône de marqueur : Affiche l'icône associée à chaque marqueur. • Notes : Affiche le texte associé à chaque marqueur. <p>Vous pouvez utiliser les commandes Couper, Copier et Coller avec le texte des colonnes. Reportez-vous à la section « Couper, copier et coller du texte », à la page 227.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisateur : Affiche le nom de l'utilisateur d'Interplay qui a créé le marqueur.
10	Marqueur non sélectionné	La couleur grise indique un marqueur non sélectionné.
11	Restriction	<p>Une restriction est matérialisée par plusieurs éléments :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ligne entière du marqueur de début d'une restriction est affichée en rouge. • La ligne du marqueur de fin est également affichée en rouge. Le texte de ce marqueur inclut un lien (affiché en bleu) pointant vers le marqueur de début de la restriction. • Tous les marqueurs auxquels la restriction s'applique apparaissent sur des croix rouges en trame de fond. <p>Reportez-vous à la section « Utilisation des restrictions », à la page 221.</p>
12	Marqueur sélectionné en mode d'édition	Lorsque le texte d'un marqueur est en cours d'édition, le marqueur est sélectionné en orange et le champ Notes est blanc.

Pour fermer le volet Marqueurs :

- Cliquez sur le bouton de fermeture (X) de l'onglet du volet.

Pour ouvrir le volet Marqueurs :

- Sélectionnez Volets > Marqueurs.

Pour afficher uniquement les marqueurs et restrictions que vous avez créés :

- Cliquez sur le bouton Mes marqueurs.

Le volet Marqueurs affiche les marqueurs et restrictions que vous avez créés et masque tous les marqueurs créés par d'autres utilisateurs d'Interplay. Pour afficher les marqueurs et restrictions créés par tous les utilisateurs, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Mes marqueurs.



Le bouton Mes marqueurs filtre également l'affichage des marqueurs et restrictions dans les volets Séquence et Média.

Les dimensions et la position des volets peuvent être ajustées, de la même manière que dans les autres affichages. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des zones et des volets](#) », à la page 24.

Ajout, enregistrement et suppression de marqueurs

La procédure d'ajout de marqueurs dépend de votre workflow. Vous pouvez ajouter un marqueur à un clip, un sous-clip ou une séquence. Vous pouvez réaliser cette opération alors que la vidéo est en cours de lecture, ou par scrubbing pour accéder aux emplacements souhaités. Vous pouvez contrôler la vidéo et ajouter ou supprimer des marqueurs avec votre souris ou votre clavier. Par exemple, lorsque l'affichage Annotations est activé, utilisez les raccourcis Ctrl+J, Ctrl+K ou Ctrl+L pour contrôler la lecture de la vidéo lors de la saisie du texte d'un marqueur. Pour consulter une liste des raccourcis clavier, reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Marqueurs](#) », à la page 332.

L'insertion de texte dans la colonne Notes est facultatif. Le texte d'un marqueur peut être inséré immédiatement, mais pouvez également créer un marqueur sans texte, puis ajouter du texte ultérieurement.

Lorsque vous insérez un marqueur sans texte, il est automatiquement enregistré. Si vous ajoutez du texte, le marqueur est automatiquement enregistré et le texte l'est également si vous enregistrez le marqueur manuellement, ou si vous quittez le marqueur (et sortez ainsi du mode d'édition) en appuyant sur Ctrl+Entrée.



En mode d'édition, le curseur est affiché dans le champ Notes et vous pouvez saisir du texte.

Vous pouvez choisir une couleur pour chaque marqueur. Cela peut être utile pour appliquer un code couleur particulier, rouge pour les restrictions ou bleu pour l'audio par exemple.

Le bouton d'ajout de marqueur indique la couleur actuellement sélectionnée pour les icônes de marqueur. Pour changer de couleur, cliquez sur la flèche du bouton d'ajout de marqueur et sélectionnez une couleur différente.



Pour ajouter un marqueur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Insérer un marqueur.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+M.
- ▶ Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la touche du pavé numérique associée à la couleur que vous souhaitez appliquer à l'icône du marqueur. Appuyez par exemple sur Ctrl+3 pour créer un marqueur avec une icône rouge. Reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Marqueurs](#) », à la page 332.

Le curseur apparaît dans le champ Notes et vous pouvez commencer à saisir du texte.

Vous avez la possibilité de créer d'autres marqueurs tout en restant en mode d'édition. Lorsque vous créez ainsi un autre marqueur, le précédent est automatiquement enregistré et le curseur apparaît dans le champ Notes du nouveau marqueur.

Pour activer le mode d'édition et modifier le texte d'un marqueur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Double-cliquez sur un marqueur.
- ▶ Sélectionnez un marqueur et appuyez sur Entrée.

Pour enregistrer le texte d'un marqueur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Enregistrer.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+S.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+Entrée pour quitter le mode d'édition.
- ▶ Sélectionnez un autre marqueur avec votre souris.
- ▶ Ajoutez un nouveau marqueur.

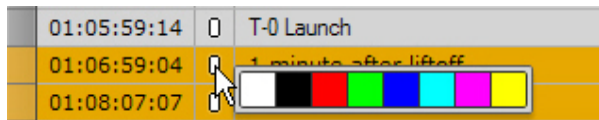
Si vous ajoutez des marqueurs à une séquence en mode Sortie, leur enregistrement dans le volet Marqueurs enregistre également la séquence. De la même manière, l'enregistrement d'une séquence en mode Sortie enregistre également les marqueurs qu'elle contient.

Pour supprimer un ou plusieurs marqueurs, sélectionnez-les et effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur la touche Suppr (Windows), Retour arrière (Macintosh) ou sur le raccourci fn+Retour arrière (MacBook).
- ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez Supprimer.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez Supprimer.

Pour changer la couleur d'une ou plusieurs icônes de marqueur, sélectionnez le ou les marqueurs associés et effectuez l'une des opérations suivantes :

- Positionnez le pointeur de votre souris sur une icône et cliquez avec le bouton gauche ou droit, puis sélectionnez une couleur.



- Sélectionnez une couleur à partir du menu déroulant des couleurs de marqueur. La couleur sélectionnée sera également appliquée à l'icône du prochain marqueur créé.

Utilisation des restrictions

Une *restriction* est un groupe de deux marqueurs qui identifie un clip, ou une section d'un clip, dont l'utilisation est limitée d'une manière ou d'une autre, par la gestion des droits de la propriété intellectuelle ou la conformité du contenu par exemple.

Les sections suivantes décrivent les méthodes de manipulation des restrictions :

- [« Comprendre les restrictions dans Interplay Central », à la page 221](#)
- [« Ajout, enregistrement et suppression de restrictions », à la page 226](#)

Comprendre les restrictions dans Interplay Central

Dans Interplay Central, vous pouvez ajouter, modifier, enregistrer et supprimer des restrictions depuis le volet Marqueurs, en procédant de la même manière qu'avec des marqueurs. L'illustration suivante présente une restriction nommée « Restricted footage », incluant deux marqueurs.

Lancer x			
<div> ⏏ ⚠ ↺ Mes marqueurs Exporter Enregistrer Toutes les modifications ont été </div>			
TC		Notes	
01:05:37:12	⏏	Crowd shot T-23	Adr
01:05:51:15	⏏	Ignition	adr
01:06:00:22	⏏	Blastoff	adr
01:06:08:05	●	Use audio	adr
01:06:12:21	⏏	Climbing	adr
01:08:52:17		Restricted footage	adr
01:10:23:10	⏏	Shot of the mast	adr
01:11:03:13	⏏	Another shot of the mast	adr
01:11:55:01		Fin de la restriction à partir de 01:08:52:17 Restricted footage	adr

Notez les points suivants :

- La ligne entière du marqueur de début d'une restriction est affichée en rouge.
- La ligne du marqueur de fin est également affichée en rouge. Le texte de ce marqueur inclut un lien (affiché en bleu) pointant vers le marqueur de début de la restriction.
- Tous les marqueurs compris à l'intérieur de la restriction apparaissent sur des croix rouges en trame de fond.
- Les indicateurs de marqueurs ne sont pas utilisés pour les restrictions.
- Vous pouvez utiliser le bouton Mes marqueurs pour filtrer la liste des marqueurs et n'afficher que les restrictions que vous avez créées, ou les afficher toutes, quel que soit leur créateur.

Les restrictions apparaissent également en rouge sur la timeline du volet Média, comme le montre l'illustration suivante.

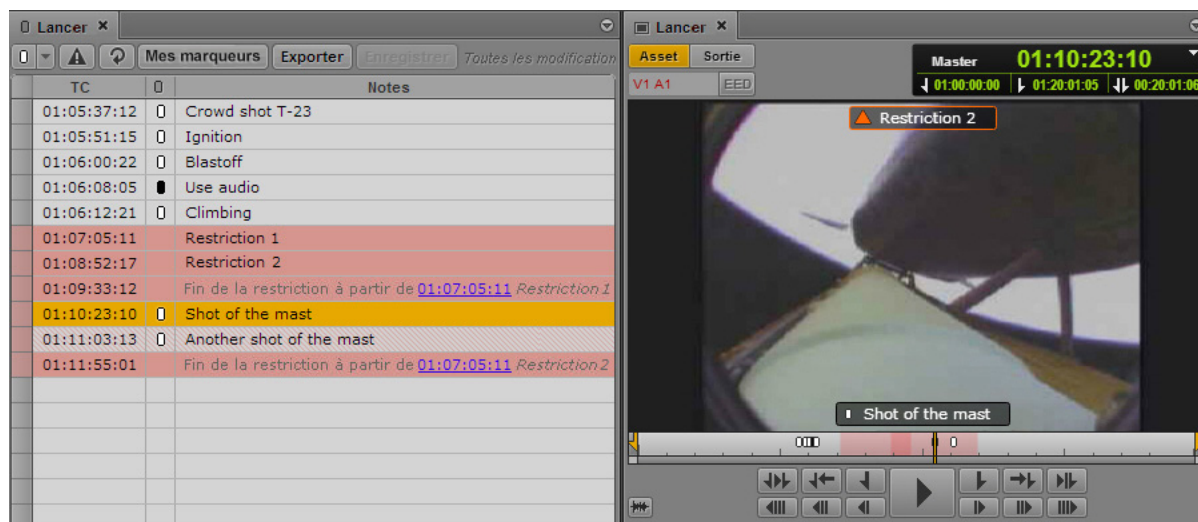


Vous pouvez créer une restriction imbriquée à l'intérieur d'une autre restriction, ou faire chevaucher deux restrictions. Dans ce cas, la restriction imbriquée ou la zone de chevauchement est mise en évidence par une couleur rouge plus foncée sur la timeline du média.

Le texte d'une restriction apparaît en haut du lecteur de médias, précédé par un triangle rouge indiquant une restriction.

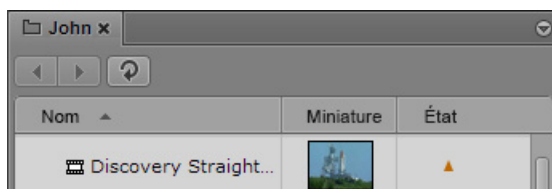
- Si deux restrictions se chevauchent, le texte de la première reste affiché jusqu'au début de la seconde.
- Si une restriction inclut une restriction imbriquée, seul le texte de la première est affiché.

L'illustration suivante montre les volets Marqueurs et Média pour un clip nommé « Discovery Straight On.new.01 ». Ce clip inclut des marqueurs et deux restrictions, nommées Restriction 1 et Restriction 2. Ces restrictions se chevauchent brièvement et cette zone de chevauchement est mise en évidence par une couleur rouge plus foncée sur la timeline du média. L'indicateur de position se trouve sur un marqueur compris à l'intérieur de la première restriction. Le texte de la restriction est affiché en haut du lecteur, et celui du marqueur en bas.



Vous pouvez utiliser le bouton Mes marqueurs du volet Marqueurs pour n'afficher que les restrictions que vous avez créées, ou toutes celles qui ont été créées par tous les utilisateurs.

L'illustration suivante montre le même master clip répertorié dans le volet Assets. Un triangle orange dans la colonne État indique qu'il contient une restriction.



L'icône de restriction est affichée dans la colonne État uniquement pour les master clips qui incluent une restriction, et non pour les sous-clips ou séquences.

Cette icône apparaît également dans la colonne DRM, à condition bien entendu qu'elle soit affichée.

Conditions requises

Pour pouvoir créer et modifier des restrictions, le compte Interplay Production d'un utilisateur d'Interplay Central doit être configuré avec les autorisations suivantes :

- Can create restrictions.
- Can modify restrictions.

Si un utilisateur ne dispose pas de ces autorisations, le bouton Ajouter une restriction est grisé et une info-bulle lui indique qu'il n'a pas l'autorisation de créer d'élément de ce type.

Pour supprimer des restrictions, le compte Interplay Production de l'utilisateur doit être configuré avec l'autorisation suivante :

- Can modify restrictions.

Un administrateur Interplay Production définit ces autorisations depuis la vue Instinct/Assist User Settings d'Interplay Administrator. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Avid Interplay Engine et Avid Interplay Archive Engine* ou à l'aide d'Interplay.

Ajout et édition de texte

L'insertion de texte dans la colonne Notes est facultatif. Le texte d'une restriction peut être inséré immédiatement, mais vous pouvez également créer une restriction sans texte, puis ajouter du texte ultérieurement.

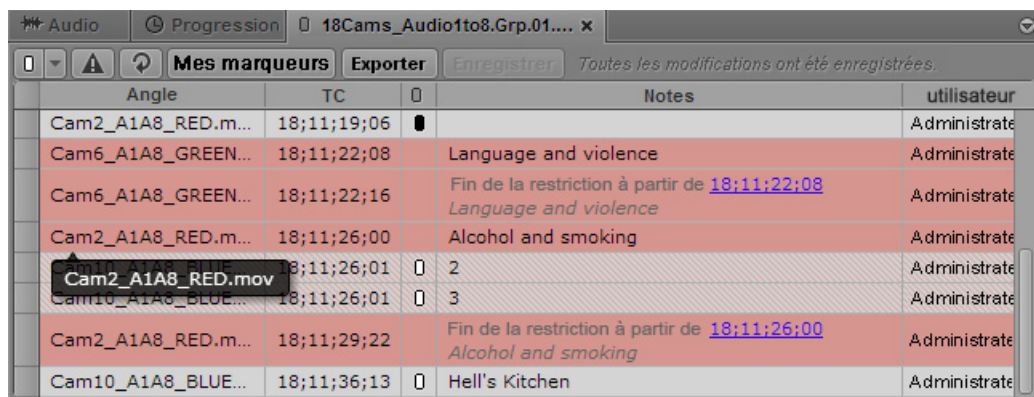
Lorsque vous insérez une restriction sans texte, elle est automatiquement enregistrée. Si vous ajoutez du texte, la restriction est automatiquement enregistrée et le texte l'est également si vous enregistrez la restriction manuellement, ou si vous quittez la restriction (et sortez ainsi du mode d'édition) en appuyant sur Ctrl+Entrée.

Master clips et sous-clips

Vous pouvez ajouter des restrictions à des master clips ou à des sous-clips. Les master clips et les sous-clips sont liés. De ce fait, les restrictions ajoutées ou modifiées dans un master clip le sont également dans le sous-clip correspondant. De la même manière, toute restriction ajoutée ou modifiée dans un sous-clip l'est aussi dans le master clip.

Clips de groupe

Vous pouvez afficher et éditer les restrictions d'un master clip inclus dans un clip de groupe. Une colonne nommée Angle indique le nom du master clip pour chaque marqueur ou restriction, comme présenté sur l'illustration suivante.



Angle	TC	In	Out	Notes	utilisateur
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;19;06				Administrateur
Cam6_A1A8_GREEN...	18;11;22;08			Language and violence	Administrateur
Cam6_A1A8_GREEN...	18;11;22;16			Fin de la restriction à partir de 18:11:22:08 Language and violence	Administrateur
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;26;00			Alcohol and smoking	Administrateur
Cam2_A1A8_RED.mov	18;11;26;01		2		Administrateur
Cam10_A1A8_BLUE...	18;11;26;01		3		Administrateur
Cam2_A1A8_RED.m...	18;11;29;22			Fin de la restriction à partir de 18:11:26:00 Alcohol and smoking	Administrateur
Cam10_A1A8_BLUE...	18;11;36;13			Hell's Kitchen	Administrateur

Vous pouvez ajouter une nouvelle restriction à un master clip en le sélectionnant en tant qu'angle actif, soit dans une vue à angle unique, soit dans une vue multi-angle. Les master clips et les clips de groupe sont liés. De ce fait, les restrictions ajoutées ou modifiées dans un master clip le sont également dans le clip de groupe.

Il est impossible d'ajouter une restriction à un clip de groupe lui-même.

Les restrictions apparaissent dans le lecteur de médias pour le master clip sélectionné en tant qu'angle actif, aussi bien en mode Asset qu'en mode Sortie.

Séquences

Si vous montez un master clip ou un sous-clip comprenant une restriction à l'intérieur d'une séquence, la restriction est reportée dans la séquence. Les informations du clip source restent liées à celles du clip dans la séquence. De ce fait, toute modification apportée à une restriction dans le clip source l'est également dans la séquence.

Si le volet Média est en mode Sortie, toute restriction comprise à l'intérieur de la séquence s'affiche dans le volet Marqueurs, avec tous les marqueurs éventuellement inclus dans cette séquence. Une restriction reste affichée même si une opération de trimming supprime une partie de la zone qu'elle affecte, et ce tant que la séquence comprend au moins une partie de la restriction.

Il est impossible d'éditer des restrictions au niveau de la séquence et d'en ajouter directement à une séquence. Le bouton Ajouter une restriction est inactif.

Si vous ouvrez une séquence non prise en charge, montée par exemple dans Media Composer, le message suivant s'affiche en haut du lecteur : Cette séquence contient des clips avec restrictions. Les marqueurs apparaissent dans le volet Marqueurs, mais pas les restrictions.

Ajout, enregistrement et suppression de restrictions

Si votre compte Interplay Production est configuré avec les autorisations appropriées (reportez-vous à la section « [Comprendre les restrictions dans Interplay Central](#) », à la [page 221](#)), vous pouvez ajouter, modifier, enregistrer et supprimer des restrictions dans Interplay Central.

Pour ajouter une restriction à un master clip ou sous-clip :

1. Chargez un master clip ou un sous-clip dans le volet Média.
Si vous ajoutez une restriction à un sous-clip, elle l'est également au master clip source.
2. Insérez des points d'entrée et de sortie pour délimiter la région sur laquelle vous souhaitez ajouter une restriction.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter une restriction.
Les points de début et de fin sont définis pour la restriction dans le volet Marqueurs et la restriction est automatiquement enregistrée. Le curseur est positionné dans la zone Notes afin que vous puissiez saisir du texte pour la restriction.
4. (Facultatif) Tapez le texte de la restriction dans la colonne Notes, puis appuyez sur Ctrl+Entrée.

Pour activer le mode d'édition et éditer le texte d'une restriction, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Dans le volet Marqueurs, double-cliquez sur le début de la restriction.
- ▶ Sélectionnez le début de la restriction et appuyez sur Entrée.



En mode d'édition, le curseur est affiché dans le champ Notes et vous pouvez saisir du texte.



Il est impossible de modifier le point de début ou de fin d'une restriction. Pour cela, supprimez la restriction puis créez-en une nouvelle.

Pour enregistrer le texte d'une restriction, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton Enregistrer.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+S.
- ▶ Appuyez sur Ctrl+Entrée pour quitter le mode d'édition.
- ▶ Sélectionnez une autre restriction avec votre souris.
- ▶ Ajoutez un nouveau marqueur ou une nouvelle restriction.

Pour supprimer une restriction, sélectionnez son début ou sa fin et effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Appuyez sur la touche Suppr (Windows), Retour arrière (Macintosh) ou sur le raccourci fn+Retour arrière (MacBook).
- ▶ Effectuez un clic droit, puis sélectionnez Supprimer.

- Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez Supprimer.

Couper, copier et coller du texte

Utilisez les raccourcis standard pour couper ou copier du texte dans le presse-papiers du système, ou le coller à partir du presse-papiers. Vous avez la possibilité de copier du texte provenant de sources externes telles que des documents ou des pages Web pour le coller en tant que notes de marqueur. Le texte est collé sans mise en forme.

Vous pouvez également effectuer l'opération inverse : copier le texte d'un marqueur pour le coller dans une source externe telle que le Bloc-notes. Si vous travaillez sur un sujet dans l'affichage Sujet, vous pouvez copier et coller du texte dans l'Éditeur de script. Les opérations de copie et de collage peuvent s'appliquer à des marqueurs entiers (timecode et texte). Lorsque vous collez un marqueur entier dans un document, le texte collé inclut le nom du clip et sa cadence d'images.

Pour couper du texte :

- Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+X.

Pour copier du texte :

- Sélectionnez le texte et appuyez sur Ctrl+C.

Pour copier des marqueurs :

- Sélectionnez un ou plusieurs marqueurs et appuyez sur Ctrl+C. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur des marqueurs contigus pour les sélectionner, utilisez la touche Ctrl pour sélectionner des marqueurs non contigus.

Pour coller du texte :

- Appuyez sur Ctrl+V.

Pour consulter une liste complète des raccourcis clavier, reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Marqueurs](#) », à la page 332.

Utilisation des marqueurs pour naviguer dans l'affichage Annotations

Utilisez votre souris ou votre clavier pour naviguer d'un marqueur à un autre d'un clip ou d'une séquence. Un marqueur sélectionné dans la timeline l'est également dans le volet Marqueurs. Lorsqu'un marqueur est sélectionné dans le volet Marqueurs, sa contrepartie dans la timeline est aussi sélectionnée et l'image correspondante est affichée dans le lecteur de médias.

Pour accéder au marqueur précédent, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Lorsque le volet Marqueurs est actif, appuyez sur la touche Flèche haut.
- ▶ Lorsque le volet Marqueurs n'est pas actif, appuyez sur Ctrl+Maj+Flèche gauche.

Pour accéder au marqueur suivant, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Lorsque le volet Marqueurs est actif, appuyez sur la touche Flèche bas.
- ▶ Lorsque le volet Marqueurs n'est pas actif, appuyez sur Ctrl+Maj+Flèche droite.



Dans l'affichage Sujet, utilisez les raccourcis Maj+Flèche gauche et Maj+Flèche droite pour naviguer entre les marqueurs.

Exportation de marqueurs

Vous pouvez exporter une liste de marqueurs dans l'un des formats suivants :

- Fichier texte (.txt) contenant le timecode et le texte de chaque marqueur.
- Fichier texte délimité par des tabulations (.txt) que vous pouvez importer dans Media Composer ou une autre application de montage Avid. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation de l'application de montage Avid.
- Fichier CSV (champs séparés par des virgules) que vous pouvez ouvrir en tant que feuille de calcul Microsoft Excel.
- Fichier XML utilisable dans d'autres applications.

Des marqueurs entiers (timecode et texte) peuvent être copiés dans le presse-papiers du système pour être collés dans une autre application. Le texte d'un marqueur peut enfin être copié et collé.

Pour exporter les marqueurs dans un fichier :

1. Chargez un clip ou une séquence qui inclut des marqueurs dans le lecteur de médias.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Export.
 - ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez Exporter.

La boîte de dialogue Exporter les logs s'affiche.



3. Sélectionnez le type de fichier à exporter : Fichier texte, Texte Media Composer, CSV ou XML.
4. Saisissez un nom de fichier. Il est inutile d'ajouter une extension.
5. Cliquez sur Télécharger.

Le fichier est enregistré dans votre dossier de téléchargement par défaut.

Le format sélectionné est mémorisé par la boîte de dialogue. Il sera automatiquement sélectionné lors de sa prochaine ouverture.

Pour copier dans le presse-papiers un ou plusieurs marqueurs sous forme de texte :

- Sélectionnez un ou plusieurs marqueurs et appuyez sur Ctrl+C.

Utilisez votre souris ou votre clavier pour sélectionner plusieurs marqueurs :

- Sélectionnez un marqueur, puis appuyez sur Maj+Flèche haut ou Maj+Flèche bas pour sélectionner une plage de marqueurs.
- Sélectionnez un marqueur, puis maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un autre marqueur pour sélectionner une plage de marqueurs contigus, ou maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur des marqueurs non contigus pour les sélectionner.

Utilisez ensuite le raccourci Ctrl+V pour coller le timecode et le texte dans un autre document ou une autre application.

Pour copier le texte d'un marqueur dans le presse-papiers :

1. Double-cliquez sur le champ Notes du marqueur dont vous souhaitez copier le texte.
2. Sélectionnez le texte à copier.

Utilisez ensuite le raccourci Ctrl+V pour coller le texte dans un autre document ou une autre application.

Saisie de texte de marqueur dans une langue écrite de droite à gauche

Vous pouvez saisir, afficher et éditer le texte d'un marqueur dans une langue écrite de droite à gauche (Arabe ou Hébreu par exemple). L'application Interplay Central reconnaît les caractères écrits de la droite vers la gauche. Si plus de 50 % du texte d'un marqueur d'un asset est formé de caractères d'un alphabet qui s'écrit de la droite vers la gauche, l'alignement du texte dans la colonne Notes bascule de la droite vers la gauche après avoir effectué l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Actualiser de la barre d'outils du volet Marqueurs.
- Rechargez l'asset à partir du volet Assets.

Tous les marqueurs d'un même asset sont modifiés et respectent le même alignement.

Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Ctrl+Maj pour modifier l'alignement du texte.

L'alignement du texte persiste pour tous les marqueurs d'un même asset, à moins que la proportion de texte soit modifiée ou que vous changiez manuellement l'alignement. Si le texte du premier marqueur est aligné de droite à gauche, celui du suivant débutera avec le même alignement, sauf si plus de 50 % de ce texte est formé de caractères d'un alphabet qui s'écrit de la gauche vers la droite ou que vous changiez manuellement l'alignement.

Il est possible de copier et coller du texte aligné de la droite vers la gauche. Si vous collez du texte à l'intérieur du premier marqueur d'un asset, vous devez utiliser le raccourci clavier Ctrl+Maj pour changer d'alignement. Le texte du marqueur suivant sera ensuite aligné de la droite vers la gauche.

Vous pouvez exporter le texte d'un marqueur aligné de la droite vers la gauche, cet alignement sera respecté.



Le texte incrusté dans le lecteur de médias est affiché uniquement de la gauche vers la droite.

Pour changer manuellement l'alignement de texte de l'ensemble des marqueurs :

- Appuyez sur Ctrl+Maj.

Si l'alignement est de gauche à droite, le raccourci Ctrl+Maj le fait passer de droite à gauche.

Si l'alignement est de droite à gauche, le raccourci Ctrl+Maj le fait passer de gauche à droite.

Prise en charge du format Unicode pour le texte des marqueurs

Interplay Central version 1.2 et ultérieures prend en charge la saisie et l'affichage des caractères Unicode pour la création du texte des marqueurs. Tous les caractères utilisés pour le texte des marqueurs s'affichent donc correctement dans les applications suivantes :

- Interplay Central
- Interplay Assist
- Avid Instinct
- Interplay Access

Media Composer, Symphony et NewsCutter affichent les caractères Unicode uniquement si le système d'exploitation est installé dans la langue dans laquelle le texte a été créé.

Interplay Central affiche correctement tous les caractères utilisés pour les textes de marqueur créés dans d'autres applications.



Dans un groupe de travail Interplay, tous les clients et applications à l'exception d'Interplay Central doivent être installés dans la même langue, l'anglais ou l'une des autres langues disponibles.

Création de sous-clips

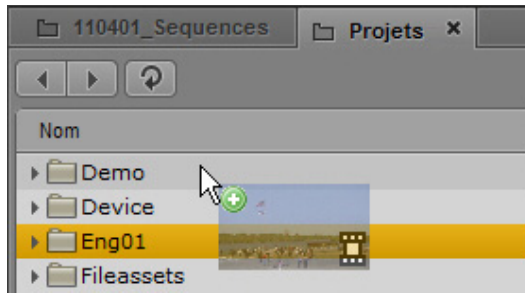
Vous pouvez créer un sous-clip à partir d'un clip chargé dans le volet Média et le stocker dans un dossier existant de la base de données Interplay Production.



La création de sous-clips à partir de séquences ou de clips de groupe n'est pas prise en charge actuellement.

Pour créer un sous-clip :

1. Définissez un point d'entrée et un point de sortie pour le clip chargé dans le volet Média.
2. Dans le volet Assets, affichez le dossier dans lequel vous souhaitez stocker le sous-clip.
3. Cliquez sur le lecteur de médias et faites glisser la miniature jusqu'au dossier, ou jusqu'à la ligne du volet Assets correspondant au dossier.



Pointez avec votre souris pour indiquer avec précision l'emplacement cible. Si vous passez au-dessus d'un dossier, ce dernier s'ouvre. Lorsqu'un dossier est déjà ouvert dans le volet Assets, faites glisser la miniature à n'importe quel emplacement du volet Assets (à l'exception des sous-dossiers) pour l'ajouter à ce dossier spécifique. Un signe plus sur fond vert indique que l'emplacement désigné pour stocker le sous-clip est valide.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton de menu du volet Média en mode Asset et sélectionner la commande Créer un sous-clip. La boîte de dialogue Sélectionner un dossier pour le sous-clip permet de désigner le dossier de stockage.

Le sous-clip est ajouté à la base de données. Son nom est identique à celui du master clip dont il est issu, suivi de l'extension.Sub.01. Les extensions des noms des autres sous-clips créés à partir du même master clip seront incrémentées,.Sub.02 par exemple.

4. (Facultatif) Renommez le sous-clip en effectuant l'une des opérations suivantes :

- ▶ Sélectionnez le sous-clip dans le volet Assets, cliquez sur son nom et saisissez le nouveau nom.
- ▶ Sélectionnez le sous-clip dans le volet Assets, appuyez sur F2 (Windows) ou Entrée (Macintosh) et saisissez le nouveau nom.

Le clip original reste chargé dans le lecteur de médias. Vous pouvez ainsi créer une série de sous-clips à partir d'un même master clip. Un sous-clip nouvellement créé est automatiquement sélectionné dans le volet Assets. Double-cliquez sur le sous-clip pour le charger dans le lecteur de médias.

11 Partage de messages Interplay Central

Les sections suivantes décrivent l'utilisation du volet Messages pour envoyer des messages aux utilisateurs d'Interplay Central et la procédure d'envoi de messages aux utilisateurs connectés à Interplay Central depuis une application de montage Avid.

- [Messages Interplay Central](#)
- [Utilisation du volet Messages](#)
- [Configuration du transfert d'e-mails](#)
- [Utilisation du transfert d'e-mails](#)

Messages Interplay Central

Interplay Central intègre un service de messagerie qui permet à ses utilisateurs de communiquer entre eux et d'envoyer des messages aux personnes connectées à Interplay Central depuis iNEWS ou une application de montage Avid telle qu'Avid Media Composer. Les assets média d'Interplay Production peuvent ainsi être partagés avec un large éventail d'utilisateurs d'Interplay Central. Vous pouvez envoyer des messages texte à un ou plusieurs autres utilisateurs d'Interplay, et vos messages peuvent contenir des URL de sites Internet, ainsi que des liens vers des assets Interplay Production. Ces liens peuvent ouvrir des assets média spécifiques dans le lecteur de médias d'Interplay Central, la fenêtre Monitor d'une application de montage Avid ou un navigateur (pour les URL).



La messagerie d'Interplay Central ne permet pas d'envoyer des messages directement entre des clients iNEWS, à moins qu'ils ne soient connectés à Interplay Central. Vous pouvez utiliser la barre de message située en haut de la fenêtre de l'application pour envoyer des messages texte entre des comptes iNEWS. Utilisez le volet Messages d'Interplay Central pour envoyer des messages à d'autres utilisateurs d'Interplay Central ou pour partager des assets média.

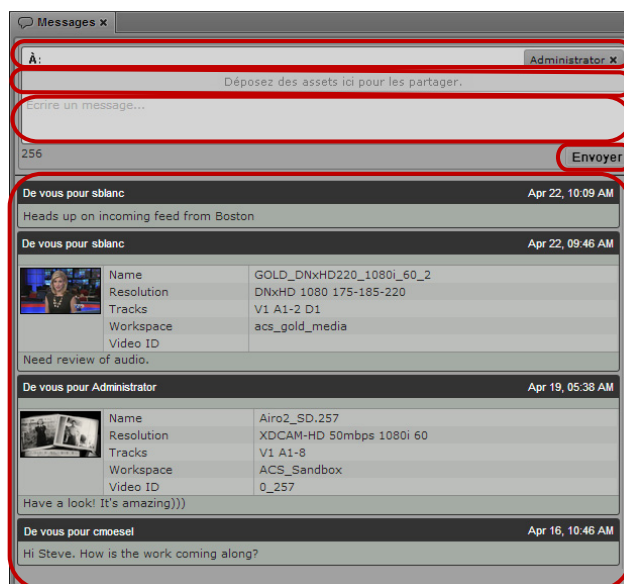
Vous pouvez enfin configurer le transfert d'e-mails afin de recevoir vos messages Interplay Central lorsque vous n'êtes pas connecté au système.

Vous pouvez faire glisser les assets du volet Assets jusqu'au volet Message, ou lancer une recherche dans Interplay Central et faire glisser un asset du volet Rechercher jusqu'au volet Messages. Le message affiche la première image de l'asset, son nom et ses métadonnées, ainsi que le texte rédigé par l'expéditeur.

Utilisation du volet Messages

Le volet Messages contient une zone de message qui permet d'envoyer les messages texte et les liens vers les assets média. Elle répertorie également tous les messages reçus, le plus récent apparaissant en haut de la liste.

Les messages que vous avez envoyés sont affichés sur fond bleu dans la liste des messages, ceux que vous avez reçus sont affichés sur fond vert.

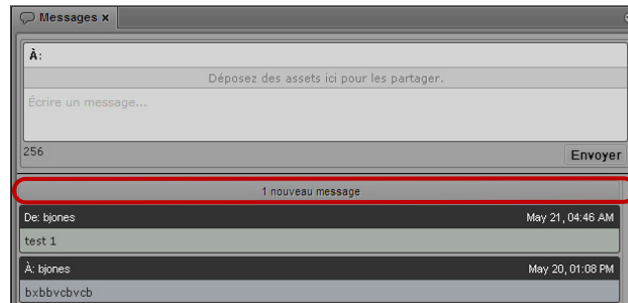


Volet Messages (de haut en bas) : champ d'adresse, zone d'asset, champ du message, bouton Envoyer, liste des messages

Pour afficher le volet Messages et lire vos messages, effectuez l'opération suivante :

- Sélectionnez Volets > Messages.

Le volet Messages s'ouvre dans le mode et l'orientation dans lesquels il se trouvait lors de votre déconnexion de l'application. Une barre de notification apparaît au-dessus de la liste si vous avez reçu de nouveaux messages.



Volet Messages, avec la barre de notification indiquant la réception d'un nouveau message

Affichage des messages et des liens vers les assets média

Lorsque vous recevez des messages de la part d'autres utilisateurs d'Interplay Central, une notification s'affiche en haut de la liste du volet Messages pour indiquer la présence de messages non lus. Le fait de cliquer sur la notification ou de faire défiler la liste vers le haut charge les messages, les plus récents étant affichés en haut de la liste.

Pour afficher des messages :

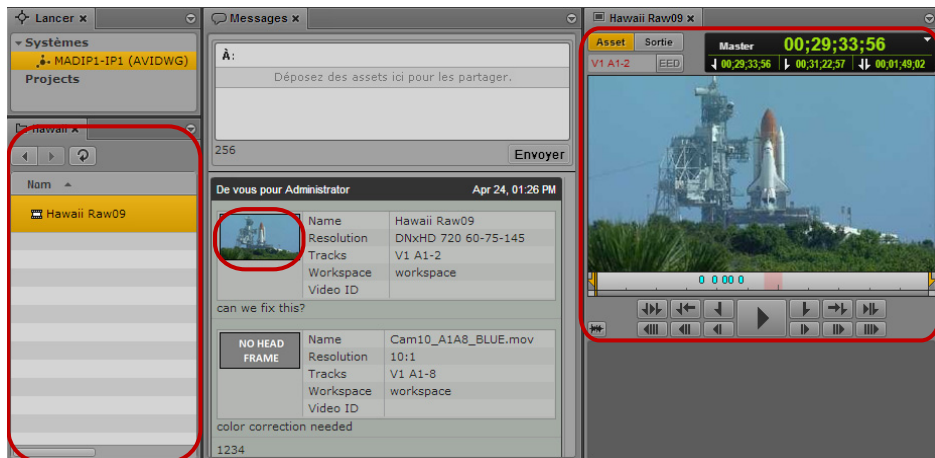
1. Ouvrez le volet Messages.
2. Si vous avez reçu des messages depuis votre dernière connexion à Interplay Central, cliquez sur la barre de notification ou faites défiler la liste vers le haut.

Les nouveaux messages s'affichent dans la liste des messages, en commençant par les plus récents.



3. Si un message inclut un asset média, double-cliquez sur la première image dans la zone d'asset pour afficher le média.

Le clip s'ouvre dans le lecteur de médias et le volet Assets est mis à jour pour afficher l'emplacement du clip dans la base de données. Le clip du lien est sélectionné.



De gauche à droite : Volet Asset avec le clip du lien sélectionné, première image du clip du lien dans la zone d'asset du média et clip du lien affiché dans le lecteur de médias.



Vous devez disposer des autorisations appropriées pour afficher des médias Interplay.

4. Si le message comprend un lien vers un site Web externe (sous la forme d'une URL), vous pouvez cliquer dessus pour ouvrir la page Web dans un onglet de navigateur séparé.

Envoi de messages

Le volet Messages permet de partager des messages texte, des assets Interplay Production et des liens vers des pages Web avec d'autres utilisateurs d'Interplay Central. Vous pouvez également partager des messages avec des utilisateurs d'Avid Media Composer et d'Avid NewsCutter connectés à Interplay Central.

Il est possible d'envoyer des messages sans ouvrir le volet Messages, si vous souhaitez envoyer un asset média à un autre utilisateur.

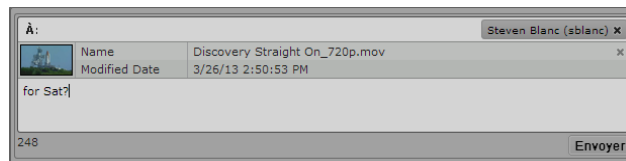
Lorsque vous partagez un asset Interplay Production, les destinataires peuvent double-cliquer dessus pour l'ouvrir dans le volet Média. Un asset partagé avec un utilisateur de Media Composer ou de NewsCutter s'ouvre dans le moniteur Source/Record de l'application de montage Avid.

Pour rédiger un nouveau message :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Ouvrez le volet Messages.
- ▶ Dans le volet Assets, effectuez un clic droit sur un asset et sélectionnez Partager.

Si vous ouvrez le volet Messages, un champ d'adresse est présent dans sa partie supérieure. Si vous souhaitez uniquement partager un asset, un champ d'adresse s'ouvre.



2. Dans le champ d'adresse, commencez à saisir le nom du destinataire de votre message.

Une liste des utilisateurs d'Interplay Central s'affiche en cours de saisie.



Si vous tapez un nom invalide, il s'affiche en rouge et un message d'erreur apparaît. Vous ne pouvez envoyer des messages qu'à des destinataires présents dans la liste des utilisateurs d'Interplay Central.

3. Sélectionnez un nom dans la liste ou tapez le nom complet dans le champ d'adresse.



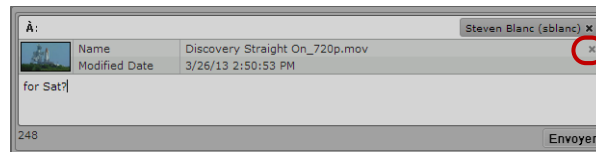
Plusieurs noms peuvent être ajoutés dans le champ d'adresse.

4. Pour partager un asset média, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur l'asset dans le volet Assets et faites-le glisser sur la zone d'asset du message.
- ▶ Cliquez sur l'asset dans le volet Rechercher et faites-le glisser sur la zone d'asset du message.
- ▶ Cliquez sur l'asset affiché dans le lecteur de médias en mode Asset et faites-le glisser sur la zone d'asset du message.

La première image de l'asset vidéo ou une icône de clip d'asset audio s'affiche dans le message, accompagnée des métadonnées décrivant l'asset.

Vous pouvez supprimer l'asset en cliquant sur le bouton Supprimer de la zone d'asset.



Zone d'asset du message, avec le bouton Supprimer

5. Dans le champ du message, tapez le texte du message.

Le nombre de caractères autorisés s'affiche en dessous du message. Vous pouvez saisir 256 caractères au maximum.

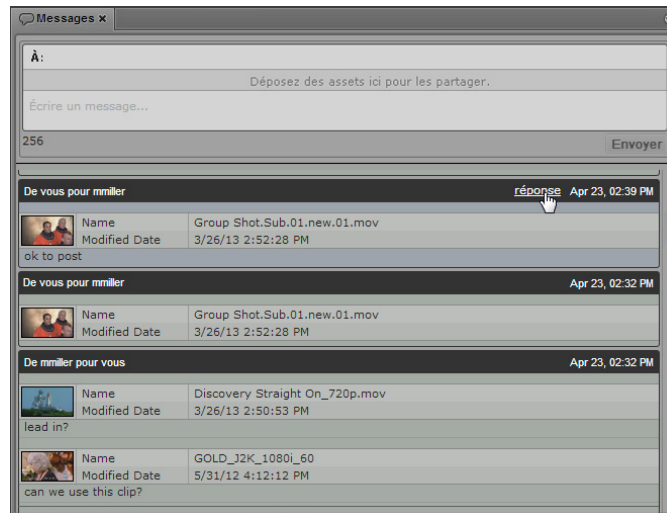
6. Cliquez sur Envoyer.

Le message est envoyé aux utilisateurs d'Interplay Central ajoutés dans le champ d'adresse et apparaît en tant que message envoyé en haut de votre liste de messages. Les messages que vous avez envoyés sont affichés sur fond bleu.

Pour répondre à un message :

1. Positionnez le pointeur de votre souris sur la ligne d'adresse du message auquel vous souhaitez répondre.

Le bouton réponse s'affiche sur la droite de la ligne d'adresse.



2. Cliquez sur répondre.

Les noms des destinataires du message sélectionné s'affichent automatiquement dans le champ d'adresse en haut du volet Messages.

3. Dans le champ du message, tapez le texte du message. Vous pouvez également partager un asset média en le faisant glisser sur la zone d'asset du message.

Le nombre de caractères autorisés s'affiche en dessous du message. Vous pouvez saisir 256 caractères au maximum. Si vous partagez un asset, la première image du clip vidéo ou une icône de clip audio s'affiche dans le message.

4. Cliquez sur Envoyer.

Le message est envoyé aux utilisateurs d'Interplay Central répertoriés dans le champ d'adresse et apparaît en tant que message envoyé en haut de votre liste de messages.

Configuration du transfert d'e-mails

Afin de pouvoir utiliser le transfert d'e-mails, un administrateur doit au préalable avoir activé cette fonctionnalité et spécifié un serveur SMTP valide. Une fois le transfert d'e-mails activé dans les Paramètres système par l'administrateur Interplay Central, vous pouvez à votre tour l'activer pour votre compte depuis les paramètres utilisateur et spécifier l'adresse e-mail à laquelle vos messages doivent être envoyés lorsque vous n'êtes pas connecté. Si vous envoyez un e-mail à un utilisateur hors ligne, le message est transféré et apparaît comme s'il avait été expédié à partir de l'adresse e-mail que vous avez configurée.

Si vous ne configurez pas le transfert d'e-mails, tous les messages que vous envoyez utilisent l'adresse e-mail de votre compte Interplay Central. Toute nouvelle adresse spécifiée devient prioritaire sur le compte Interplay Central par défaut.

Pour obtenir des informations sur la configuration du transfert d'e-mails dans les Paramètres système, reportez-vous à la section « Configuration du transfert d'e-mails » du *Guide de l'administrateur Interplay Central* ou à l'aide.

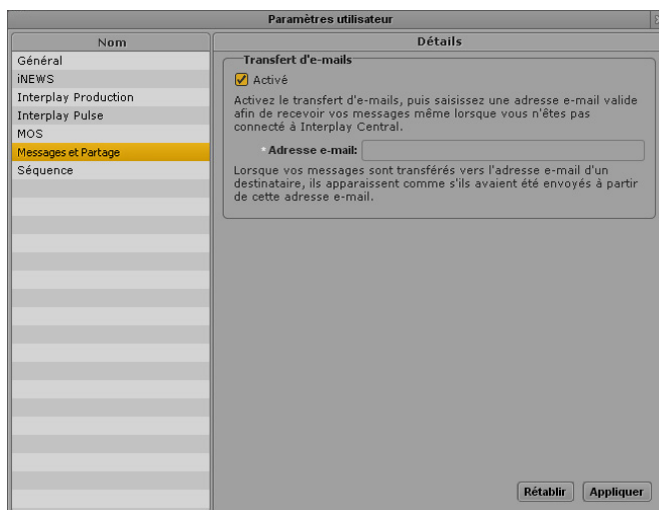
Pour configurer le transfert d'e-mails pour des comptes utilisateur :

1. Sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur.

La boîte de dialogue Paramètres utilisateur s'ouvre.

2. Dans la colonne Nom, sélectionnez Messages et partage.

Les paramètres Messages et partage s'affichent dans la boîte de dialogue Paramètres utilisateur.



Un message apparaît dans les paramètres Messages et partage si votre administrateur Interplay n'a pas activé le transfert d'e-mails,

3. Sélectionnez Activé.
4. Dans le champ Adresse e-mail, saisissez l'adresse vers laquelle transférer les messages.
5. Cliquez sur Appliquer.

Utilisation du transfert d'e-mails

Si le transfert d'e-mails a été activé pour votre groupe de travail et si vous l'avez vous-même activé pour votre compte de messagerie personnel, vous pouvez recevoir les messages envoyés par des utilisateurs d'Interplay Central lorsque vous n'êtes pas connecté à Interplay Central. Le transfert d'e-mails envoie les messages vers votre compte de messagerie avec la ligne de sujet « Message Interplay Central : [nom de l'expéditeur] ». Si le message inclut un asset média, l'e-mail transféré contient un lien pointant vers l'asset dans Interplay Central.

Pour afficher un asset inclus dans un e-mail transféré :

1. Ouvrez l'e-mail transféré à partir du compte spécifié dans vos paramètres utilisateur Interplay Central (reportez-vous à la section « [Configuration du transfert d'e-mails](#) », à la page 240).
2. Cliquez sur le lien URL inclus dans le message.
Votre navigateur s'ouvre sur l'écran de connexion à Interplay Central.
3. Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.
4. Cliquez sur le bouton Se connecter ou appuyez sur Entrée ou Retour (Macintosh).

Après quelques instants, l'application Interplay Central s'ouvre et l'asset s'affiche dans le volet Média. Il est également sélectionné dans le volet Assets.

12 Messagerie iNEWS

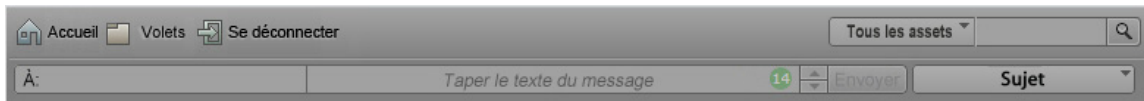
Les sections principales suivantes décrivent l'utilisation des fonctionnalités de messagerie d'iNEWS.

- [Envoi de messages](#)
- [Affichage des messages reçus et envoi de réponses](#)

Envoi de messages

Interplay Central intègre deux outils de messagerie qui vous permettent de communiquer avec d'autres utilisateurs d'iNEWS et d'Interplay Central. Vous pouvez utiliser le volet Messages pour envoyer des messages et des assets média à d'autres utilisateurs d'Interplay Central et d'applications de montage Avid connectées à Interplay Central. Pour plus d'informations sur l'utilisation du volet Messages, reportez-vous à la section « [Partage de messages Interplay Central](#) », à la page 233.

Vous pouvez également utiliser la barre de message en haut de la fenêtre de l'application pour envoyer, répondre à ou consulter des messages reçus au cours de votre session.



Un message peut comprendre jusqu'à 70 caractères par ligne et ne peut être envoyé qu'à un seul destinataire.



L'accès à un système iNEWS est requis afin de pouvoir utiliser les fonctionnalités de messagerie. Les messages ne peuvent être envoyés qu'à des utilisateurs possédant un compte iNEWS.

Pour envoyer un message :

1. Cliquez sur le champ À : et sélectionnez l'utilisateur à qui vous souhaitez envoyer le message.
Tous les utilisateurs d'iNEWS apparaissent dans la liste. Des points colorés sont affichés dans la liste à côté du nom des utilisateurs disponibles pour recevoir des messages dans Interplay Central. Un point vert indique un utilisateur connecté, un point rouge un utilisateur non connecté.
2. Cliquez sur le champ Taper le texte du message et saisissez votre message.

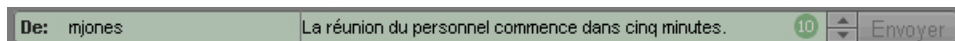
3. Cliquez sur Envoyer.

La barre s'affiche en bleu pâle après l'envoi du message.



Affichage des messages reçus et envoi de réponses

Lorsque vous avez reçu des messages, la barre de message s'affiche en vert pâle et un chiffre apparaît à l'extrémité droite de la barre pour indiquer leur nombre. Sur l'illustration suivante, 10 messages ont été reçus.



Pour lire des messages reçus :

- Cliquez sur les boutons fléchés situés à l'extrémité droite de la barre de message pour parcourir les messages reçus.

Pour répondre à un message :

- Cliquez dans la barre sur un message que vous avez reçu, saisissez votre réponse et cliquez sur Envoyer.

13 Envoi en diffusion

Les sections principales suivantes fournissent des informations sur l'envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion :

- [Spécification des paramètres d'envoi en diffusion](#)
- [Envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion](#)
- [Le volet Progression](#)

Spécification des paramètres d'envoi en diffusion

Lorsque le montage d'une séquence est terminé, vous pouvez la transférer vers un périphérique ou un serveur de diffusion. Ce processus est appelé *envoi en diffusion*, ou EED. Vous pouvez également envoyer des séquences créées dans d'autres applications Avid à un périphérique de diffusion, à condition qu'elles puissent être lues dans Interplay Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Lecture de séquences simples et complexes](#) », à la page 152.

Pour les opérations d'envoi en diffusion, vous devez utiliser un profil créé par un administrateur Interplay Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration de l'envoi en diffusion » du *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*.

La boîte de dialogue Paramètres d'envoi en diffusion permet de sélectionner un profil et de configurer diverses options.

Pour spécifier des paramètres d'envoi en diffusion :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez Paramètres d'envoi en diffusion.

Paramètres d'envoi en diffusion

Nom:

ID Vidéo:

Profil: **AIG-AMS1**

Périphérique:	madip2ams-1-HD
Résolution:	XDCAM-HD 50m...
Cadence d'i mag...	29.97
Audio:	48 kHz, 16 bit
Mix audio:	Stereo
Espace de travail:	capture


☒ Remplacer

☒ Priorité haute

Envoyer

2. Indiquez les informations suivantes :

Paramètre	Description
Nom	Champ renseigné automatiquement lorsqu'une séquence est sélectionnée pour l'envoi en diffusion.
ID vidéo	<p>Information requise pour envoyer une séquence en diffusion.</p> <ul style="list-style-type: none">• Séquences de script : Le champ est renseigné automatiquement lorsque vous sélectionnez une séquence de script, à condition que l'ID de la vidéo soit déjà assigné au sujet. Un ID de vidéo est l'équivalent d'un ID de bande sur un système de montage Avid. <p>Si la boîte de dialogue Paramètres s'ouvre après le début d'une opération d'envoi en diffusion et qu'aucun ID de vidéo n'est assigné à une séquence de script, un lien bleu apparaît dans le champ ID vidéo. Cliquez sur ce lien pour accéder au champ ID vidéo du formulaire du sujet correspondant et l'activer. Saisissez ensuite l'ID de vidéo correct.</p> <ul style="list-style-type: none">• Autres séquences : Si aucun ID de vidéo n'a été assigné à une séquence non associée à un sujet, saisissez-le dans le champ ID vidéo.
Profil	Sélectionnez le profil à utiliser pour l'opération d'envoi en diffusion. Les profils sont créés par un administrateur Interplay Central. Les paramètres du profil sélectionné sont affichés dans la section située sous le nom du profil. Ces paramètres sont décrits dans la section « Configuration de l'envoi en diffusion » du <i>Guide de l'administrateur Avid Interplay Central</i> .

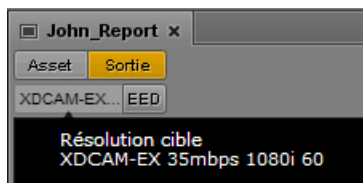
Paramètre	Description
Remplacer	(Facultatif) Activez l'option Remplacer pour écraser automatiquement toute séquence déjà envoyée au périphérique de diffusion possédant le même ID de bande. <div>  <p><i>Si vous tentez d'envoyer une séquence avec un ID de bande identique à celui d'une autre déjà envoyée au périphérique de diffusion, un message d'erreur s'affiche. Activez l'option Remplacer uniquement si vous êtes certain de vouloir écraser les séquences portant le même ID de bande.</i></p> </div>
Priorité haute	(Facultatif) Activez l'option Priorité haute pour transférer la séquence le plus rapidement possible et lancer sa diffusion avant même que le transfert ne soit terminé (lecture en cours de transfert).



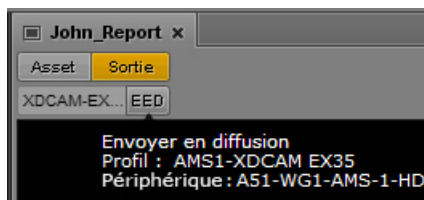
Si la boîte de dialogue Paramètres d'envoi en diffusion s'ouvre après l'envoi en diffusion d'une séquence, c'est que sa résolution ne correspond pas à celle du profil sélectionné ou que l'ID de la vidéo est manquant, ou les deux. Modifiez les paramètres en conséquence et cliquez sur le bouton Envoyer pour relancer le processus.

3. Cliquez sur le bouton Fermer situé dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue ou cliquez à un autre endroit de la fenêtre de l'application.

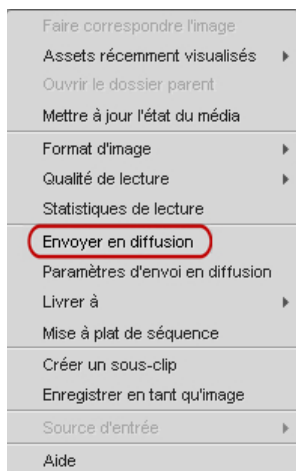
Si une séquence est chargée en mode Sortie, la résolution du profil sélectionné est affichée dans la zone du format de la vidéo. Placez le pointeur de votre souris sur cette zone pour afficher la résolution complète dans une info-bulle.



Déplacez le pointeur de votre souris jusqu'au bouton EED pour voir un résumé des informations du profil sélectionné dans une info-bulle.



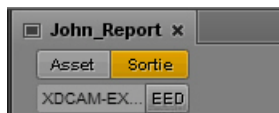
Le profil sélectionné apparaît également après la commande Envoyer en diffusion dans le menu du volet Média.



Envoi d'une séquence à un périphérique de diffusion

Une séquence peut être envoyée à un périphérique de diffusion si elle remplit les conditions suivantes :

- Le format de média de la séquence doit correspondre à celui spécifié dans le profil d'envoi en diffusion sélectionné. Le format du profil d'EED actuellement sélectionné est affiché dans la zone du format de la vidéo. Si le format correspond à celui du profil d'EED, les informations de la zone sont affichées en noir.



Pour une séquence Long GOP à résolution mixte, elles sont affichées en rouge. La séquence peut toutefois être envoyée en diffusion si tous les clips qui la composent utilisent la même cadence d'images. Reportez-vous à la section « [Envoi d'une séquence Long GOP à résolution mixte à un périphérique de diffusion](#) », à la page 249.

- Un ID vidéo doit être spécifié pour la séquence. Si aucun ID n'a encore été ajouté, vous pouvez le faire au cours du processus d'EED.

La séquence ne doit pas obligatoirement être associée à un sujet iNEWS. Les séquences qui remplissent ces conditions peuvent être envoyées en diffusion.

Si le format de média de la séquence ne correspond pas à celui spécifié dans le profil, les informations de format vidéo sont affichées en rouge. Pour envoyer la séquence en diffusion, sélectionnez un autre profil ou remplacez les médias de la séquence. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Spécification des paramètres d'envoi en diffusion](#) », à la page 244.



Il est possible de prévisualiser une séquence avant de l'envoyer en diffusion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Vérification avant diffusion](#) », à la page 162.

Pour envoyer une séquence à un périphérique de diffusion :

1. Chargez une séquence dans le volet Média.

Une séquence peut être chargée en mode Sortie ou Asset. Pour charger une séquence en mode Asset depuis le volet Assets, effectuez un clic droit sur la séquence et sélectionnez la commande Ouvrir en mode Asset.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Cliquez sur le bouton EED.
- ▶ Cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez la commande Envoyer en diffusion (*nom-profil*).

Si la séquence inclut un ID vidéo et si le format de média correspond au profil, elle est envoyée au service Interplay Transfer, qui l'enverra au périphérique de diffusion sélectionné. Vous pouvez continuer à travailler lors du transfert de la séquence.

Si la séquence n'a pas d'ID vidéo, la boîte de dialogue Paramètres d'envoi en diffusion s'ouvre. Fournissez les informations manquantes et cliquez sur Envoyer.

Si aucun ID vidéo n'est assigné pour une séquence de script, un lien bleu apparaît dans le champ ID vidéo. Cliquez sur ce lien pour accéder au champ ID vidéo du formulaire du sujet correspondant et l'activer. Saisissez ensuite l'ID de vidéo correct et relancez l'opération d'envoi en diffusion.

Pour plus d'informations sur le monitoring des opérations d'envoi en diffusion, reportez-vous à la section « [Le volet Progression](#) », à la page 250.

Envoi d'une séquence Long GOP à résolution mixte à un périphérique de diffusion

Pour garantir la réussite des opérations d'envoi en diffusion, certaines limitations s'appliquent aux types de médias utilisables dans une séquence. Dans la plupart des cas, tous les médias utilisés dans la séquence doivent être disponibles dans la résolution cible pour lancer une opération d'EED.

Toutefois, lorsque vous sélectionnez une résolution Long GOP en tant que résolution cible, vous avez la possibilité de mélanger des médias de résolutions différentes si leurs cadences d'images correspondent. Par exemple, si la résolution cible est XDCAM-HD 1080i, vous pouvez inclure des clips XDCAM 1080i et des clips DV25 411 NTSC dans la même séquence. Les deux sont basés sur une cadence d'images de 29.97 i/s.

Les clips DV25 n'ont pas besoin d'être transcodés en XDCAM 1080i avant de lancer l'opération d'EED. Pour les séquences Long GOP, tout transcodage nécessaire a lieu durant l'opération d'EED.



Le volet Assets d'Interplay Central permet de connaître la cadence d'images d'un clip. Ouvrez la base de données Interplay Production et reportez-vous à la colonne I/S. Si la colonne n'est pas affichée, cliquez sur le bouton de menu du volet Assets et sélectionnez la commande Ajouter ou supprimer des colonnes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajout ou suppression de colonnes de propriétés » du Guide de l'administrateur Avid Interplay Central.

Notez les points suivants :

- Zone d'affichage du format vidéo : Dans le volet Média, cette zone affiche la résolution cible d'EED. Si le format de média d'un clip de la séquence ne correspond pas à celui spécifié dans le profil, les informations de format vidéo sont affichées en rouge.



Pour une séquence Long GOP à résolution mixte, elles sont affichées en rouge. La séquence peut toutefois être envoyée en diffusion si tous les clips qui la composent utilisent la même cadence d'images.

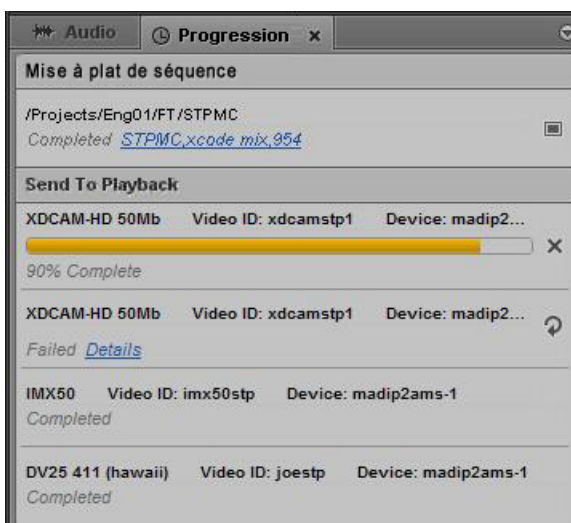
- **Format d'image** : Aucune conversion du format d'image n'est appliquée. Les clips en 4:3 sont étirés en 16:9.
- **Vérification pour la diffusion** : Dans le volet Média en mode Sortie, lorsque vous cliquez sur le bouton Vérifier pour la diffusion, tous les objets de la séquence disponibles dans la résolution cible sont lus dans cette résolution. Le message Media Offline s'affiche pour ceux qui ne sont pas disponibles dans cette résolution cible. Pour visualiser tous les éléments de la séquence en mode de vérification, les clips de résolution différente doivent être transcodés dans la résolution cible en utilisant par exemple le service Interplay Transcode d'un système de montage Avid.



Pour les résolutions cibles autres que Long GOP, tous les objets de la séquence doivent être disponibles dans la résolution cible avant de pouvoir lancer une opération d'EED.

Le volet Progression

Le volet Progression permet de suivre l'avancement des processus de mise à plat et d'envoi en diffusion des séquences. Si nécessaire, vous avez la possibilité d'annuler un processus non terminé ou de relancer une tâche directement à partir de ce volet. L'illustration suivante montre plusieurs exemples d'opérations affichées dans le volet Progression.



En cliquant sur le lien d'une tâche de mise à plat de séquence réussie, vous accédez au dossier de stockage du nouveau clip dans le volet Assets.

Les processus sont regroupés par type de tâche, Mise à plat de séquence ou Envoi en diffusion par exemple. Vous pouvez réduire des groupes de tâches pour n'afficher qu'une seule section. Pour afficher tous les groupes de tâches, développez chacun d'eux ou utilisez le menu du volet. Vous pouvez par exemple sélectionner la commande Afficher les groupes de tâches pour ouvrir toutes les sections.

Si un problème survient, le lien Détails affiche le message d'erreur renvoyé au système Interplay Central. Pour une mise à plat de séquence, il s'agit du même message d'erreur que celui qui est affiché en cas d'échec d'une tâche de transcodage dans l'outil Media Services and Transfer Status d'Interplay. Pour un envoi en diffusion, le message d'erreur est renvoyé par le service Interplay Central Distribution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Monitoring du système et résolution des problèmes » du *Guide de l'administrateur Avid Interplay Central*.

Pour ouvrir le volet Progression :

- ▶ Sélectionnez Volets > Progression.

Pour annuler un processus non terminé :



- ▶ Cliquez sur le bouton Annuler sur la droite du processus en cours.

Pour relancer un processus qui a échoué :



- ▶ Cliquez sur le bouton Relancer sur la droite du processus.

Pour ouvrir le master clip généré par un processus de mise à plat :



- ▶ Cliquez sur le bouton de moniteur sur la droite du processus. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mise à plat de séquences », à la page 165.

Pour supprimer une tâche de la liste du volet Progression :

- ▶ Effectuez un clic droit sur un processus terminé et sélectionnez la commande Effacer la tâche.

Pour supprimer tous les processus non en cours de la liste du volet Progression :

1. Cliquez sur le bouton de menu du volet.
2. Sélectionnez la commande Effacer les tâches inactives.

14 Transfert d'assets et de médias vers un autre groupe de travail

Si votre environnement comprend plusieurs groupes de travail, vous pouvez utiliser Interplay Central pour transférer des assets et des médias de votre groupe de travail vers un autre.

Interplay Central utilise le service Interplay Delivery pour prendre en charge le transfert de master clips, de sous-clips, de séquences constituées uniquement de coupes et de leurs fichiers médias entre les groupes de travail. Le service Interplay Delivery Receiver doit être en cours d'exécution sur un serveur du groupe de travail auquel vous envoyez les assets et les médias. Ces services sont installés et configurés sous le nom Interplay Media Services dans un groupe de travail Interplay Production.

Lorsque vous utilisez Interplay Central pour transférer des médias, vous devez sélectionner un profil qui spécifie le groupe de travail et la qualité vidéo cibles, ainsi que d'autres informations. Un administrateur Interplay crée ces profils de livraison dans l'outil Media Services and Transfer Status.



Pour obtenir des informations détaillées sur le service Interplay Delivery, reportez-vous à la section « Working with the Delivery Service » du Guide de l'utilisateur et d'installation Avid Interplay Media Services ou à l'aide d'Interplay.

Notez les points suivants :

- Si vous essayez de transférer une séquence sans l'avoir enregistrée, Interplay Central enregistre le fichier avant de lancer le transfert.
- Si le service Interplay Delivery n'est pas disponible, le message Aucun profil disponible s'affiche à la place de la liste des profils. Si le service Interplay Delivery est introuvable, la commande de menu Livrer à est grisée.
- Un clip ou une séquence ne peut être lu(e) dans le groupe de travail de destination avant que le processus de livraison ne soit terminé.

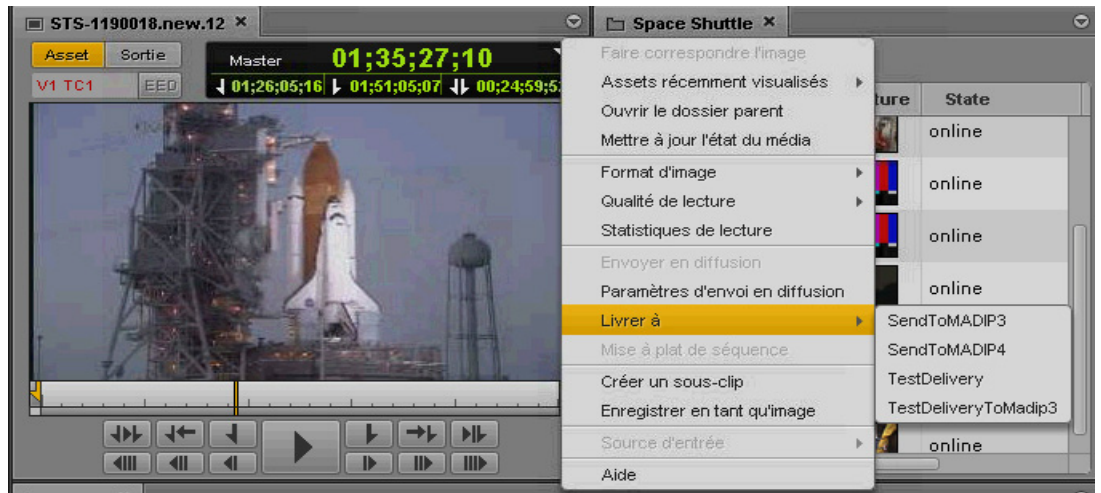
Vous pouvez transférer des assets et des médias depuis les volets Média et Assets.

- Dans le volet Média, les transferts peuvent être réalisés depuis le mode Asset ou Sortie. Seul l'asset actuellement chargé peut être transféré.
- Dans le volet Assets, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs assets. Par défaut un fournisseur de service de livraison est configuré pour prendre en charge les tâches une à une. Ce paramètre peut être modifié directement dans un fichier.ini. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation Interplay Delivery.

L'état des transferts peut être suivi dans le volet Progression.

Pour lancer un transfert vers un autre groupe de travail depuis le volet Média :

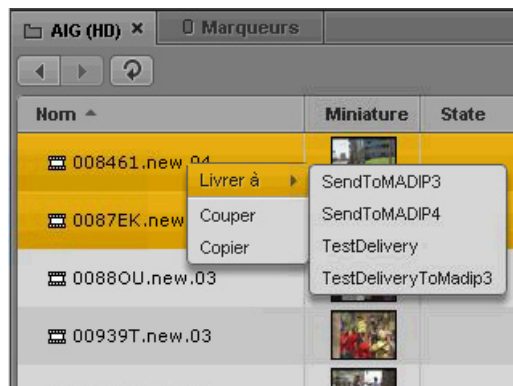
1. Cliquez sur le bouton de menu du volet, puis sélectionnez la commande Livrer à.



2. Sélectionnez le profil à utiliser pour le transfert.

Pour lancer un transfert vers un autre groupe de travail depuis le volet Assets :

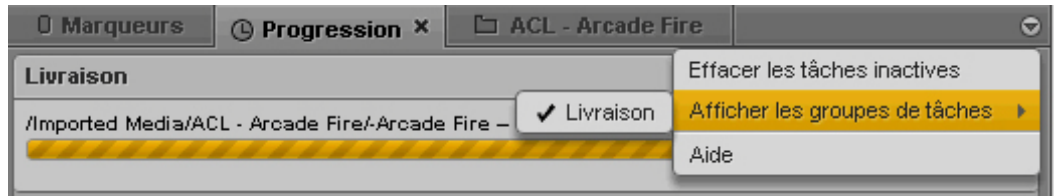
1. Sélectionnez un ou plusieurs assets.
2. Effectuez un clic droit, puis sélectionnez la commande Livrer à.



3. Sélectionnez le profil à utiliser pour le transfert.

Pour visualiser l'état du transfert :

- Dans le volet Progression, cliquez sur le bouton de menu du volet et sélectionnez Afficher les groupes de tâches > Livraison.



15 Application mobile Avid Central pour iPhone

Avid Central, version mobile de l'application Interplay Central, fournit une interface utilisateur native conçue pour votre iPhone® et permet d'accéder directement et de manière sécurisée au système de NRCS iNEWS et à la base de données Interplay Production de votre chaîne.

Les sections principales suivantes fournissent des informations de base relatives à l'utilisation de l'application mobile sur votre appareil.

- [Informations basiques de connexion](#)
- [Ouverture d'Avid Central sur iPhone](#)
- [La barre latérale](#)
- [Boutons de l'interface utilisateur](#)
- [Personnalisation des paramètres d'Avid Central](#)
- [Modification des rôles](#)
- [Accès à la base de données iNEWS](#)
- [Édition de sujets](#)
- [Approbation de sujets](#)
- [Utilisation des favoris](#)
- [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#)
- [Avid Central et Interplay Production](#)

Informations basiques de connexion

Vous pouvez utiliser l'application mobile Avid Central pour effectuer de nombreuses opérations prises en charge par Interplay Central :

- Créer, éditer et approuver des sujets news.
- Naviguer dans le répertoire de stockage des news.
- Lire des séquences vidéo associées à des scripts.
- Naviguer dans le répertoire d'Interplay Production.
- Afficher et lire des assets média stockés dans la base de données Interplay Production.



Si la licence de votre système Interplay Central est limitée à une configuration iNEWS, vous ne pourrez pas prévisualiser ou lire des séquences ou d'autres assets média.


L'application Avid Central pour iPhone requiert une connexion, qu'elle soit Wi-Fi ou un service mobile d'opérateur (4G par exemple).



L'application sélectionne automatiquement le premier mode de connexion disponible de la liste en fonction de la priorité établie.

L'iPhone

L'iPhone dispose de très peu de touches externes. Pour naviguer dans le contenu de votre téléphone, vous utilisez principalement des gestes tactiles, par exemple en touchant une icône pour lancer une application. Certains gestes exécutent des fonctions standard, comme afficher des icônes de menu différentes, d'autres des fonctions spécifiques à une application.

Bouton	Description
	Le bouton principal sort l'iPhone du mode de veille et permet de quitter les applications pour revenir sur l'écran d'accueil.



Notez que plus le nombre d'applications en cours d'exécution est élevé, plus votre téléphone utilise de batterie et de mémoire. Pour optimiser les performances de votre téléphone, essayez de fermer les applications dès que vous avez fini de les utiliser.

Gestes de contrôle de l'application mobile

Les applications pour appareils mobiles à écran tactile permettent aux utilisateurs d'accomplir certaines tâches à l'aide de divers gestes tels que le balayage ou le toucher. L'effet de ces gestes peut varier d'une application à une autre. Le tableau suivant décrit l'effet de certains gestes selon l'endroit de l'application mobile Avid Central auquel ils sont effectués.

Emplacement	Geste	Description
Barre latérale	Balayer vers la droite	Affiche la barre latérale.
Barre latérale	Toucher le bouton Précédent	Permet d'accéder à l'emplacement indiqué sur le bouton Précédent.
Barre latérale	Maintenir le doigt sur le bouton Précédent	Permet de revenir au volet Lancer à partir de n'importe quel emplacement de la structure de fichiers.
Barre latérale	Toucher des étoiles (en mode d'édition)	Ajoute ou supprime des éléments de la liste Favoris.
Lancer, volet	Toucher le nom d'un Favori (en mode d'édition)	Permet de modifier le nom de l'élément qui apparaît dans la liste Favoris.
Barre latérale	Maintenir le doigt sur le titre d'un sujet (en mode d'édition)	Permet de modifier le titre du sujet qui apparaît dans le classeur.
Éditeur de script	Balayer vers la gauche	Affiche la liste d'ordres de lancement.
Éditeur de script	Maintenir le doigt appuyé	Ouvre un menu permettant de couper, copier et coller du texte ainsi que de modifier la mise en forme du texte.
Éditeur de script (sous-section Liste d'ordres de lancement)	Toucher un ordre de lancement ou une instruction de contrôle de machine	Fait défiler automatiquement le texte du sujet afin que le marqueur de l'ordre de lancement associé soit visible.
Éditeur de script (sous-section Sujet)	Toucher un marqueur d'ordre de lancement	Fait défiler automatiquement la liste d'ordres afin que l'ordre de lancement ou l'instruction de contrôle de machine associé(e) au marqueur soit visible.
Lecteur de médias	Toucher et faire glisser son doigt sur la timeline	Permet de se déplacer vers une nouvelle position de la timeline de lecture vidéo du lecteur.
Lecteur de médias	Toucher un point de la timeline	Déplace la tête de lecture à cet emplacement de la timeline.
Lecteur de médias	Pincer les doigts sur le lecteur en plein écran	Réduit le lecteur à sa taille et à sa position d'origine dans l'Éditeur de script.

Installation d'Avid Central sur iPhone

La procédure suivante part du principe que vous disposez de licences pour les serveurs Interplay Central et iNEWS et que ces derniers ont été installés et configurés.

Pour installer Avid Central sur un iPhone :

1. Ouvrez iTunes (boutique Apple).
2. Recherchez l'application Avid Central.
3. Touchez le bouton Télécharger.

À l'issue de l'installation de l'application Avid Central sur votre appareil tactile, une icône représentant l'application apparaît sur votre écran d'accueil. Vous pouvez la déplacer à un autre emplacement ou sur un autre écran, comme avec n'importe quelle icône d'application.



Ouverture d'Avid Central sur iPhone

Lorsque vous installez Avid Central, une icône représentant l'application s'affiche sur l'écran d'accueil de votre iPhone. Si votre compte Interplay a déjà été configuré, vous pouvez vous connecter à Interplay Central en sélectionnant l'icône Avid Central sur votre appareil. Pour parcourir des assets iNEWS ou Interplay Production, vous pouvez vous connecter avec vos identifiants de connexion Interplay Central.

Interplay Central version 1.5 ou ultérieure prend en charge les communautés iNEWS. Une communauté iNEWS permet aux clients travaillant avec plusieurs systèmes iNEWS de partager des contenus et de collaborer sur des sujets.

Vous devez fournir des identifiants de connexion dans Avid Central pour vous connecter à un système iNEWS. Ce système est alors considéré comme votre *système local*. Si votre système local fait partie d'une communauté iNEWS, vous pouvez vous connecter automatiquement aux autres systèmes de la communauté. Ces systèmes sont considérés comme vos *systèmes distants*. Dans le volet Lancer d'Avid Central, votre système iNEWS local apparaît en premier, suivi des systèmes distants. Pour vous connecter à un système distant, touchez son nom.

Pour plus d'informations sur les communautés iNEWS, reportez-vous à la section « [Prise en charge des communautés iNEWS](#) », à la page 32.

Si la connexion à Interplay Central est interrompue après votre connexion, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez vous reconnecter au serveur, vous déconnecter d'Interplay Central, ou travailler hors connexion. Si vous souhaitez travailler hors connexion, vous pouvez afficher les classeurs ou sujets stockés dans le cache dans la liste Favoris. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#) », à la page 281.

Vous pouvez également choisir de travailler hors connexion. Cette méthode permet d'afficher les classeurs et sujets répertoriés dans la liste Favoris, qui sont déjà stockés localement dans le cache de votre appareil. Si vous sélectionnez l'option Travailler hors connexion sur l'écran d'identification, Avid Central utilise les derniers identifiants saisis pour se connecter à Interplay Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#) », à la page 281.

Si la connexion à Interplay Central est rétablie, vous pouvez vous connecter en touchant le bouton Actions, puis en sélectionnant Se connecter.

Pour lancer Avid Central :



1. Sélectionnez l'icône Avid Central pour lancer l'application mobile.

L'écran de connexion s'affiche.

2. Tapez le nom du serveur Interplay Central.
3. Tapez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Interplay Central.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le bouton Se connecter.

À l'issue de votre identification, Avid Central se connecte au serveur Interplay Production ou au système iNEWS désigné. Tous les serveurs apparaissent dans la barre latérale.



Si vos identifiants de connexion à Interplay Central sont incorrects ou non renseignés dans votre compte, le message suivant s'affiche : Échec de l'authentification : Le nom d'utilisateur ou le mot de passe saisis sont incorrects. Lorsque vous cliquez sur OK, l'écran de connexion s'affiche pour vous permettre de saisir des identifiants valides.

- Touchez le bouton Travailler hors connexion.

Avid Central utilise les derniers identifiants saisis pour se connecter à Interplay Central et affiche tous les classeurs et sujets stockés dans le cache dans la liste Favoris.

Pour accéder au système d'aide :

1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Aide.

Pour vous déconnecter :

1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Se déconnecter.

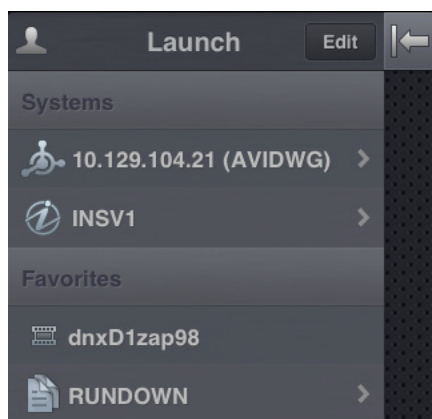
Pour quitter l'application :

1. Appuyez sur le bouton principal.
2. Sélectionnez Fermer.

La barre latérale

Après vous être connecté à l'application mobile Avid Central pour iPhone, la barre latérale s'affiche sur le côté gauche de l'écran, si elle est activée. Elle permet de parcourir les divers systèmes intégrés avec Interplay Central, tels qu'un système de NRCS iNEWS ou une base de données Interplay. Le volet Lancer inclut également les projets et serveurs iNEWS faisant partie d'une communauté iNEWS.





Le premier niveau de la barre latérale contient le volet Lancer. L'illustration suivante montre le volet Lancer avec une base de données Interplay et un système de NRCS iNEWS disponibles, ainsi que deux favoris définis par l'utilisateur.



À partir du volet Lancer, vous pouvez naviguer au sein de la structure de fichiers et ouvrir des assets. Après avoir ouvert des assets, vous pouvez rappeler la barre latérale à tout moment en balayant votre doigt vers la droite de l'écran. Vous pouvez également toucher le bouton Afficher/Masquer pour contrôler l'affichage de la barre latérale.



L'apparence de ce bouton change en fonction de l'état de la barre latérale, affichée ou masquée.







Bouton	Description
	Touchez ce bouton pour afficher une liste des rôles disponibles et en sélectionner un différent dans le menu.
	Touchez ce bouton pour afficher la barre latérale.
	Touchez ce bouton pour masquer la barre latérale.
	Touchez le bouton Actualiser pour mettre à jour la liste des classeurs, sujets et assets média.

Utilisez le bouton Actualiser pour mettre à jour l'affichage des classeurs et sujets d'une base de données iNEWS ou celui des assets média d'une base de données Interplay Production. Vous pourrez ainsi visualiser les dernières versions des sujets, ainsi que tout nouvel asset iNEWS ou Interplay.

En mode d'édition, le symbole Plus situé en bas de la barre latérale a la même fonction que le bouton Ajouter un sujet. Vous pouvez le toucher pour créer un sujet vierge.

Boutons de l'interface utilisateur

Une petite barre d'outils apparaît dans le coin supérieur droit de l'interface utilisateur de l'application mobile Avid Central. Le tableau suivant décrit ses boutons et leur fonction.

Bouton	Description
	Le bouton Approuver le sujet permet à un utilisateur de valider des sujets d'un classeur. Cet utilisateur doit disposer de droits d'écriture pour le classeur.  <i>L'icône du bouton Approuver le sujet est de couleur orange pour un sujet validé et blanche pour un sujet non validé.</i>
	Le bouton Éditer le sujet permet de modifier un sujet ouvert en affichant la barre d'outils d'édition et un clavier virtuel.  <i>L'icône du bouton Éditer le sujet est de couleur orange lorsque le mode d'édition est activé et blanche dans le cas inverse.</i>
	Le bouton Ouvrir la séquence ouvre une séquence en plein écran. Ce bouton s'active lorsqu'une séquence vidéo a été associée à un script.
	Le bouton Actions ouvre un menu contenant les commandes suivantes : Recharger, Exporter les logs, Aide et Se déconnecter. L'option Exporter les logs n'est affichée que si la journalisation est activée dans les paramètres d'Avid Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des paramètres d'Avid Central », à la page 262.

Personnalisation des paramètres d'Avid Central

Certains paramètres d'Avid Central peuvent être modifiés.

Pour modifier des paramètres de l'application mobile Avid Central pour iPhone :



1. Lancez Avid Central.
2. Touchez l'icône Paramètres.
3. Sélectionnez Avid Central dans la liste des applications.

Le tableau suivant fournit des informations sur les paramètres généraux.

Paramètre général	Description
Version	Ce paramètre est fourni à titre indicatif pour désigner la version actuellement installée de l'application mobile.
Journalisation	<p>Si cette option est activée, Avid Central conserve des logs sur le déroulement des sessions. Vous pouvez les utiliser pour résoudre des problèmes.</p> <p>Si vous touchez le bouton Actions, l'option Exporter les logs permet d'envoyer directement les logs à Avid par e-mail. Si la taille du fichier de log dépasse 15 Mo, il est impossible de l'envoyer directement. Utilisez le partage de fichiers d'iTunes, comme décrit ci-après dans cette section.</p> <p>Si cette option est désactivée (par défaut), la journalisation et l'option Exporter les logs le sont également.</p>
Niveau de journalisation	Ce paramètre détermine la quantité d'informations enregistrées dans les logs, si cette fonctionnalité est activée. Les options sont les suivantes : Verbose, Infos, Alertes et Erreurs.
Expiration de la requête	Sélectionnez un intervalle entre 10, 20 ou 30 secondes, 1 minute ou 2 minutes.
Rester connecté	Activez cette option si vous souhaitez rester connecté à Avid Central après votre première connexion à Interplay Central.

Le tableau suivant fournit des informations sur les paramètres d'édition.

Paramètre d'édition	Description
Enregistrement automatique des sujets	Lorsque cette option est activée, Avid Central enregistre automatiquement votre sujet si vous le quittez pour accéder à d'autres assets du système. Si elle est désactivée, Avid Central vous invite à enregistrer vos modifications. Elle est désactivée par défaut.

Pour envoyer des fichiers de log à Avid :

1. Connectez votre appareil à un Macintosh.
2. Ouvrez iTunes et accédez à la fenêtre Appareils > Apps.
3. Dans la liste Apps, sélectionnez Avid Central.
4. Dans la liste des documents Avid Central, sélectionnez le dossier Logs.
5. Cliquez sur Enregistrer sous ou faites glisser le dossier sur un emplacement de votre ordinateur.
6. Compressez le dossier et envoyez-le à Avid par e-mail en pièce jointe.

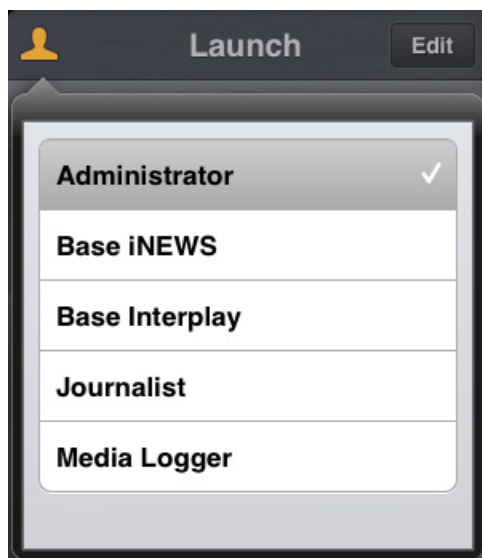
Modification des rôles

Selon la configuration d'Interplay Central et votre licence, vous pouvez disposer de plusieurs rôles pour travailler sur un projet. À chaque rôle est associé un ensemble d'affichages et d'autorisations. Si plusieurs rôles sont disponibles, vous pouvez en changer à tout moment à l'aide du bouton Rôles du volet Lancer.

Pour plus d'informations sur les rôles, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Interplay Central*.

Pour changer de rôle, effectuez l'opération suivante :

- Touchez le bouton Rôles et sélectionnez un rôle différent dans le menu.



Accès à la base de données iNEWS




La base de données iNEWS est le centre névralgique de votre système iNEWS. Toutes les données créées dans votre salle de rédaction, sujets, scripts et conducteurs, sont enregistrées dans la base de données du serveur iNEWS. Les classeurs contiennent des sujets et les répertoires (ou dossiers) stockent les classeurs.

Les systèmes iNEWS disponibles apparaissent dans la barre latérale de l'application mobile, avec les répertoires et classeurs qu'ils contiennent. Dans Avid Central version 1.7 ou ultérieure, les classeurs configurés pour être actualisés automatiquement dès que des modifications sont apportées s'affichent sans pagination dans la barre latérale. Vous pouvez faire défiler l'affichage pour visualiser tous les sujets présents dans ces classeurs.



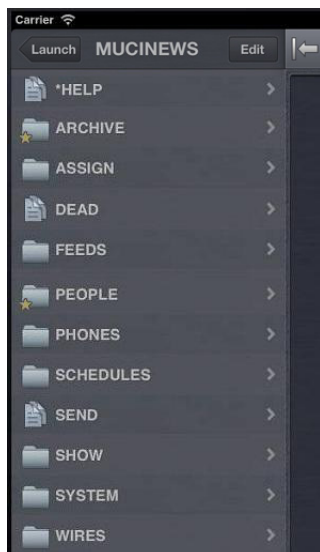
*Si un classeur contient plus de 1 000 sujets, leur réception et leur affichage dans Avid Central ne sont pas instantanées. Il peut être nécessaire d'augmenter la valeur du paramètre *Expiration de la requête* dans Avid Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « *Personnalisation des paramètres d'Avid Central* », à la page 262.*

Différentes icônes différencient les répertoires, les classeurs et les sujets.

icône	Description
	Les répertoires stockent des classeurs ou d'autres sous-répertoires. À l'inverse des classeurs, les répertoires ne contiennent pas directement de sujets. Le dossier Wires par exemple contient des classeurs qui eux-mêmes hébergent les communiqués entrants.
	Les classeurs permettent d'organiser les sujets en catégories détaillées. Le conducteur d'une émission est un exemple de classeur.
	Les sujets, des communiqués de presse par exemple, contiennent des informations sous forme de texte, telles que les coordonnées d'un contact ou la description d'un événement. Tous les sujets peuvent devenir des scripts pour une émission. Les scripts contiennent des données supplémentaires, notamment des ordres de lancement, des instructions de contrôle de machine, des instructions pour les présentateurs et des séquences vidéo associées.

Une icône d'étoile dorée identifie les emplacements de l'arborescence du système iNEWS sélectionnés en tant que favoris.

L'illustration suivante montre un exemple d'arborescence de système iNEWS avec deux répertoires identifiés comme emplacements favoris.



Lorsque le premier niveau de l'arborescence d'un système iNEWS est affiché dans la barre latérale, le mot Lancer apparaît sur le bouton Précédent. Vous pouvez toucher ce bouton pour revenir à la vue précédente du volet Lancer. Cependant, le nom du bouton change chaque fois que vous avancez d'un niveau dans l'arborescence du système.

Depuis l'application mobile Avid Central, vous pouvez ouvrir des répertoires, des classeurs et des sujets. Le contenu des répertoires et des classeurs s'affiche dans la barre latérale. Les sujets s'ouvrent à droite de la barre latérale dans l'Éditeur de script.



Si vous souhaitez ouvrir un sujet iNEWS verrouillé par mot de passe, vous devez saisir le mot de passe approprié.

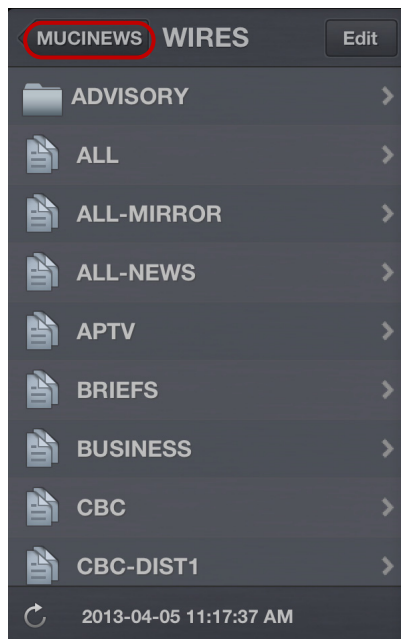
Pour ouvrir un répertoire :

1. Naviguez jusqu'au répertoire.
2. Touchez un dossier pour l'ouvrir.



Lorsque vous naviguez dans l'arborescence d'un système, l'application affiche le chemin d'accès ou l'emplacement actuel dans la base de données en haut de l'écran.

L'illustration suivante montre le répertoire Wires ouvert avec divers classeurs contenant les communiqués entrants.



Répertoire Wires du serveur iNEWS MUCINEWS, avec bouton Précédent en haut de la liste

Pour remonter d'un niveau depuis un répertoire ou un classeur :
















- Touchez le bouton Précédent.

 *Le mot « Précédent » n'apparaît pas sur le bouton. Son nom change chaque fois que vous accédez à un nouvel emplacement de l'arborescence.*

Pour ouvrir un classeur :

1. Naviguez jusqu'au classeur à l'intérieur d'un répertoire.
2. Touchez le classeur pour l'ouvrir.

L'illustration suivante montre l'exemple d'un classeur de conducteur.

TRAINING		HOLD	Edit
	H1-POLICE BRUTALI...	A01	MZW
8/22/09			
	H2-OSWALD	A02	KSA
8/22/09			
	H3-FALLEN SOLDIER	A03	MZW
8/22/09			
	HELLO	A05	2SHT
8/22/09			
	ETHANOL	A06	MZW
8/22/09			
	POLICE BRUTALITY	A07	K/M/M
8/22/09			
	P POLICE BRUTALITY	A08	MICH
8/22/09			
	T POLICE BRUTALITY	A09	M/M
8/22/09			
	OSWALD	A10	KSA
8/22/09			
	ROTC	A11	MZW
8/22/09			
	SPVEGAS	A12	MZW
8/22/09			
	TAX HIKE	A13	M/K/
8/22/09			
	P TAX HIKE	A14	
8/22/09			
	T TAX HIKE	A15	K
8/22/09			
	2013-04-05 11:24:26 AM		

Pour ouvrir un sujet existant :

1. Naviguez jusqu'au sujet à l'intérieur d'un classeur.



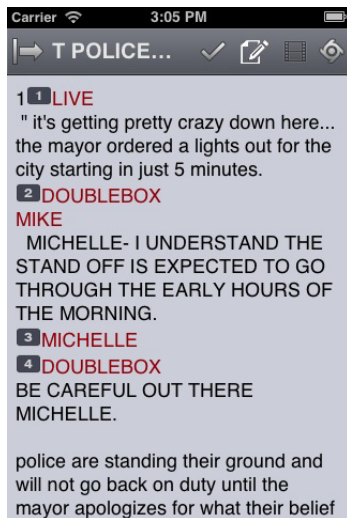
Une icône de sujet accompagnée d'une coche indique que le sujet a été approuvé. Vous pouvez approuver des sujets à partir d'une station de travail iNEWS ou de l'application Avid Central.

2. Touchez le sujet pour l'ouvrir.

Le sujet s'ouvre dans l'Éditeur de script, formé de deux sections :

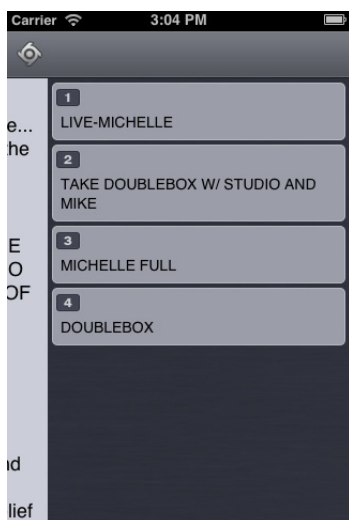
- La section Sujet contient le texte du sujet, les instructions destinées aux présentateurs et les marqueurs des ordres de lancement.
- La section Liste d'ordres de lancement contient les ordres de lancement et les instructions de contrôle de machine.

L'illustration suivante montre l'Éditeur de script ouvert sur la section Sujet. Elle affiche le texte d'un sujet, avec des marqueurs d'ordres de lancement numérotés.



Les instructions destinées aux présentateurs apparaissent en rouge dans le corps du sujet.

3. Lorsque le sujet est affiché, balayez votre doigt vers la gauche pour accéder à la liste des ordres de lancement.



Les marqueurs numérotés dans le sujet sont alignés avec les ordres de lancement et les instructions de contrôle de machine présents dans la liste des ordres de lancement à la droite du sujet. Le texte des ordres de lancement apparaît en noir et celui des instructions de contrôle de machine en bleu, le cas échéant.



Du fait de la taille limitée de l'écran de l'iPhone, la barre latérale ne s'affiche pas avec l'Éditeur de script. Pour l'afficher à tout moment, balayez votre doigt vers la droite depuis la section Sujet ou utilisez le bouton Afficher/Masquer (reportez-vous à la section « La barre latérale », à la page 260).

Pour recharger un sujet :



1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

Pour créer un sujet :



1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Touchez le sujet du classeur en dessous duquel vous souhaitez insérer le nouveau sujet.
3. Touchez le bouton Ajouter un sujet situé en bas de la barre latérale.
4. Modifiez le titre du sujet dans la barre latérale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la procédure d'édition du titre d'un sujet dans la section « Édition de sujets », à la page 271.
5. Touchez le bouton Terminé.





Affichage d'une vidéo associée à un script

Lorsque des séquences ont été associées à des sujets dans l'application Web Interplay Central, vous pouvez prévisualiser les sujets dans le lecteur de médias d'Avid Central.



Si la licence de votre système Interplay Central est limitée à une configuration iNEWS, vous ne pourrez pas prévisualiser ou lire des séquences ou d'autres assets média.

Lorsque vous associez une vidéo à un script, utilisez le bouton Ouvrir la séquence pour ouvrir le lecteur en plein écran et prévisualiser la séquence. Le tableau suivant décrit les boutons d'ouverture et d'utilisation du lecteur de médias.

Bouton	Description
	Le bouton Lecture lance la séquence afin que vous puissiez prévisualiser la vidéo associée au sujet. Il se change en bouton Pause lorsque la séquence est en cours de lecture.
	La tête de lecture permet de naviguer vers une position différente de la timeline de lecture vidéo du lecteur.
	Le bouton Agrandir bascule le lecteur en mode plein écran. Il se change en bouton Réduire lorsque le lecteur est affiché en plein écran.
	Le bouton Ouvrir la séquence ouvre le lecteur en plein écran.

Vous pouvez visionner des séquences vidéo créées de l'une des manières suivantes :

- La séquence a été créée et modifiée dans Interplay Central.
- La séquence a été créée dans Interplay Central et modifiée dans NewsCutter ou Media Composer. Dans ce cas, certains effets peuvent ne pas être visibles dans le lecteur de médias.
- La séquence a été créée dans Instinct et modifiée dans Interplay Central.



Il est impossible de visionner des séquences vidéo directement créées dans NewsCutter ou Media Composer et de lire des shotlists créées dans Interplay Assist ou Interplay Access.

Pour visionner une séquences associée à un script :

1. Touchez le bouton Ouvrir la séquence ou le bouton Agrandir du lecteur pour ouvrir le lecteur en plein écran. Touchez ensuite le bouton Lecture.
2. (Facultatif) Si vous agrandissez le lecteur, vous pouvez toucher le bouton Réduire pour rétablir sa taille et sa position d'origine dans l'Éditeur de script.

Pour générer à nouveau un proxy vidéo de la séquence pour le lire :



1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

Édition de sujets

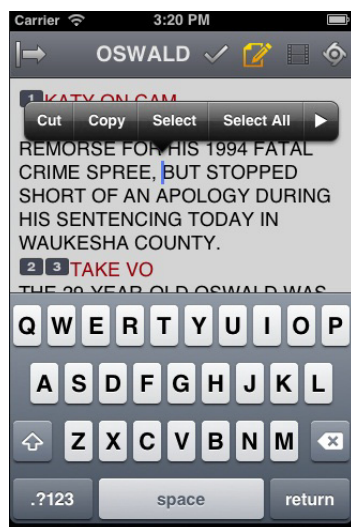
L'application mobile permet de créer des sujets ou d'éditer des sujets existants. Vous pouvez également modifier le titre d'un sujet.

Lorsque vous éditez le contenu d'un sujet, le système le verrouille afin d'empêcher d'autres utilisateurs de le modifier en même temps. Le verrouillage ne s'applique qu'au corps du sujet lorsque vous l'éditez, ou à son titre lorsque vous l'éditez dans la barre latérale, ou lorsque vous approuvez un sujet. Pour la création d'un sujet, le verrouillage s'applique à la fois au corps du sujet et à son titre. Le fait d'enregistrer et de fermer le sujet ou d'abandonner vos modifications libère son verrouillage.



Si vous souhaitez ouvrir un sujet iNEWS verrouillé par mot de passe, vous devez saisir le mot de passe approprié.

Avid Central prend en charge les commandes d'édition standard de la plupart des applications de traitement de texte, dont les commandes Couper, Copier et Coller.



Vous pouvez utiliser ces commandes pour déplacer du texte au sein d'un sujet, ou d'un sujet à un autre. Lorsque vous coupez ou copiez du texte, le système le stocke dans le presse-papiers. Cet emplacement ne mémorise qu'un seul bloc de texte à la fois. Dès que vous coupez ou copiez un nouvel élément, il vient remplacer le précédent.

Pour éditer un sujet existant :

1. Accédez au sujet dans son classeur et ouvrez-le.
2. Touchez le bouton Éditer le sujet.

L'icône du bouton Éditer le sujet passe du blanc à l'orange pour indiquer que le mode d'édition est actif. Vous pouvez modifier le sujet. Le verrouillage d'un sujet empêche les autres utilisateurs de le modifier lorsque vous l'éditez.

3. Touchez un point du sujet pour commencer à éditer le texte présent à cet emplacement.
4. Après avoir terminé vos modifications, enregistrez le sujet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Méthodes d'enregistrement des sujets](#) », à la page 273.

Pour éditer du texte :

1. Maintenez votre doigt appuyé sur une zone du sujet et choisissez la commande Sélectionner ou Sélectionner tout.
2. Sélectionnez l'une des commandes suivantes :
 - ▶ Sélectionnez Couper.
 - ▶ Sélectionnez Copier.
 - ▶ Sélectionnez Coller.

Pour créer un sujet :

1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Touchez le bouton Ajouter un sujet situé en bas de la barre latérale.



Le bouton Ajouter un sujet n'apparaît dans la barre latérale qu'après avoir touché le bouton Éditer.

Un sujet vierge est ajouté dans le classeur actuel, prêt à être édité. Le verrouillage d'un sujet empêche les autres utilisateurs de le modifier lorsque vous l'éditez. Le curseur apparaît dans le champ du titre encore vierge.

Lorsque vous êtes en mode d'édition dans l'Éditeur de script, l'application affiche un clavier virtuel.

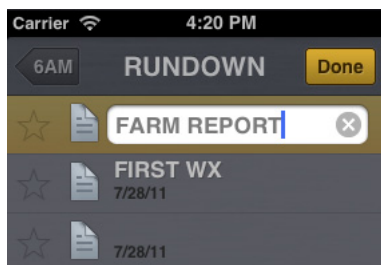


Vous pouvez également utiliser l'application Avid Central avec un clavier Bluetooth®.

3. Saisissez le texte de votre sujet.
4. (Facultatif) Insérez les éventuels ordres de lancement ou instructions de contrôle de machine.
5. Enregistrez le sujet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Méthodes d'enregistrement des sujets](#) », à la page 273.

Pour modifier le titre d'un sujet :

1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Depuis le classeur affiché dans la barre latérale, maintenez votre doigt sur le titre du sujet à modifier.
3. Lorsque le curseur apparaît, vous pouvez modifier le nom du sujet.



4. Touchez le bouton Terminé.

Méthodes d'enregistrement des sujets

Vous pouvez enregistrer les nouveaux sujets ou modifier des sujets existants en touchant le bouton Éditer le sujet, après avoir modifié un sujet en mode d'édition. Un message de confirmation d'enregistrement des modifications s'ouvre. Enregistrez le sujet ou quittez le mode d'édition sans enregistrer les modifications.

Votre sujet est également enregistré dans les cas suivants :

- Vous basculez vers une autre application ou envoyez Avid Central à l'arrière-plan en appuyant sur le bouton principal.
- Votre appareil se met en veille à la suite de l'expiration du délai de verrouillage automatique.

Si l'option Enregistrement automatique des sujets des paramètres d'Avid Central est activée, plusieurs méthodes permettent d'enregistrer les nouveaux sujets ou de modifier des sujets existants :

- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous touchez le nom d'un autre sujet du classeur.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous sélectionnez un asset à afficher à partir du serveur Interplay Production.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous changez de rôle à partir du volet Lancer.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous vous déconnectez de l'application.

Mise en forme d'un script

Lorsque vous rédigez un sujet, le texte est inséré avec le style par défaut. Toutefois, vous avez la possibilité de modifier son apparence, par exemple en mettant la police par défaut en gras. Pour mettre en forme le sujet d'un script de news, il est conseillé de mettre en valeur certaines parties du texte à l'aide de styles de texte spécifiques, notamment les instructions destinées aux présentateurs ou le sous-titrage.

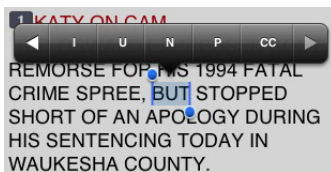
Les instructions pour présentateurs sont couramment utilisées pour insérer de brèves informations destinées aux présentateurs de programmes d'actualité. Leur texte est affiché en rouge, en vidéo inversée sur les téléprompteurs et n'est pas pris en compte dans le calcul du temps de lecture.

Les sous-titrages sont eux utilisés pour la transcription d'éléments sonores. Leur texte apparaît en vert et est envoyé par le système à un encodeur de sous-titres si votre chaîne utilise des périphériques de ce type pour diffuser des scripts destinés aux personnes malentendantes. Le texte des sous-titres n'apparaît pas sur les téléprompteurs et n'est pas non plus pris en compte dans le calcul du temps de lecture.



Le texte en style par défaut est envoyé simultanément aux téléprompteurs et à l'encodeur de sous-titres, le cas échéant.

Dans l'application mobile, un menu propose des boutons de modification de la mise en forme du texte : gras, italique, souligné, ou encore des styles de texte spécifiques aux scripts.



Pour mettre en forme du texte sélectionné, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Pour mettre le texte en gras, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton B.
- ▶ Pour mettre du texte en italique, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton I.
- ▶ Pour souligner du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton U.
- ▶ Pour appliquer le style instructions pour présentateur à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton P.
- ▶ Pour appliquer le style sous-titres à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton CC.
- ▶ Pour appliquer le style normal à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton N.



Vous pouvez également choisir un format avant de saisir votre texte. Le texte inséré par la suite utilisera alors le style sélectionné. Pour modifier le style du texte que vous saisissez à tout moment, sélectionnez un autre format.

Ajout d'ordres de lancement

Pour mettre en forme le sujet d'un script de news, vous pouvez ajouter des ordres de lancement pour fournir d'importantes informations à l'équipe technique ainsi que pour envoyer des commandes de contrôle de machines pour des périphériques tels que des générateurs de caractères.



Dans l'application mobile pour iPhone, le menu comprend un bouton Plus (+) qui permet d'ajouter ce type d'information aux scripts.

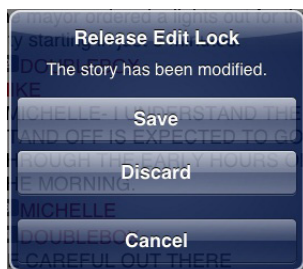
Les ordres de lancement sont ajoutés aux scripts à partir de la zone Sujet et édités dans la zone Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script. Un numéro est associé à chaque ordre de lancement ajouté à un script. Ces numéros apparaissent dans des marqueurs noirs qui identifient les ordres de lancement dans le script, aux emplacements correspondant aux zones de texte de la liste des ordres de lancement. Vous pouvez sélectionner chaque marqueur pour le déplacer ou le supprimer d'un sujet si nécessaire. Si un marqueur est déplacé ou supprimé, le texte associé est également déplacé ou supprimé.

Pour insérer un ordre de lancement dans un script :

1. Positionnez votre curseur dans le sujet à l'emplacement auquel vous souhaitez que le marqueur de l'ordre de lancement apparaisse.
 2. Maintenez votre doigt appuyé et touchez le bouton Plus.
- Avid Central ajoute un marqueur d'ordre de lancement numéroté à l'emplacement du curseur dans le sujet. Ce marqueur correspond à l'ordre de lancement de même numéro dans la liste des ordres.
3. Balayez l'écran vers la gauche pour afficher la liste des ordres de lancement et éditer l'ordre de lancement.
 4. Saisissez les informations de l'ordre de lancement, telles que Take VO, On Camera, Take SOT ou Take Live.



Les informations de l'ordre de lancement inséré sont automatiquement enregistrées dès que vous naviguez vers un autre écran de l'application. Si vous essayez de vous déconnecter ou de fermer l'application, un message vous invite à enregistrer ou à abandonner les modifications apportées.



Pour déplacer un ordre de lancement dans un script :

- ▶ Sélectionnez le marqueur de l'ordre de lancement et utilisez les commandes Couper et Coller pour le déplacer vers un autre emplacement du script.

Pour supprimer un ordre de lancement d'un script, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Positionnez le curseur sur la droite du marqueur de l'ordre de lancement et appuyez sur la touche Del.
- ▶ Sélectionnez le marqueur de l'ordre de lancement et appuyez sur la touche Suppr.

Ajout d'instructions de contrôle de machine

Les ordres de lancement peuvent comporter des instructions de contrôle de machine si votre chaîne utilise un système de contrôle de la diffusion tel qu'iNEWS Command.

Ces instructions doivent être précédées d'un astérisque (*) et écrites dans un format spécial commençant par une commande désignant le type de périphérique auquel elles sont destinées, CG pour un générateur de caractères par exemple. À la suite de cette commande, un élément ou modèle particulier doit être spécifié, comme 2line pour un modèle pouvant accepter deux lignes de données. Vous pouvez ajouter des données ou des commentaires supplémentaires sur les lignes suivantes de la même zone de texte d'ordre de lancement.

La procédure suivante utilise l'exemple d'une instruction de contrôle de machine pour une image de générateur de caractères à deux lignes. La première ligne appelle le modèle approprié et les suivantes indiquent les données qui doivent apparaître à l'image.

Pour ajouter des instructions de contrôle de machine destinées à un générateur de caractères :

1. Ajoutez ou ouvrez un ordre de lancement dans le script.
2. Balayez l'écran vers la gauche pour afficher la liste des ordres de lancement et votre ordre de lancement.
3. Saisissez votre commande de contrôle de machine, ***CG 2line** par exemple, et appuyez sur Return.



Si vous entrez un astérisque (), le texte saisi passe automatiquement du format Normal au format Contrôle de machine et apparaît en police bleue. Le menu propose également une option MC qui permet d'appliquer le style de texte approprié aux instructions de contrôle de machine dans un ordre de lancement.*

4. Saisissez la première ligne de texte pour le générateur de caractères, **Jacques Durand** par exemple, puis appuyez sur Return.
5. Saisissez la seconde ligne de texte du graphisme, **Caen, France** par exemple.

L'instruction de contrôle du générateur de caractères apparaît dans une police bleue.

Utilisation de liens dans les sujets

Un sujet peut contenir bien plus que du simple texte. Vous pouvez par exemple insérer l'URL d'une page Web ou l'adresse e-mail d'un contact. Lorsque des liens Web ou des adresses e-mail sont inclus dans un sujet, ils sont convertis en liens dynamiques. Vous pouvez les utiliser pour ouvrir le navigateur de votre appareil ou une fenêtre d'e-mail.

Pour ouvrir un lien Web apparaissant dans un sujet :

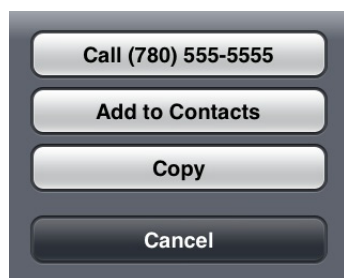
- Touchez le lien dans le sujet.

Le navigateur de votre appareil s'ouvre et charge la page Web.

Pour composer un numéro de téléphone apparaissant dans un sujet :

1. Maintenez votre doigt appuyé sur un numéro de téléphone dans le sujet.

Une boîte de dialogue s'affiche.



2. Touchez le numéro pour le composer. La commande Ajouter aux contacts copie le numéro dans le répertoire de votre téléphone. Vous pouvez également copier et coller le numéro dans un autre document.

Pour envoyer un e-mail à un contact depuis un sujet :

1. Touchez l'adresse e-mail dans le sujet.

L'application ouvre une fenêtre d'e-mail dans la messagerie par défaut de votre appareil.

2. Rédigez votre e-mail.
3. Touchez le bouton Envoyer.

Approbation de sujets

En approuvant ou validant des sujets, les producteurs de news identifient les scripts d'une émission qui ont été vérifiés avant leur diffusion. Vous pouvez approuver des sujets à partir d'une station de travail iNEWS ou de l'application Avid Central pour iPad ou iPhone.



Afin de pouvoir approuver des sujets, vous devez disposer de droits d'écriture pour le classeur du sujet sélectionné.

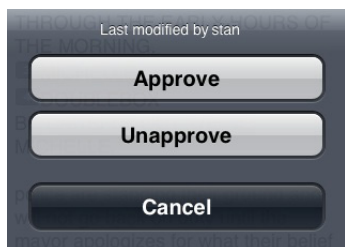
Pour approuver un sujet à partir de l'application mobile :

1. Ouvrez le sujet à approuver.
2. Touchez le bouton Approuver le sujet, puis Approuver.



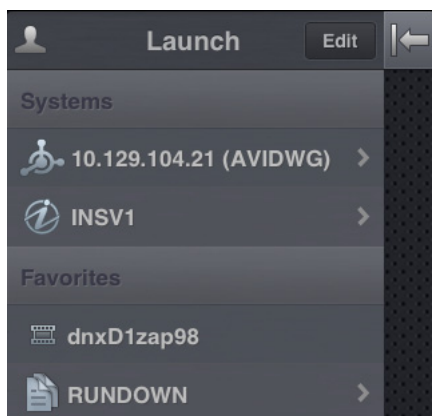
Pour supprimer l'approbation d'un sujet à partir de l'application mobile :

1. Ouvrez le sujet dont vous souhaitez supprimer l'approbation.
2. Touchez le bouton Approuver le sujet, puis Rejeter.



Utilisation des favoris

Pour accélérer la navigation au sein d'un système de salle de rédaction, vous pouvez désigner certains emplacements en tant que favoris. Ils apparaîtront alors dans une liste du volet Lancer.



Utilisez la liste Favoris de l'application mobile pour accéder rapidement aux assets, répertoires, classeurs et sujets les plus utilisés. Pour gérer votre liste Favoris, ajoutez de nouveaux éléments, modifiez leurs noms ou supprimez des favoris existants.

Pour créer un favori :

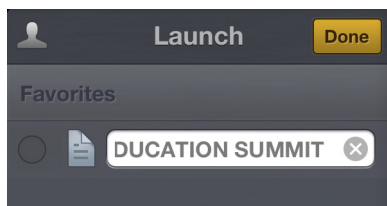
1. Touchez le bouton Éditer.
2. Touchez l'icône d'étoile grise affichée à côté du répertoire, de l'asset, du classeur ou du sujet à désigner en tant que favori. Une étoile dorée indique un élément de la liste Favoris, une étoile grise un emplacement non sélectionné pour cette liste. Vous pouvez sélectionner plus d'un élément à la fois.
3. Touchez le bouton Terminé.

Les éléments sélectionnés apparaissent dans la liste Favoris du volet Lancer. Une étoile dorée s'affiche sur les icônes des emplacements favoris dans l'arborescence du système.

Pour modifier le nom d'un favori :

1. Touchez le bouton Éditer.
2. Dans la liste, touchez le nom à modifier.

3. Lorsque le curseur apparaît, modifiez le nom.



Par exemple, si plusieurs classeurs de conducteurs figurent dans votre liste Favoris, certains peuvent partager le même nom. Vous pouvez alors modifier les noms dans la liste pour identifier celui d'une émission diffusée le matin, celui d'une autre diffusée à midi et celui d'une dernière diffusée le soir.

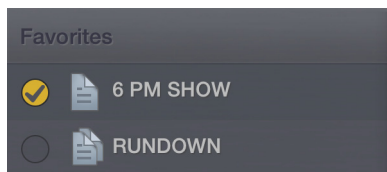
4. Touchez le bouton Terminé.

Le nom du favori est modifié. Le nom de l'asset, du sujet, du classeur ou du conducteur dans iNEWS ou Interplay Production n'est pas affecté.

Pour supprimer un favori :

1. Touchez le bouton Éditer.
2. Touchez le cercle affiché à gauche du répertoire, du classeur ou du sujet à supprimer de vos favoris. Vous pouvez sélectionner plus d'un élément à la fois.

L'élément sélectionné est identifié par une coche en regard de son titre. Un cercle gris correspond à un élément non sélectionné.



3. Touchez le bouton Terminé.

Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache

Vous pouvez utiliser l'application mobile Avid Central sans être connecté au système de NRCS iNEWS de votre chaîne pour travailler hors connexion sur des classeurs et sujets stockés localement dans le cache de votre appareil mobile.

La liste Favoris du volet Lancer affiche les classeurs et sujets stockés dans le cache, lorsque vous travaillez en mode hors connexion.

Les remarques suivantes s'appliquent à la mise en cache des classeurs et sujets :

- Vous pouvez travailler en mode Présentateur depuis un classeur stocké dans le cache, en mode hors connexion.
- La mise en cache d'un classeur peut demander un certain temps, en fonction de la taille du classeur. Vous pouvez annuler manuellement une opération de mise en cache. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Mise en cache de classeurs et de sujets](#) », à la [page 282](#).
- Si vous annulez manuellement une opération de mise en cache, aucune partie du classeur ou du sujet n'est sauvegardée.
- Vous pouvez mettre en cache un classeur contenant jusqu'à 1 000 sujets. Si le nombre de sujets d'un classeur dépasse cette limite, Avid Central met en cache uniquement les 1 000 premiers sujets.
- Si une erreur se produit lors de la mise en cache de sujets, par exemple si la connexion au serveur est perdue, ou si vous verrouillez votre appareil, l'opération de mise en cache est interrompue.
- Avid Central ne met à jour les contenus du cache que lorsqu'une opération s'est correctement déroulée. Si vous avez déjà mis en cache le même classeur ou sujet, vous pouvez toujours accéder à son ancienne version.
- Si un sujet ou une partie d'un sujet a été supprimé(e) d'un classeur désigné pour être mis en cache, il/elle est ignoré(e) par l'opération de mise en cache.
- Si vous désignez un classeur et un sujet de ce même classeur en tant que favoris, l'opération de mise en cache crée deux versions distinctes du sujet dans le cache, une avec la classeur stocké dans le cache, et l'autre pour le sujet stocké individuellement.

Mise en cache de classeurs et de sujets

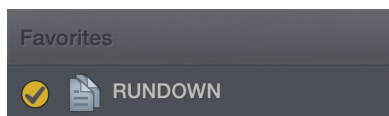
Pour afficher des classeurs et sujets en mode hors connexion, vous devez au préalable les désigner en tant que favoris afin qu'ils puissent être transférés dans le cache local et affichés sans connexion au serveur (reportez-vous à la section [«Utilisation des favoris»](#), à la page 279).

Vous pouvez supprimer un classeur ou un sujet du cache en le supprimant de la liste Favoris.

Pour mettre en cache un classeur ou un sujet dans la liste Favoris :

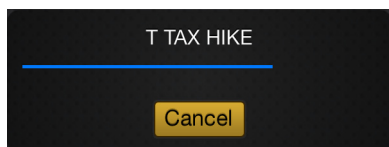
1. Dans le volet Lancer, touchez le bouton Éditer, puis dans la liste Favoris, touchez le cercle situé à gauche du classeur ou du sujet à mettre en cache. Vous pouvez sélectionner plus d'un classeur ou d'un sujet à la fois.

Une coche s'affiche en regard du titre du classeur ou du sujet.



2. Touchez le bouton Mettre en cache.

Une barre de progression indique l'état de l'opération de mise en cache. Pour interrompre l'opération de mise en cache, touchez le bouton Annuler.



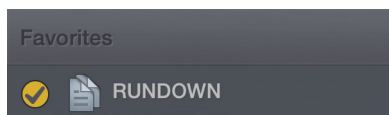
Lorsque la mise en cache est terminée, une boîte de dialogue s'ouvre avec les résultats de l'opération.

3. Cliquez sur OK.

Pour supprimer un élément du cache de votre appareil :

1. Dans le volet Lancer, touchez le bouton Éditer, puis dans la liste Favoris, sélectionnez le classeur ou sujet à supprimer.

Une coche s'affiche en regard du titre du classeur ou du sujet.



2. Touchez le bouton Corbeille.

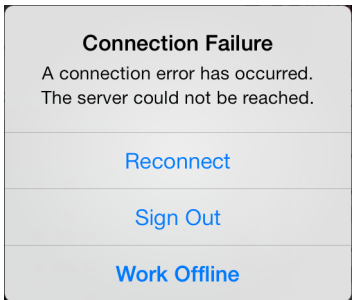
Le classeur ou sujet est supprimé de la liste Favoris, ainsi que du cache de l'appareil.

Affichage de classeurs et sujets en mode hors connexion

Si votre connexion à Interplay Central est interrompue, vous avez la possibilité de travailler hors connexion. Cette méthode permet d'afficher les classeurs et sujets stockés dans le cache de votre appareil.

Pour afficher les classeurs et sujets mis en cache après une perte de votre connexion à Interplay Central :

1. Dans la boîte de dialogue Échec de la connexion, touchez l'option Travailler hors connexion.






Avid Central affiche le volet Lancer, avec tous les classeurs et sujets stockés dans le cache, dans la liste Favoris.





2. Touchez un classeur ou un sujet pour l'ouvrir.

Avid Central et Interplay Production


Vous pouvez accéder aux assets stockés dans une base de données Interplay Production, tels que des clips vidéo ou audio ou encore des graphismes. Les systèmes Interplay disponibles apparaissent dans la barre latérale de l'application mobile, avec les répertoires et assets média qu'ils contiennent.

Différentes icônes identifient les assets Interplay Production :

Icône	Description
	Les répertoires stockent des assets média ou d'autres sous-répertoires.
	Un clip audio pointe vers des fichiers média audio formés d'audio capturé ou de fichiers importés. Les clips audio s'affichent dans le lecteur de médias sous la forme d'une icône de clip audio.
	Un master clip pointe vers des fichiers média audio et vidéo formés d'images capturées ou de fichiers importés.

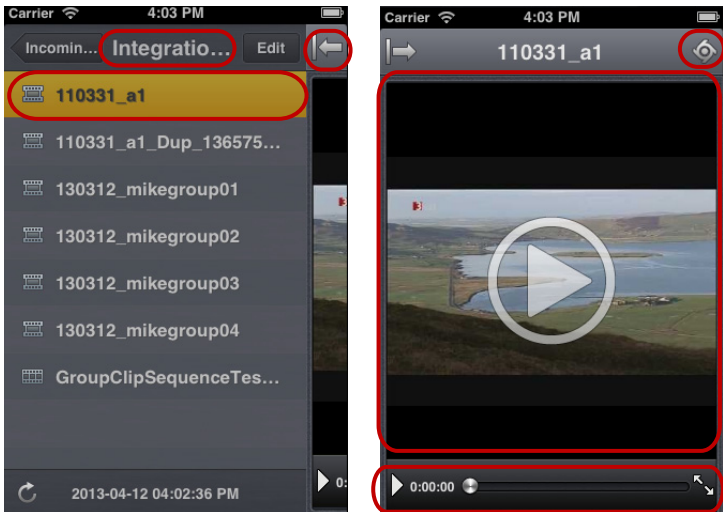
Icône	Description
	Un sous-clip pointe vers une partie sélectionnée d'un master clip.
	Une séquence représente un programme monté, partiellement ou intégralement, créée à partir d'autres clips.
	Un clip d'effet pointe vers un effet non rendu que vous créez. Il est impossible de prévisualiser un clip d'effet dans le lecteur de médias.
	Un clip de groupe contient au moins deux clips groupés, associés de manière séquentielle en référence à des timecodes communs.

Une icône d'étoile dorée identifie les emplacements de l'arborescence du système Interplay Production sélectionnés en tant que favoris.

 Lorsque le premier niveau d'un répertoire d'assets est affiché dans la barre latérale, le mot Lancer apparaît sur le bouton Précédent. Vous pouvez toucher ce bouton pour revenir à la vue précédente du volet Lancer. Cependant, le nom du bouton change chaque fois que vous avancez d'un niveau dans l'arborescence du système.

Affichage d'assets média avec Avid Central

Avid Central permet d'ouvrir des répertoires et des assets média stockés dans la base de données Interplay. Les répertoires et une liste d'assets s'ouvrent dans la barre latérale. Le lecteur de médias permet d'afficher et de lire des assets.



Liste d'assets et lecteur de médias : répertoire sélectionné, bouton Afficher/Masquer, asset sélectionné (à gauche), bouton Actions, lecteur de médias, commandes du média (à droite)

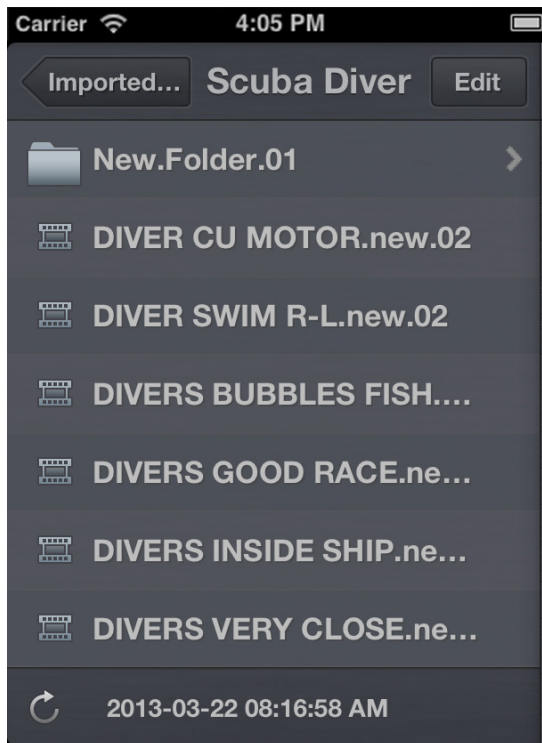
Pour ouvrir un répertoire :

1. Naviguez jusqu'au répertoire.
2. Touchez un dossier pour l'ouvrir.



Lorsque vous naviguez dans l'arborescence d'un système, l'application affiche le chemin d'accès ou l'emplacement actuel dans la base de données en haut de l'écran.

L'illustration suivante montre le répertoire Scuba Diver ouvert, avec un sous-répertoire et plusieurs assets média.



Répertoire Scuba Diver sur le serveur Interplay Production et bouton Précédent en haut de la liste, indiquant le nom du répertoire parent

Pour remonter d'un niveau depuis un répertoire :

- Touchez le bouton Précédent.

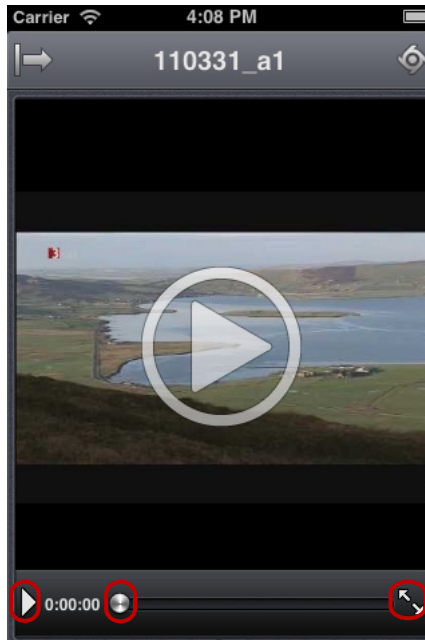


Le mot « Précédent » n'apparaît pas sur le bouton. Son nom change chaque fois que vous accédez à un nouvel emplacement de l'arborescence.

Pour ouvrir un asset média et lancer sa lecture :

1. Naviguez jusqu'à l'asset à l'intérieur d'un répertoire.
2. Touchez l'asset vidéo ou audio.

L'asset s'ouvre dans le lecteur de médias, qui remplace la liste d'assets dans la barre latérale.



Commandes du média : bouton Lecture, indicateur de position, bouton Plein écran

3. Cliquez sur le bouton Lecture pour lire l'asset.
4. Pour effectuer un scrubbing sur l'asset média ou accéder à une position spécifique du clip, maintenez votre doigt sur l'indicateur de position et faites-le glisser vers un autre emplacement.
5. Pour afficher un clip vidéo en plein écran, touchez le bouton du mode Plein écran.

Le lecteur de médias s'agrandit pour occuper l'intégralité de l'écran de votre appareil et la lecture du clip vidéo se lance.

Pour recharger un asset :



1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

16 Application Avid Central pour tablette iPad

Avid Central, version pour tablette de l'application Interplay Central, fournit une interface utilisateur native conçue pour votre tablette iPad® et permet d'accéder directement et de manière sécurisée au système de NRCS iNEWS et à la base de données Interplay Production de votre chaîne.

Les sections principales suivantes fournissent des informations de base relatives à l'utilisation de l'application pour tablette sur votre appareil.

- [Informations basiques de connexion](#)
- [Installation d'Avid Central sur iPad](#)
- [Ouverture d'Avid Central sur la tablette](#)
- [La barre latérale](#)
- [Boutons de l'interface utilisateur](#)
- [Personnalisation des paramètres d'Avid Central](#)
- [Modification des rôles](#)
- [Accès à la base de données iNEWS](#)
- [Édition de sujets](#)
- [Approbation de sujets](#)
- [Activation du mode Présentateur](#)
- [Utilisation des favoris](#)
- [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#)
- [Avid Central et Interplay Production](#)

Informations basiques de connexion

Vous pouvez utiliser l'application pour tablette Avid Central pour effectuer de nombreuses opérations prises en charge par Interplay Central :

- Créer, éditer et approuver des sujets news.
- Naviguer dans le répertoire de stockage des news.
- Lire des séquences vidéo associées à des scripts.
- Afficher les scripts d'un programme en mode Présentateur, en étant connecté au système de NRCS iNEWS de votre chaîne.
- Naviguer dans le répertoire d'Interplay Production.
- Afficher et lire des assets média stockés dans la base de données Interplay Production.



Si la licence de votre système Interplay Central est limitée à une configuration iNEWS, vous ne pourrez pas prévisualiser ou lire des séquences ou d'autres assets média.


Avid Central requiert une connexion, qu'elle soit Wi-Fi ou un service mobile d'opérateur (4G par exemple).



L'application sélectionne automatiquement le premier mode de connexion disponible de la liste en fonction de la priorité établie.

L'iPad

L'iPad dispose de très peu de touches externes. Pour naviguer dans le contenu de votre téléphone, vous utilisez principalement des gestes tactiles, par exemple en touchant une icône pour lancer une application. Certains gestes exécutent des fonctions standard, comme afficher des icônes de menu différentes, d'autres des fonctions spécifiques à une application.

Bouton	Description
	Le bouton principal sort la tablette du mode de veille et permet de quitter les applications pour revenir sur l'écran d'accueil.



Notez que plus le nombre d'applications en cours d'exécution est élevé, plus votre tablette utilise de batterie et de mémoire. Pour optimiser les performances de votre tablette, essayez de fermer les applications dès que vous avez fini de les utiliser.

Gestes de contrôle de l'application pour tablette

Les applications pour tablettes à écran tactile permettent aux utilisateurs d'accomplir certaines tâches à l'aide de divers gestes tels que le balayage ou le toucher. L'effet de ces gestes peut varier d'une application à une autre. Le tableau suivant décrit l'effet de certains gestes selon l'endroit de l'application Avid Central auquel ils sont effectués.

Emplacement	Geste	Description
Barre latérale	Balayer avec deux doigts vers la droite ou la gauche	Affiche ou masque la barre latérale.
Barre latérale	Toucher le bouton Précédent	Permet d'accéder à l'emplacement indiqué sur le bouton Précédent.
Barre latérale	Maintenir le doigt sur le bouton Précédent	Permet de revenir au volet Lancer à partir de n'importe quel emplacement de la structure de fichiers.
Barre latérale	Toucher des étoiles (en mode d'édition)	Ajoute ou supprime des éléments de la liste Favoris.
Lancer, volet	Toucher le nom d'un Favori (en mode d'édition)	Permet de modifier le nom de l'élément qui apparaît dans la liste Favoris.
Barre latérale	Maintenir le doigt sur le titre d'un sujet (en mode d'édition)	Permet de modifier le titre du sujet qui apparaît dans le classeur.
Éditeur de script	Balayer avec un doigt vers la droite ou la gauche	Permet d'accéder au sujet précédent ou suivant d'un conducteur.
Éditeur de script	Maintenir le doigt appuyé	Ouvre un menu permettant de couper, copier et coller du texte ainsi que de modifier la mise en forme du texte.
Éditeur de script (sous-section Liste d'ordres de lancement)	Toucher un ordre de lancement ou une instruction de contrôle de machine	Fait défiler automatiquement le texte du sujet afin que le marqueur de l'ordre de lancement associé soit visible.
Éditeur de script (sous-section Sujet)	Toucher un marqueur d'ordre de lancement	Fait défiler automatiquement la liste d'ordres afin que l'ordre de lancement ou l'instruction de contrôle de machine associé(e) au marqueur soit visible.
Lecteur de médias	Toucher et faire glisser son doigt sur la timeline	Permet de se déplacer vers une nouvelle position de la timeline de lecture vidéo du lecteur.
Lecteur de médias	Toucher un point de la timeline	Déplace la tête de lecture à cet emplacement de la timeline.

Emplacement	Geste	Description
Lecteur de médias	Écarter les doigts sur le lecteur intégré de l'Éditeur de script, au-dessus de la sous-section Liste d'ordres de lancement	Agrandit le lecteur en plein écran.
Lecteur de médias	Pincer les doigts sur le lecteur en plein écran	Réduit le lecteur à sa taille et à sa position d'origine dans l'Éditeur de script.
Mode Présentateur	Balayer vers la gauche ou toucher le bord droit de l'écran	Permet d'accéder à la page suivante.
Mode Présentateur	Balayer vers la droite ou toucher le bord gauche de l'écran	Permet d'accéder à la page précédente.
Mode Présentateur	Pincer les doigts sur l'affichage plein écran	Permet de quitter le mode Présentateur en plein écran.

Installation d'Avid Central sur iPad

La procédure suivante part du principe que vous disposez de licences pour les serveurs Interplay Central et iNEWS et que ces derniers ont été installés et configurés.

Pour installer Avid Central sur un iPad :

1. Ouvrez iTunes (boutique Apple).
2. Recherchez l'application Avid Central.
3. Touchez le bouton Télécharger.

À l'issue de l'installation de l'application Avid Central sur votre tablette tactile, une icône représentant l'application apparaît sur votre écran d'accueil. Vous pouvez la déplacer à un autre emplacement ou sur un autre écran, comme avec n'importe quelle icône d'application.



Ouverture d'Avid Central sur la tablette

Lorsque vous installez Avid Central, une icône représentant l'application s'affiche sur l'écran d'accueil de votre iPad. Si votre compte Interplay a déjà été configuré, vous pouvez vous connecter à Interplay Central en sélectionnant l'icône Avid Central sur votre appareil. Pour parcourir des assets iNEWS ou Interplay Production, vous pouvez vous connecter avec vos identifiants de connexion Interplay Central.

Interplay Central version 1.5 ou ultérieure prend en charge les communautés iNEWS. Une communauté iNEWS permet aux clients travaillant avec plusieurs systèmes iNEWS de partager des contenus et de collaborer sur des sujets.

Vous devez fournir des identifiants de connexion dans Avid Central pour vous connecter à un système iNEWS. Ce système est alors considéré comme votre *système local*. Si votre système local fait partie d'une communauté iNEWS, vous pouvez vous connecter automatiquement aux autres systèmes de la communauté. Ces systèmes sont considérés comme vos *systèmes distants*. Dans le volet Lancer d'Avid Central, votre système iNEWS local apparaît en premier, suivi des systèmes distants. Pour vous connecter à un système distant, touchez son nom.

Pour plus d'informations sur les communautés iNEWS, reportez-vous à la section « [Prise en charge des communautés iNEWS](#) », à la page 32.

Si la connexion à Interplay Central est interrompue après votre connexion, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez vous reconnecter au serveur, vous déconnecter d'Interplay Central, ou travailler hors connexion. Si vous souhaitez travailler hors connexion, vous pouvez afficher les classeurs ou sujets stockés dans le cache dans la liste Favoris. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#) », à la page 316.

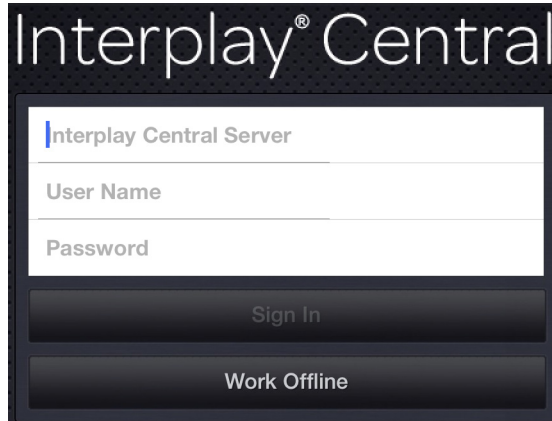
Vous pouvez également choisir de travailler hors connexion. Cette méthode permet d'afficher les classeurs et sujets répertoriés dans la liste Favoris, qui sont déjà stockés localement dans le cache de votre appareil. Si vous sélectionnez l'option Travailler hors connexion sur l'écran d'identification, Avid Central utilise les derniers identifiants saisis pour se connecter à Interplay Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache](#) », à la page 316.

Si la connexion à Interplay Central est rétablie, vous pouvez vous connecter en touchant le bouton Actions, puis en sélectionnant Se connecter.

Pour lancer Avid Central :



1. Sélectionnez l'icône Avid Central pour lancer l'application sur votre tablette.
L'écran de connexion s'affiche.



2. Tapez le nom du serveur Interplay Central.
3. Tapez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Interplay Central.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le bouton Se connecter.

À l'issue de votre identification, Avid Central se connecte au serveur Interplay Production ou au système iNEWS désigné. Tous les serveurs apparaissent dans la barre latérale.



Si vos identifiants de connexion à Interplay Central sont incorrects ou non renseignés dans votre compte, le message suivant s'affiche : Échec de l'authentification : Le nom d'utilisateur ou le mot de passe saisis sont incorrects. Lorsque vous cliquez sur OK, l'écran de connexion s'affiche pour vous permettre de saisir des identifiants valides.

- Touchez le bouton Travailler hors connexion.

Avid Central utilise les derniers identifiants saisis pour se connecter à Interplay Central et affiche tous les classeurs et sujets stockés dans le cache dans la liste Favoris.

Pour accéder au système d'aide :



1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Aide.

Pour vous déconnecter :

1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Se déconnecter.

La barre latérale

Après vous être connecté à l'application Avid Central sur un iPad, la barre latérale s'affiche sur le côté gauche de l'écran, si elle est activée. Elle permet de parcourir les divers systèmes intégrés avec Interplay Central, tels qu'un système de NRCS iNEWS ou une base de données Interplay. Le volet Lancer inclut également les projets et serveurs iNEWS faisant partie d'une communauté iNEWS.



Le premier niveau de la barre latérale contient le volet Lancer. L'illustration suivante montre le volet Lancer avec une base de données Interplay et un système de NRCS iNEWS disponibles, ainsi que deux favoris définis par l'utilisateur.





À partir du volet Lancer, vous pouvez naviguer au sein de la structure de fichiers et ouvrir des assets. La barre latérale peut être masquée à tout moment pour gagner de l'espace à l'écran lorsque vous visionnez des assets. Vous pouvez également toucher le bouton Afficher/Masquer pour contrôler l'affichage de la barre latérale.



L'apparence de ce bouton change en fonction de l'état de la barre latérale, affichée ou masquée.

Bouton	Description
	Touchez ce bouton pour afficher une liste des rôles disponibles et en sélectionner un différent dans le menu.
	Touchez ce bouton pour afficher la barre latérale.








Bouton	Description
	Touchez ce bouton pour masquer la barre latérale.
	Touchez le bouton Actualiser pour mettre à jour la liste des classeurs, sujets et assets média.

Utilisez le bouton Actualiser pour mettre à jour l'affichage des classeurs et sujets d'une base de données iNEWS ou celui des assets média d'une base de données Interplay Production. Vous pourrez ainsi visualiser les dernières versions des sujets, ainsi que tout nouvel asset iNEWS ou Interplay.

En mode d'édition, le symbole Plus situé en bas de la barre latérale a la même fonction que le bouton Ajouter un sujet. Vous pouvez le toucher pour créer un sujet vierge.

Boutons de l'interface utilisateur

Lorsque vous parcourez ou éditez des sujets dans Avid Central, une petite barre d'outils s'affiche dans le coin supérieur droit de l'interface utilisateur. Le tableau suivant décrit ses boutons et leur fonction.

Bouton	Description
	Le bouton Approuver le sujet permet à un utilisateur de valider des sujets d'un classeur. Cet utilisateur doit disposer de droits d'écriture pour le classeur.  <i>L'icône du bouton Approuver le sujet est de couleur orange pour un sujet validé et blanche pour un sujet non validé.</i>
	Le bouton Éditer le sujet permet de modifier un sujet ouvert en affichant la barre d'outils d'édition et un clavier virtuel.  <i>L'icône du bouton Éditer le sujet est de couleur orange lorsque le mode d'édition est activé et blanche dans le cas inverse.</i>
	Le bouton Ouvrir la séquence ouvre une séquence en plein écran. Ce bouton s'active lorsqu'une séquence vidéo a été associée à un script.
	Le bouton Mode Présentateur ouvre le conducteur des sujets d'une émission en mode présentateur, sur le sujet actuellement sélectionnée dans la barre latérale. Ce bouton est activé uniquement pour les classeurs configurés pour une actualisation automatique.
	Le bouton Actions ouvre un menu contenant les commandes suivantes : Recharger, Exporter les logs, Aide et Se déconnecter. L'option Exporter les logs n'est affichée que si la journalisation est activée dans les paramètres d'Avid Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des paramètres d'Avid Central », à la page 295.

Personnalisation des paramètres d'Avid Central

Certains paramètres d'Avid Central peuvent être modifiés.

Pour configurer les paramètres d'Avid Central sur un iPad :



1. Lancez Avid Central.
2. Touchez l'icône Paramètres.
3. Sélectionnez Avid Central dans la liste des applications.

Le tableau suivant fournit des informations sur les paramètres généraux.

Paramètre général	Description
Version	Ce paramètre est fourni à titre indicatif pour désigner la version actuellement installée de l'application pour tablette.
Journalisation	<p>Si cette option est activée, Avid Central conserve des logs sur le déroulement des sessions. Vous pouvez les utiliser pour résoudre des problèmes.</p> <p>Si vous touchez le bouton Actions, l'option Exporter les logs permet d'envoyer directement les logs à Avid par e-mail. Si la taille du fichier de log dépasse 15 Mo, il est impossible de l'envoyer directement. Utilisez le partage de fichiers d'iTunes, comme décrit ci-après dans cette section.</p> <p>Si cette option est désactivée (par défaut), la journalisation et l'option Exporter les logs le sont également.</p>
Niveau de journalisation	Ce paramètre détermine la quantité d'informations enregistrées dans les logs, si cette fonctionnalité est activée. Les options sont les suivantes : Verbose, Infos, Alertes et Erreurs.
Expiration de la requête	Sélectionnez un intervalle entre 10, 20 ou 30 secondes, 1 minute ou 2 minutes.
Rester connecté	Activez cette option si vous souhaitez rester connecté à Avid Central après votre première connexion à Interplay Central.

Le tableau suivant fournit des informations sur les paramètres d'édition.

Paramètre d'édition	Description
Enregistrement automatique des sujets	Lorsque cette option est activée, Avid Central enregistre automatiquement votre sujet si vous le quittez pour accéder à d'autres assets du système. Si elle est désactivée, Avid Central vous invite à enregistrer vos modifications. Elle est désactivée par défaut.

Le tableau suivant fournit des informations sur les paramètres du mode Présentateur.

Paramètres du mode Présentateur	Description
Taille de la police	Les choix pour le mode Présentateur sont 18, 22, 26, 32 et 38.
Texte normal	Le style de texte normal est le style par défaut du texte des sujets. Vous pouvez choisir entre un affichage Noir sur blanc ou Blanc sur noir.
Texte Présentateur	Le style de texte Présentateur est le plus souvent utilisé dans les scripts pour des instructions spéciales destinées aux présentateurs. Vous pouvez choisir entre Blanc sur noir, Noir sur blanc ou Rouge sur blanc.
Texte de sous-titrage	Le style de texte sous-titrages est appliqué à du texte qui sera envoyé à un encodeur de sous-titres si votre chaîne utilise des périphériques de ce type pour diffuser des scripts destinés aux personnes malentendantes. Vous pouvez choisir entre Blanc sur noir, Noir sur blanc ou Vert sur blanc.
Ignorer les sujets vides	Si cette option est activée, tous les sujets qui ne comportent ni texte ni ordres de lancement sont ignorés en mode Présentateur.

Pour envoyer des fichiers de log à Avid :

1. Connectez votre appareil à un Macintosh.
2. Ouvrez iTunes et accédez à la fenêtre Appareils > Apps.
3. Dans la liste Apps, sélectionnez Avid Central.
4. Dans la liste des documents Avid Central, sélectionnez le dossier Logs.
5. Cliquez sur Enregistrer sous ou faites glisser le dossier sur un emplacement de votre ordinateur.
6. Compressez le dossier et envoyez-le à Avid par e-mail en pièce jointe.

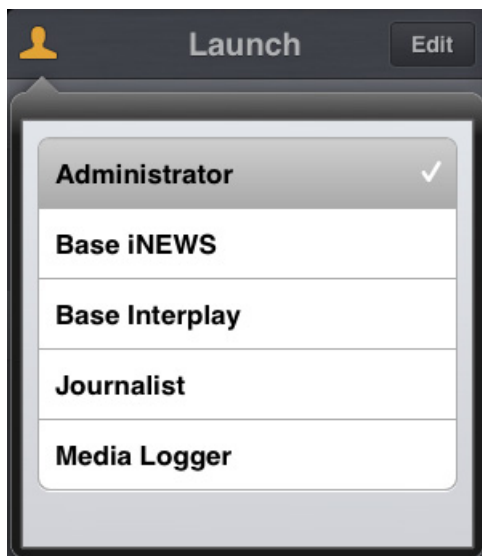
Modification des rôles

Selon la configuration d'Interplay Central et votre licence, vous pouvez disposer de plusieurs rôles pour travailler sur un projet. À chaque rôle est associé un ensemble d'affichages et d'autorisations. Si plusieurs rôles sont disponibles, vous pouvez en changer à tout moment à l'aide du bouton Rôles du volet Lancer.

Pour plus d'informations sur les rôles, reportez-vous au *Guide de l'administrateur Interplay Central*.

Pour changer de rôle, effectuez l'opération suivante :

- Touchez le bouton Rôles et sélectionnez un rôle différent dans le menu.



Accès à la base de données iNEWS




La base de données iNEWS est le centre névralgique de votre système iNEWS. Toutes les données créées dans votre salle de rédaction, sujets, scripts et conducteurs, sont enregistrées dans la base de données du serveur iNEWS. Les classeurs contiennent des sujets et les répertoires (ou dossiers) stockent les classeurs.

Les systèmes iNEWS disponibles apparaissent dans la barre latérale de l'application pour tablette, avec les répertoires et classeurs qu'ils contiennent. Dans Avid Central version 1.7 ou ultérieure, les classeurs configurés pour être actualisés automatiquement dès que des modifications sont apportées s'affichent sans pagination dans la barre latérale. Vous pouvez faire défiler l'affichage pour visualiser tous les sujets présents dans ces classeurs.



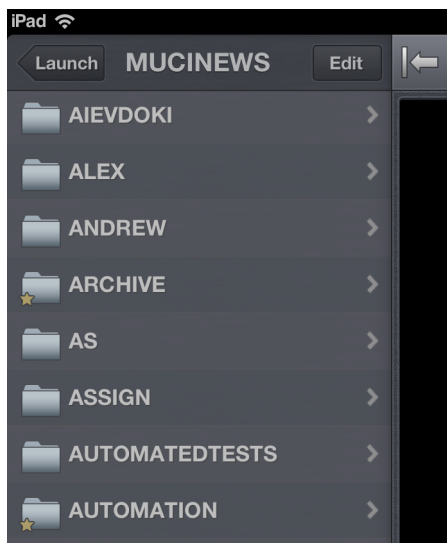
Si un classeur contient plus de 1 000 sujets, leur réception et leur affichage dans Avid Central ne sont pas instantanées. Il peut être nécessaire d'augmenter la valeur du paramètre Expiration de la requête dans Avid Central. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des paramètres d'Avid Central », à la page 295.

Différentes icônes différencient les répertoires, les classeurs et les sujets.

Icône	Description
	Les répertoires stockent des classeurs ou d'autres sous-répertoires. À l'inverse des classeurs, les répertoires ne contiennent pas directement de sujets. Le dossier Wires par exemple contient des classeurs qui eux-mêmes hébergent les communiqués entrants.
	Les classeurs permettent d'organiser les sujets en catégories détaillées. Le conducteur d'une émission est un exemple de classeur.
	Les sujets, des communiqués de presse par exemple, contiennent des informations sous forme de texte, telles que les coordonnées d'un contact ou la description d'un événement. Tous les sujets peuvent devenir des scripts pour une émission. Les scripts contiennent des données supplémentaires, notamment des ordres de lancement, des instructions de contrôle de machine, des instructions pour les présentateurs et des séquences vidéo associées.

Une icône d'étoile dorée identifie les emplacements de l'arborescence du système iNEWS sélectionnés en tant que favoris.

L'illustration suivante montre un exemple d'arborescence de système iNEWS avec deux répertoires identifiés comme emplacements favoris.



Lorsque le premier niveau de l'arborescence d'un système iNEWS est affiché dans la barre latérale, le mot Lancer apparaît sur le bouton Précédent. Vous pouvez toucher ce bouton pour revenir à la vue précédente du volet Lancer. Cependant, le nom du bouton change chaque fois que vous avancez d'un niveau dans l'arborescence du système.

Vous pouvez ouvrir des répertoires, des classeurs et des sujets à partir d'Avid Central. Le contenu des répertoires et des classeurs s'affiche dans la barre latérale. Les sujets s'ouvrent à droite de la barre latérale dans l'Éditeur de script.



Si vous souhaitez ouvrir un sujet iNEWS verrouillé par mot de passe, vous devez saisir le mot de passe approprié.

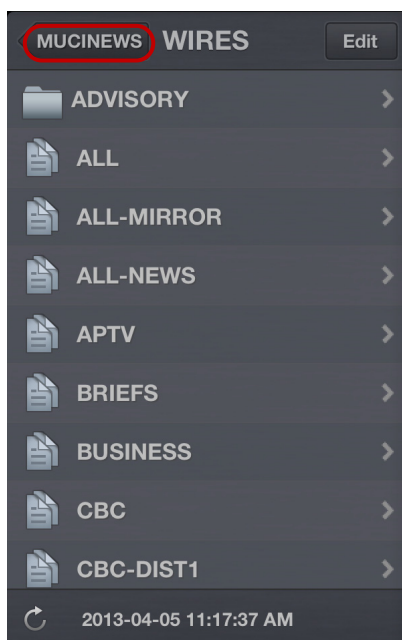
Pour ouvrir un répertoire :

1. Naviguez jusqu'au répertoire.
2. Touchez un dossier pour l'ouvrir.



Lorsque vous naviguez dans l'arborescence d'un système, l'application affiche le chemin d'accès ou l'emplacement actuel dans la base de données en haut de l'écran.

L'illustration suivante montre le répertoire Wires ouvert avec divers classeurs contenant les communiqués entrants.



Répertoire Wires du serveur iNEWS MUCINEWS, avec bouton Précédent en haut de la liste

Pour remonter d'un niveau depuis un répertoire ou un classeur :

- Touchez le bouton Précédent.

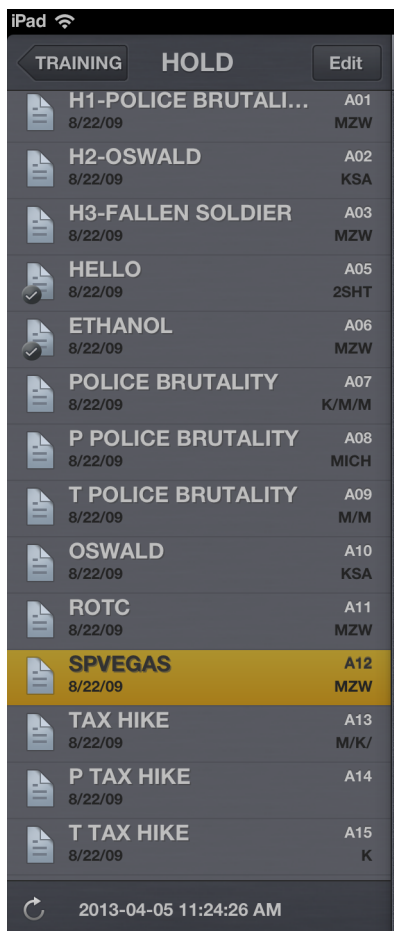


Le mot « Précédent » n'apparaît pas sur le bouton. Son nom change chaque fois que vous accédez à un nouvel emplacement de l'arborescence.

Pour ouvrir un classeur :

1. Naviguez jusqu'au classeur à l'intérieur d'un répertoire.
2. Touchez le classeur pour l'ouvrir.

L'illustration suivante montre l'exemple d'un classeur de conducteur.



Pour ouvrir un sujet existant :

1. Naviguez jusqu'au sujet à l'intérieur d'un classeur.



Une icône de sujet accompagnée d'une coche indique que le sujet a été approuvé. Vous pouvez approuver des sujets à partir d'une station de travail iNEWS ou de l'application Avid Central.

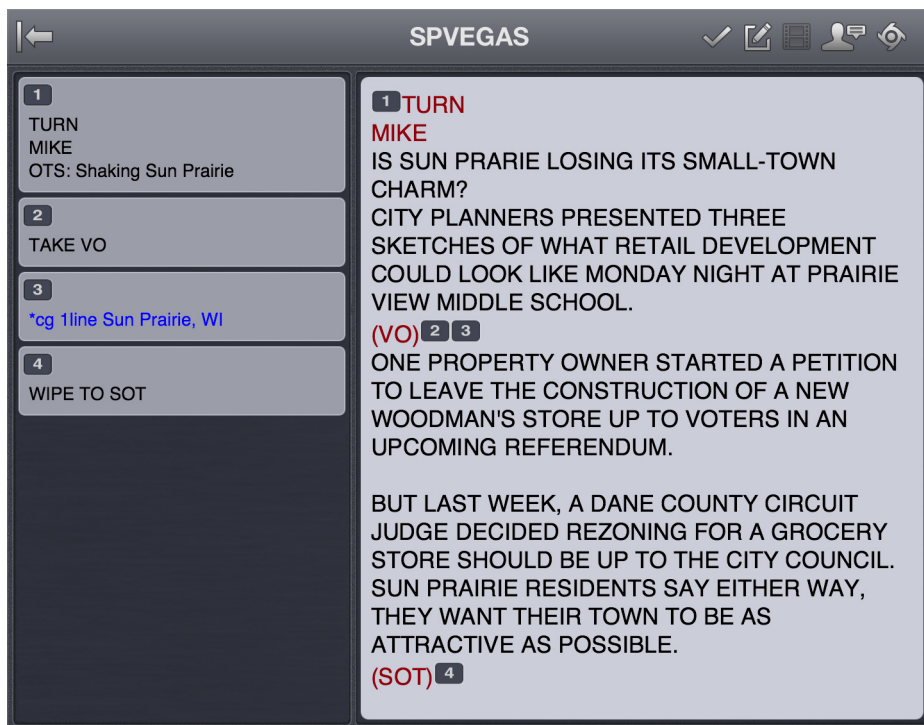
2. Touchez le sujet pour l'ouvrir.

Le sujet s'ouvre dans l'Éditeur de script, formé de deux sections :

- La section Liste d'ordres de lancement, à gauche, contient les ordres de lancement et les instructions de contrôle de machine.
- La section Sujet, à droite, contient le texte du sujet, les instructions destinées aux présentateurs et les marqueurs des ordres de lancement.

Vous pouvez masquer la barre latérale pour étendre la vue et n'afficher que l'Éditeur de script.

L'illustration suivante montre l'Éditeur de script avec un sujet contenant des marqueurs d'ordres de lancement numérotés. Ces marqueurs sont alignés avec les ordres de lancement et les instructions de contrôle de machine affichés dans la liste d'ordres à gauche du sujet. Les instructions de contrôle de machine utilisent une police de texte bleue. Le texte des ordres de lancement apparaît en noir. Le texte affiché en rouge dans le corps du sujet correspond à des instructions destinées aux présentateurs.



Pour accéder au sujet précédent ou suivant du classeur :

- Balayez l'écran de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche.



Lorsque vous travaillez sur un sujet en mode d'édition, cette méthode de navigation ne fonctionne pas.

Pour recharger un sujet :

1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

Pour créer un sujet :

1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Touchez le sujet du classeur en dessous duquel vous souhaitez insérer le nouveau sujet.
3. Touchez le bouton Ajouter un sujet situé en bas de la barre latérale.
4. Modifiez le titre du sujet dans la barre latérale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la procédure d'édition du titre d'un sujet dans la section « [Édition de sujets](#) », à la page 304.
5. Touchez le bouton Terminé.

Affichage d'une vidéo associée à un script

Lorsque des séquences ont été associées à des sujets dans l'application Web Interplay Central, vous pouvez prévisualiser les sujets dans le lecteur de médias d'Avid Central.





Si la licence de votre système Interplay Central est limitée à une configuration iNEWS, vous ne pourrez pas prévisualiser ou lire des séquences ou d'autres assets média.



En mode Paysage, un petit lecteur de médias apparaît au-dessus de la sous-section Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script. Vous pouvez l'afficher en plein écran. En mode Portrait, vous devez utiliser le bouton Ouvrir la séquence pour ouvrir le lecteur en plein écran et prévisualiser des séquences.



Le lecteur apparaît en mode Paysage et le bouton Ouvrir la séquence est activé dans les deux modes, uniquement lorsqu'une séquence de script est associée au sujet ouvert.

Le tableau suivant décrit les boutons d'ouverture et d'utilisation du lecteur de médias.

Bouton	Description
	Le bouton Lecture lance la séquence afin que vous puissiez prévisualiser la vidéo associée au sujet. Il se change en bouton Pause lorsque la séquence est en cours de lecture.
	La tête de lecture permet de naviguer vers une position différente de la timeline de lecture vidéo du lecteur.

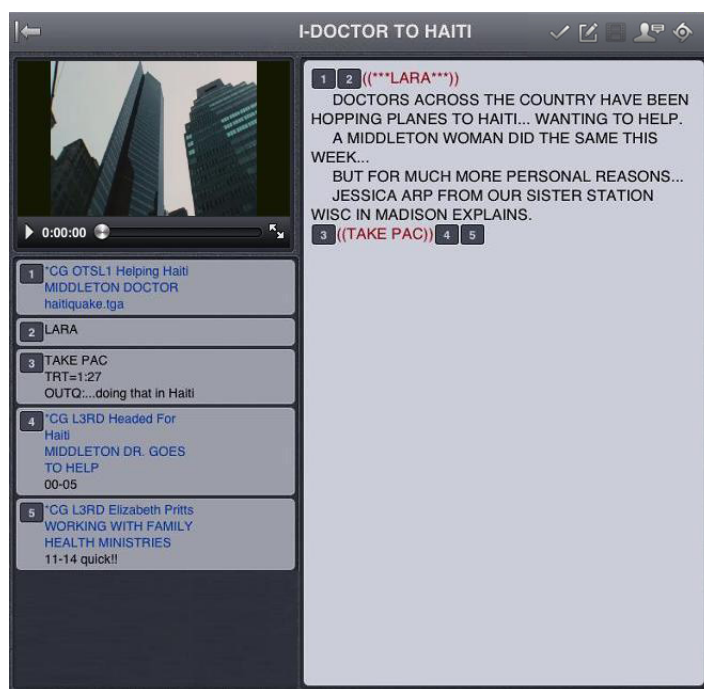
Bouton	Description
	Le bouton Agrandir bascule le lecteur en mode plein écran. Il se change en bouton Réduire lorsque le lecteur est affiché en plein écran.
	Le bouton Ouvrir la séquence ouvre le lecteur en plein écran.

Vous pouvez visionner des séquences vidéo créées de l'une des manières suivantes :

- La séquence a été créée et modifiée dans Interplay Central.
- La séquence a été créée dans Interplay Central et modifiée dans Avid NewsCutter ou Avid Media Composer. Dans ce cas, certains effets peuvent ne pas être visibles dans le lecteur de médias.
- La séquence a été créée dans Instinct et modifiée dans Interplay Central.



Il est impossible de visionner des séquences vidéo directement créées dans NewsCutter ou Media Composer et de lire des shotlists créées dans Interplay Assist ou Interplay Access.



Pour visionner une séquences associée à un script :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Touchez le bouton Lecture du lecteur, situé au-dessus de la sous-section Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script. Cette opération ne s'applique qu'au mode Paysage.
 - ▶ Touchez le bouton Ouvrir la séquence ou le bouton Agrandir du lecteur pour ouvrir le lecteur en plein écran. Touchez ensuite le bouton Lecture.
2. (Facultatif) Si vous agrandissez le lecteur, vous pouvez toucher le bouton Réduire pour rétablir sa taille et sa position d'origine dans l'Éditeur de script.

Pour générer à nouveau un proxy vidéo de la séquence pour le lire :

1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

Édition de sujets

L'application pour tablette permet de créer des sujets ou d'éditer des sujets existants. Vous pouvez également modifier le titre d'un sujet.

Lorsque vous éditez le contenu d'un sujet, le système le verrouille afin d'empêcher d'autres utilisateurs de le modifier en même temps. Le verrouillage ne s'applique qu'au corps du sujet lorsque vous l'éditez, ou à son titre lorsque vous l'éditez dans la barre latérale, ou lorsque vous approuvez un sujet. Pour la création d'un sujet, le verrouillage s'applique à la fois au corps du sujet et à son titre. Le fait d'enregistrer et de fermer le sujet ou d'abandonner vos modifications libère son verrouillage.



Si vous souhaitez ouvrir un sujet iNEWS verrouillé par mot de passe, vous devez saisir le mot de passe approprié.

Avid Central prend en charge les commandes d'édition standard de la plupart des applications de traitement de texte, dont les commandes Couper, Copier et Coller.

Vous pouvez utiliser ces commandes pour déplacer du texte au sein d'un sujet, ou d'un sujet à un autre. Lorsque vous coupez ou copiez du texte, le système le stocke dans le presse-papiers. Cet emplacement ne mémorise qu'un seul bloc de texte à la fois. Dès que vous coupez ou copiez un nouvel élément, il vient remplacer le précédent.

Pour éditer un sujet existant :

1. Accédez au sujet dans son classeur et ouvrez-le.
2. Touchez le bouton Éditer le sujet.

L'icône du bouton Éditer le sujet passe du blanc à l'orange pour indiquer que le mode d'édition est actif. Vous pouvez modifier le sujet. Le verrouillage d'un sujet empêche les autres utilisateurs de le modifier lorsque vous l'éditez.

3. Touchez un point du sujet pour commencer à éditer le texte présent à cet emplacement.
4. Après avoir terminé vos modifications, enregistrez le sujet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Méthodes d'enregistrement des sujets », à la page 307.

Pour éditer du texte :

1. Maintenez votre doigt appuyé sur une zone du sujet et choisissez la commande Sélectionner ou Sélectionner tout.
2. Sélectionnez l'une des commandes suivantes :
 - ▶ Sélectionnez Couper.
 - ▶ Sélectionnez Copier.
 - ▶ Sélectionnez Coller.

Pour créer un sujet :

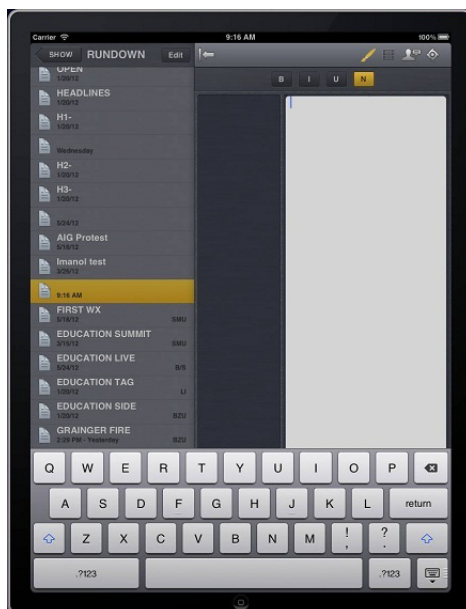
1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Touchez le bouton Ajouter un sujet situé en bas de la barre latérale.



Le bouton Ajouter un sujet n'apparaît dans la barre latérale qu'après avoir touché le bouton Éditer.

Un sujet vierge est ajouté dans le classeur actuel, prêt à être édité. Le verrouillage d'un sujet empêche les autres utilisateurs de le modifier lorsque vous l'éditez. Le curseur apparaît dans le champ du titre encore vierge.

Lorsque vous êtes en mode d'édition dans l'Éditeur de script, l'application affiche un clavier virtuel.



Vous pouvez également utiliser l'application Avid Central avec un clavier Bluetooth®.

3. Saisissez le texte de votre sujet.
4. (Facultatif) Insérez les éventuels ordres de lancement ou instructions de contrôle de machine.
5. Enregistrez le sujet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Méthodes d'enregistrement des sujets](#) », à la page 307.

Pour modifier le titre d'un sujet :

1. Touchez le bouton Éditer dans la barre latérale.
2. Depuis le classeur affiché dans la barre latérale, maintenez votre doigt sur le titre du sujet à modifier.

3. Lorsque le curseur apparaît, vous pouvez modifier le nom du sujet.



Le verrouillage d'un formulaire de sujet dans iNEWS empêche les autres utilisateurs de modifier le titre du sujet lorsque vous l'éditez.

4. Touchez le bouton Terminé.

Méthodes d'enregistrement des sujets

Vous pouvez enregistrer les nouveaux sujets ou modifier des sujets existants en touchant le bouton Éditer le sujet, après avoir modifié un sujet en mode d'édition. Un message de confirmation d'enregistrement des modifications s'ouvre. Enregistrez le sujet ou quittez le mode d'édition sans enregistrer les modifications.

Votre sujet est également enregistré dans les cas suivants :

- Vous basculez vers une autre application ou envoyez Avid Central à l'arrière-plan en appuyant sur le bouton principal.
- Votre appareil se met en veille à la suite de l'expiration du délai de verrouillage automatique.
- Vous utilisez un Smart Cover et le refermez, mettant ainsi la tablette en veille.

Si l'option Enregistrement automatique des sujets des paramètres d'Avid Central est activée, plusieurs méthodes permettent d'enregistrer les nouveaux sujets ou de modifier des sujets existants :

- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous touchez le nom d'un autre sujet du classeur.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous touchez le bouton Mode Présentateur.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous sélectionnez un asset à afficher à partir du serveur Interplay Production.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous changez de rôle à partir du volet Lancer.
- L'application enregistre automatiquement un sujet modifié lorsque vous vous déconnectez de l'application.

Mise en forme d'un script

Lorsque vous rédigez un sujet, le texte est inséré avec le style par défaut. Toutefois, vous avez la possibilité de modifier son apparence, par exemple en mettant la police par défaut en gras. Pour mettre en forme le sujet d'un script de news, il est conseillé de mettre en valeur certaines parties du texte à l'aide de styles de texte spécifiques, notamment les instructions destinées aux présentateurs ou le sous-titrage.

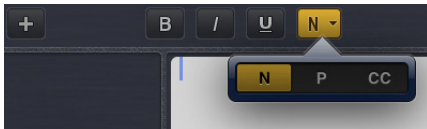
Les instructions pour présentateurs sont couramment utilisées pour insérer de brèves informations destinées aux présentateurs de programmes d'actualité. Leur texte est affiché en rouge, en vidéo inversée sur les téléprompteurs et n'est pas pris en compte dans le calcul du temps de lecture.

Les sous-titrages sont eux utilisés pour la transcription d'éléments sonores. Leur texte apparaît en vert et est envoyé par le système à un encodeur de sous-titres si votre chaîne utilise des périphériques de ce type pour diffuser des scripts destinés aux personnes malentendantes. Le texte des sous-titres n'apparaît pas sur les téléprompteurs et n'est pas non plus pris en compte dans le calcul du temps de lecture.



Le texte en style par défaut est envoyé simultanément aux téléprompteurs et à l'encodeur de sous-titres, le cas échéant.

Dans l'application pour tablette, un menu propose des boutons de modification de la mise en forme du texte : gras, italique, souligné, ou encore des styles de texte spécifiques aux scripts.



Lorsqu'il est sélectionné, le quatrième bouton de mise en forme de la barre d'outils propose des styles de texte spécialisés. Les icônes de lettres du bouton changent en fonction du style sélectionné, ou pour indiquer le style de texte actif à l'emplacement actuel du curseur. Lorsqu'un style est sélectionné, le bouton correspondant de la barre d'outils s'affiche en orange.

Pour mettre en forme du texte sélectionné, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Pour mettre le texte en gras, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton B.
- ▶ Pour mettre du texte en italique, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton I.
- ▶ Pour souligner du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton U.
- ▶ Pour appliquer le style instructions pour présentateur à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton P.

- Pour appliquer le style sous-titres à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton CC.
- Pour appliquer le style normal à du texte, maintenez votre doigt sur la sélection et touchez le bouton N.

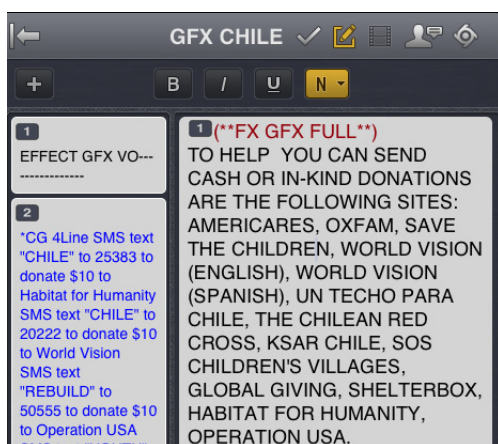


Vous pouvez également choisir un format avant de saisir votre texte. Le texte inséré par la suite utilisera alors le style sélectionné. Pour modifier le style du texte que vous saisissez à tout moment, sélectionnez un autre format.

Ajout d'ordres de lancement

Pour mettre en forme le sujet d'un script de news, vous pouvez ajouter des ordres de lancement pour fournir d'importantes informations à l'équipe technique ainsi que pour envoyer des commandes de contrôle de machines pour des périphériques tels que des générateurs de caractères.

Dans l'application pour tablette, le menu comprend un bouton Plus (+) qui permet d'ajouter ce type d'information aux scripts.



Les ordres de lancement sont ajoutés aux scripts à partir de la zone Sujet et édités dans la zone Liste d'ordres de lancement de l'Éditeur de script. Un numéro est associé à chaque ordre de lancement ajouté à un script. Ces numéros apparaissent dans des marqueurs noirs qui identifient les ordres de lancement dans le script, aux emplacements correspondant aux zones de texte de la liste des ordres de lancement. Vous pouvez sélectionner chaque marqueur pour le déplacer ou le supprimer d'un sujet si nécessaire. Si un marqueur est déplacé ou supprimé, le texte associé est également déplacé ou supprimé.

Pour insérer un ordre de lancement dans un script :

1. Positionnez votre curseur dans le sujet à l'emplacement auquel vous souhaitez que le marqueur de l'ordre de lancement apparaisse.
2. Touchez le bouton Plus.
3. Saisissez les informations de l'ordre de lancement, telles que Take VO, On Camera, Take SOT ou Take Live.



Les informations de l'ordre de lancement inséré sont automatiquement enregistrées dès que vous naviguez vers un autre écran de l'application. Si vous essayez de vous déconnecter ou de fermer l'application, un message vous invite à enregistrer ou à abandonner les modifications apportées.

Pour déplacer un ordre de lancement dans un script :

- ▶ Sélectionnez le marqueur de l'ordre de lancement et utilisez les commandes Couper et Coller pour le déplacer vers un autre emplacement du script.

Pour supprimer un ordre de lancement d'un script, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Positionnez le curseur sur la droite du marqueur de l'ordre de lancement et appuyez sur la touche Del.
- ▶ Sélectionnez le marqueur de l'ordre de lancement et appuyez sur la touche Suppr.

Ajout d'instructions de contrôle de machine

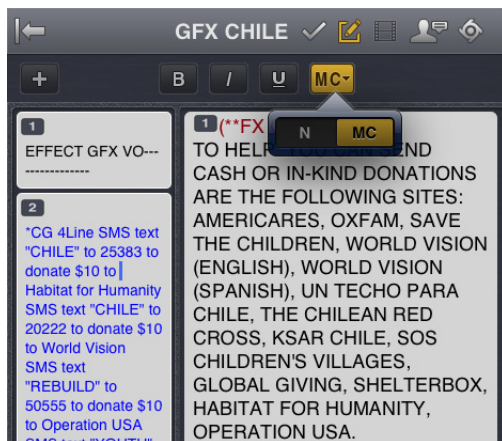
Les ordres de lancement peuvent comporter des instructions de contrôle de machine si votre chaîne utilise un système de contrôle de la diffusion tel qu'iNEWS Command.

Ces instructions doivent être précédées d'un astérisque (*) et écrites dans un format spécial commençant par une commande désignant le type de périphérique auquel elles sont destinées, CG pour un générateur de caractères par exemple. À la suite de cette commande, un élément ou modèle particulier doit être spécifié, comme 2line pour un modèle pouvant accepter deux lignes de données. Vous pouvez ajouter des données ou des commentaires supplémentaires sur les lignes suivantes de la même zone de texte d'ordre de lancement.

La procédure suivante utilise l'exemple d'une instruction de contrôle de machine pour une image de générateur de caractères à deux lignes. La première ligne appelle le modèle approprié et les suivantes indiquent les données qui doivent apparaître à l'image.

Pour ajouter des instructions de contrôle de machine destinées à un générateur de caractères :

1. Ajoutez ou ouvrez un ordre de lancement dans le script.
2. (Facultatif) Le curseur étant positionné dans la zone de texte de l'ordre de lancement, touchez le quatrième bouton de mise en forme de la barre d'outils et sélectionnez MC (contrôle de machine).



Si vous entrez un astérisque (), le texte saisi passe automatiquement du format Normal au format Contrôle de machine et apparaît en police bleue.*

3. Saisissez votre commande de contrôle de machine, ***CG 2line** par exemple, et appuyez sur Return.
4. Saisissez la première ligne de texte pour le générateur de caractères, **Jacques Durand** par exemple, puis appuyez sur Return.
5. Saisissez la seconde ligne de texte du graphisme, **Caen, France** par exemple.

L'instruction de contrôle du générateur de caractères apparaît dans une police bleue.

Utilisation de liens dans les sujets

Un sujet peut contenir bien plus que du simple texte. Vous pouvez par exemple insérer l'URL d'une page Web ou l'adresse e-mail d'un contact. Lorsque des liens Web ou des adresses e-mail sont inclus dans un sujet, ils sont convertis en liens dynamiques. Vous pouvez les utiliser pour ouvrir le navigateur de votre tablette ou une fenêtre d'e-mail.

Pour ouvrir un lien Web apparaissant dans un sujet :

- Touchez le lien dans le sujet.

Le navigateur de votre tablette s'ouvre et charge la page Web.

Pour envoyer un e-mail à un contact depuis un sujet :

1. Touchez l'adresse e-mail dans le sujet.
L'application ouvre une fenêtre d'e-mail dans la messagerie par défaut de votre tablette.
2. Rédigez votre e-mail.
3. Touchez le bouton Envoyer.

Approbation de sujets

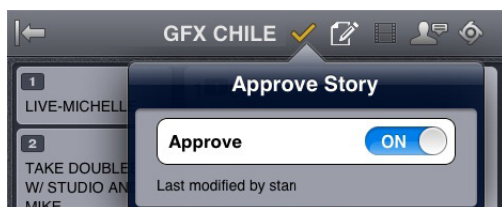
En approuvant ou validant des sujets, les producteurs de news identifient les scripts d'une émission qui ont été vérifiés avant leur diffusion. Vous pouvez approuver des sujets à partir d'une station de travail iNEWS ou de l'application Avid Central pour iPad ou iPhone.



Afin de pouvoir approuver des sujets, vous devez disposer de droits d'écriture pour le classeur du sujet sélectionné.

Pour approuver un sujet à partir de l'application pour tablette :

1. Ouvrez le sujet à approuver.
2. Touchez le bouton Approuver le sujet, puis activez l'option Approuver.



Pour supprimer l'approbation d'un sujet à partir de l'application pour tablette :

1. Ouvrez le sujet dont vous souhaitez supprimer l'approbation.
2. Touchez le bouton Approuver le sujet, puis désactivez l'option Approuver.

Activation du mode Présentateur

L'application Avid Central permet aux utilisateurs de consulter les scripts d'un programme page par page, comme s'il s'agissait de scripts imprimés utilisés par les présentateurs d'actualités. Cette méthode de consultation des sujets d'un conducteur porte le nom de mode Présentateur. En mode Présentateur, Interplay Central met automatiquement à jour les sujets et leurs positions dans un conducteur, tout en ignorant les mises à jour du sujet actuellement affiché. Si un autre utilisateur apporte des modifications aux sujets du conducteur, Interplay Central les met automatiquement à jour en arrière-plan.

Par ailleurs, Interplay Central transfère des sujets dans le cache de la tablette pour les utiliser en mode offline tout en travaillant en mode Présentateur. Vous pouvez ainsi continuer à travailler en mode Présentateur si la connexion au serveur est perdue. Cependant, aucun sujet ne sera mis à jour dans ce cas.

Pour activer le mode Présentateur :

1. Ouvrez le conducteur d'une émission.
2. Touchez le bouton Mode Présentateur.



Le sujet sélectionné dans la barre latérale s'ouvre en mode Présentateur. L'application affiche une barre de progression lors du chargement des autres sujets du conducteur et de leur mise en cache. Lorsque l'opération est terminée, la barre de progression disparaît.

Les sujets se chargent dans l'ordre suivant :

- Chargez le sujet précédent, celui situé avant le sujet sélectionné dans le conducteur.
- Chargez le sujet suivant, celui situé après le sujet sélectionné dans le conducteur.
- Chargez le deuxième sujet après le sujet sélectionné dans le conducteur.
- Continuez le chargement en remontant dans le reste du conducteur.
- Chargez le deuxième sujet avant le sujet sélectionné dans le conducteur.
- Continuez le chargement en descendant dans le reste du conducteur.

Pour naviguer dans des scripts en mode Présentateur :

- ▶ Balayez l'écran vers la gauche ou touchez le bord droit de l'écran pour passer à la page suivante.
- ▶ Balayez l'écran vers la droite ou touchez le bord gauche de l'écran pour revenir à la page précédente.

Pour quitter le mode Présentateur

- Pincez les doigts sur l'écran.

Vous pouvez personnaliser l'apparence du texte en mode Présentateur en configurant certains paramètres d'Avid Central. Vous pouvez également choisir d'ignorer les sujets vierges lorsque le mode Présentateur est activé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Personnalisation des paramètres d'Avid Central](#) », à la page 295.

Utilisation des favoris

Pour accélérer la navigation au sein d'un système de salle de rédaction, vous pouvez désigner certains emplacements en tant que favoris. Ils apparaîtront alors dans une liste du volet Lancer.



Utilisez la liste Favoris de l'application pour tablette pour accéder rapidement aux assets, répertoires, classeurs et sujets les plus utilisés. Pour gérer votre liste Favoris, ajoutez de nouveaux éléments, modifiez leurs noms ou supprimez des favoris existants.

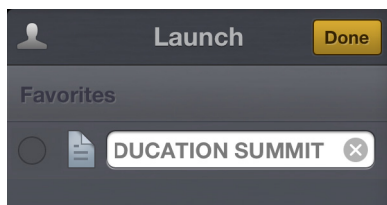
Pour créer un favori :

1. Touchez le bouton Éditer.
2. Touchez l'icône d'étoile grise affichée à côté du répertoire, de l'asset, du classeur ou du sujet à désigner en tant que favori. Une étoile dorée indique un élément de la liste Favoris, une étoile grise un emplacement non sélectionné pour cette liste. Vous pouvez sélectionner plus d'un élément à la fois.
3. Touchez le bouton Terminé.

Les éléments sélectionnés apparaissent dans la liste Favoris du volet Lancer. Une étoile dorée s'affiche sur les icônes des emplacements favoris dans l'arborescence du système.

Pour modifier le nom d'un favori :

1. Touchez le bouton Éditer.
2. Dans la liste, touchez le nom à modifier.
3. Lorsque le curseur apparaît, modifiez le nom.



Par exemple, si plusieurs classeurs de conducteurs figurent dans votre liste Favoris, certains peuvent partager le même nom. Vous pouvez alors modifier les noms dans la liste pour identifier celui d'une émission diffusée le matin, celui d'une autre diffusée à midi et celui d'une dernière diffusée le soir.

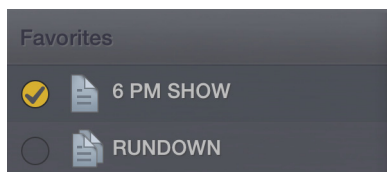
4. Touchez le bouton Terminé.

Le nom du favori est modifié. Le nom de l'asset, du sujet, du classeur ou du conducteur dans iNEWS ou Interplay Production n'est pas affecté.

Pour supprimer un favori :

1. Touchez le bouton Éditer.
2. Touchez le cercle affiché à gauche du répertoire, du classeur ou du sujet à supprimer de vos favoris. Vous pouvez sélectionner plus d'un élément à la fois.

L'élément sélectionné est identifié par une coche en regard de son titre. Un cercle gris correspond à un élément non sélectionné.



3. Touchez le bouton Terminé.

L'application supprime les éléments sélectionnés de votre liste Favoris.

Travail hors connexion avec les classeurs et sujets en cache

Vous pouvez utiliser l'application mobile Avid Central sans être connecté au système de NRCS iNEWS de votre chaîne pour travailler hors connexion sur des classeurs et sujets stockés localement dans le cache de votre appareil mobile.

La liste Favoris du volet Lancer affiche les classeurs et sujets stockés dans le cache, lorsque vous travaillez en mode hors connexion.

Les remarques suivantes s'appliquent à la mise en cache des classeurs et sujets :

- Vous pouvez travailler en mode Présentateur depuis un classeur stocké dans le cache, en mode hors connexion.
- La mise en cache d'un classeur peut demander un certain temps, en fonction de la taille du classeur. Vous pouvez annuler manuellement une opération de mise en cache. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Mise en cache de classeurs et de sujets](#) », à la [page 317](#).
- Si vous annulez manuellement une opération de mise en cache, aucune partie du classeur ou du sujet n'est sauvegardée.
- Vous pouvez mettre en cache un classeur contenant jusqu'à 1 000 sujets. Si le nombre de sujets d'un classeur dépasse cette limite, Avid Central met en cache uniquement les 1 000 premiers sujets.
- Si une erreur se produit lors de la mise en cache de sujets, par exemple si la connexion au serveur est perdue, ou si vous verrouillez votre appareil, l'opération de mise en cache est interrompue.
- Avid Central ne met à jour les contenus du cache que lorsqu'une opération s'est correctement déroulée. Si vous avez déjà mis en cache le même classeur ou sujet, vous pouvez toujours accéder à son ancienne version.
- Si un sujet ou une partie d'un sujet a été supprimé(e) d'un classeur désigné pour être mis en cache, il/elle est ignoré(e) par l'opération de mise en cache.
- Si vous désignez un classeur et un sujet de ce même classeur en tant que favoris, l'opération de mise en cache crée deux versions distinctes du sujet dans le cache, une avec la classeur stocké dans le cache, et l'autre pour le sujet stocké individuellement.

Mise en cache de classeurs et de sujets

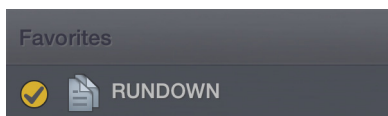
Pour afficher des classeurs et sujets en mode hors connexion, vous devez au préalable les désigner en tant que favoris afin qu'ils puissent être transférés dans le cache local et affichés sans connexion au serveur (reportez-vous à la section [«Utilisation des favoris»](#), à la page 314).

Vous pouvez supprimer un classeur ou un sujet du cache en le supprimant de la liste Favoris.

Pour mettre en cache un classeur ou un sujet dans la liste Favoris :

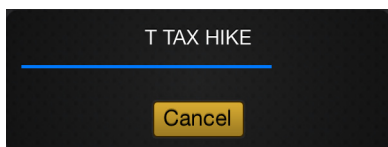
1. Dans le volet Lancer, touchez le bouton Éditer, puis dans la liste Favoris, touchez le cercle situé à gauche du classeur ou du sujet à mettre en cache. Vous pouvez sélectionner plus d'un classeur ou d'un sujet à la fois.

Une coche s'affiche en regard du titre du classeur ou du sujet.



2. Touchez le bouton Mettre en cache.

Une barre de progression indique l'état de l'opération de mise en cache. Pour interrompre l'opération de mise en cache, touchez le bouton Annuler.



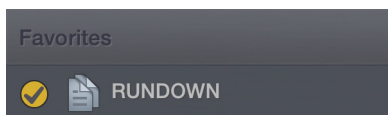
Lorsque la mise en cache est terminée, une boîte de dialogue s'ouvre avec les résultats de l'opération.

3. Cliquez sur OK.

Pour supprimer un élément du cache de votre appareil :

1. Dans le volet Lancer, touchez le bouton Éditer, puis dans la liste Favoris, sélectionnez le classeur ou sujet à supprimer.

Une coche s'affiche en regard du titre du classeur ou du sujet.



2. Touchez le bouton Corbeille.

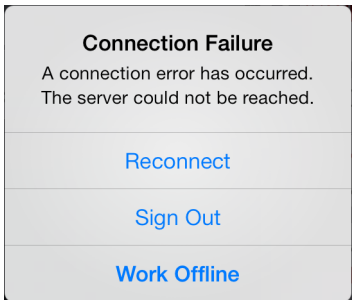
Le classeur ou sujet est supprimé de la liste Favoris, ainsi que du cache de l'appareil.

Affichage de classeurs et sujets en mode hors connexion

Si votre connexion à Interplay Central est interrompue, vous avez la possibilité de travailler hors connexion. Cette méthode permet d'afficher les classeurs et sujets stockés dans le cache de votre appareil.

Pour afficher les classeurs et sujets mis en cache après une perte de votre connexion à Interplay Central :

1. Dans la boîte de dialogue Échec de la connexion, touchez l'option Travailler hors connexion.





Avid Central affiche le volet Lancer, avec tous les classeurs et sujets stockés dans le cache, dans la liste Favoris.






2. Touchez un classeur ou un sujet pour l'ouvrir.

Avid Central et Interplay Production

Vous pouvez accéder aux assets stockés dans une base de données Interplay Production, tels que des clips vidéo ou audio ou encore des graphismes. Les systèmes Interplay disponibles apparaissent dans la barre latérale de l'application pour tablette, avec les répertoires et assets média qu'ils contiennent.

Différentes icônes identifient les assets Interplay Production :

Icône	Description
	Les répertoires stockent des assets média ou d'autres sous-répertoires.
	Un clip audio pointe vers des fichiers média audio formés d'audio capturé ou de fichiers importés. Les clips audio s'affichent dans le lecteur de médias sous la forme d'une icône de clip audio.

Icône	Description
	Un master clip pointe vers des fichiers média audio et vidéo formés d'images capturées ou de fichiers importés.
	Un sous-clip pointe vers une partie sélectionnée d'un master clip.
	Une séquence représente un programme monté, partiellement ou intégralement, créée à partir d'autres clips.
	Un clip d'effet pointe vers un effet non rendu que vous créez. Il est impossible de prévisualiser un clip d'effet dans le lecteur de médias.
	Un clip de groupe contient au moins deux clips groupés, associés de manière séquentielle en référence à des timecodes communs.

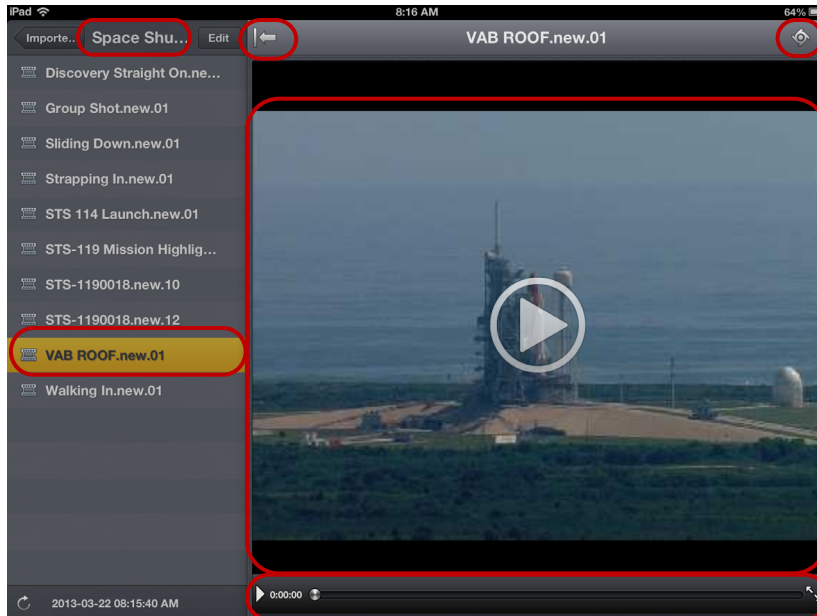
Une icône d'étoile dorée identifie les emplacements de l'arborescence du système Interplay Production sélectionnés en tant que favoris.



Lorsque le premier niveau d'un répertoire d'assets est affiché dans la barre latérale, le mot Lancer apparaît sur le bouton Précédent. Vous pouvez toucher ce bouton pour revenir à la vue précédente du volet Lancer. Cependant, le nom du bouton change chaque fois que vous avancez d'un niveau dans l'arborescence du système.

Affichage d'assets média avec Avid Central

Avid Central permet d'ouvrir des répertoires et des assets média stockés dans la base de données Interplay. Les répertoires et une liste d'assets s'ouvrent dans la barre latérale. Le lecteur de médias permet d'afficher et de lire des assets.



Lecteur de médias : répertoire sélectionné, bouton Afficher/Masquer, bouton Actions (en haut), asset sélectionné, lecteur de médias (au milieu), commandes du média (en bas)

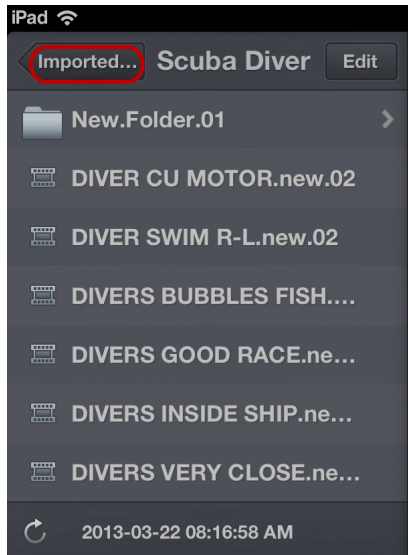
Pour ouvrir un répertoire :

1. Naviguez jusqu'au répertoire.
2. Touchez un dossier pour l'ouvrir.



Lorsque vous naviguez dans l'arborescence d'un système, l'application affiche le chemin d'accès ou l'emplacement actuel dans la base de données en haut de l'écran.

L'illustration suivante montre le répertoire Scuba Diver ouvert, avec un sous-répertoire et plusieurs assets média.



Répertoire Scuba Diver sur le serveur Interplay Production et bouton Précédent en haut de la liste, indiquant le nom du répertoire parent

Pour remonter d'un niveau depuis un répertoire :

- Touchez le bouton Précédent.

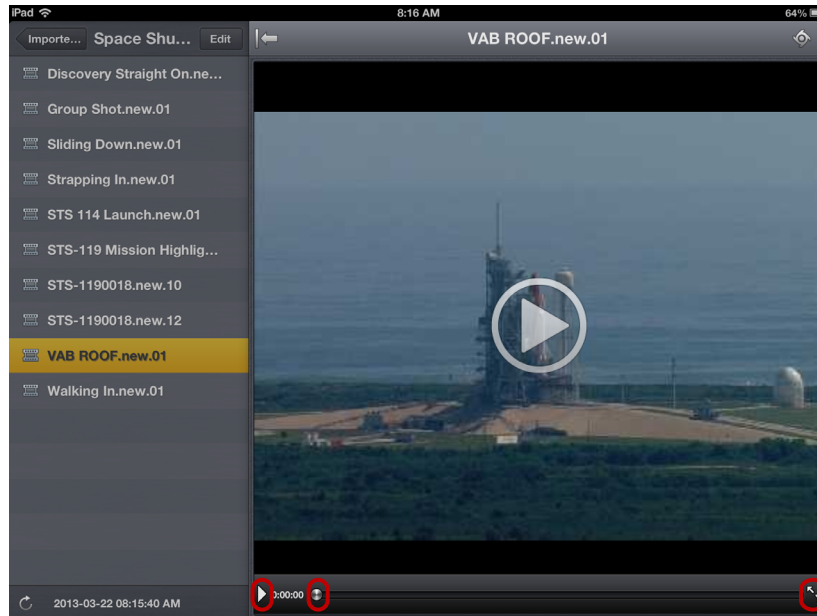


Le mot « Précédent » n'apparaît pas sur le bouton. Son nom change chaque fois que vous accédez à un nouvel emplacement de l'arborescence.

Pour ouvrir un asset média et lancer sa lecture :

1. Naviguez jusqu'à l'asset à l'intérieur d'un répertoire.
2. Touchez l'asset vidéo ou audio.

L'asset s'ouvre dans le lecteur de médias.



Commandes du média : bouton Lecture, indicateur de position, bouton Plein écran

3. Cliquez sur le bouton Lecture pour lire l'asset.
4. Pour effectuer un scrubbing sur l'asset média ou accéder à une position spécifique du clip, maintenez votre doigt sur l'indicateur de position et faites-le glisser vers un autre emplacement.
5. Pour afficher un clip vidéo en plein écran, touchez le bouton du mode Plein écran.

Le lecteur de médias s'agrandit pour occuper l'intégralité de l'écran de votre tablette et la lecture du clip vidéo se lance.

Pour recharger un asset :




1. Touchez le bouton Actions.
2. Sélectionnez Recharger.

A Paramètres utilisateur

La boîte de dialogue Paramètres utilisateur contient des options de configuration que vous pouvez modifier. Pour l'ouvrir, sélectionnez Accueil > Paramètres utilisateur. Pour enregistrer la modification d'un paramètre, cliquez sur Appliquer.

Le tableau suivant décrit les paramètres utilisateur.

Groupe de paramètres	Paramètre	Description
Général	Langue	<p>Spécifie la langue utilisée dans l'interface utilisateur de l'application Web. Sélectionnez la langue souhaitée dans le menu déroulant. Ce paramètre affecte également le format de date et d'heure affiché dans Interplay Central :</p> <ul style="list-style-type: none">Anglais : mois/jour/année heures:minutes:secondes AM/PMFrançais et espagnol : jour/mois/année heures:minutes:secondesAllemand : jour.mois.année heures:minutes:secondesChinois : année-mois-jour heures:minutes:secondesJaponais : année/mois/jour heures:minutes:secondesCoréen : année. mois. jour AM/PM heures:minutes:secondes
	Mot de passe	<p>Permet de modifier le mot de passe associé à votre compte Interplay Central. Les nouveaux identifiants prendront effet lors de votre prochaine connexion.</p>

Groupe de paramètres	Paramètre	Description
iNEWS	Identifiants de connexion iNEWS	<p>Spécifie le nom d'utilisateur et le mot de passe d'accès au serveur Avid iNEWS. Ils doivent correspondre au nom d'utilisateur et au mot de passe d'un compte iNEWS.</p> <p>Une option permet d'utiliser votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Interplay Central pour accéder au serveur iNEWS.</p>
	Séquence : Charger automatiquement la séquence	Détermine si une séquence de script s'ouvre automatiquement dans les volets Séquence et Média lorsque vous ouvrez le sujet iNEWS associé.
Interplay Production	Identifiants de connexion Interplay Production	<p>Spécifie le nom d'utilisateur et le mot de passe d'accès au serveur Interplay Production. Ils doivent correspondre au nom d'utilisateur et au mot de passe d'un compte Interplay Production.</p> <p>Une option permet d'utiliser votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Interplay Central pour accéder au serveur Interplay Production.</p>
	Paramètres de mise à plat de séquence : Profil	<p>Spécifie le profil utilisé pour la mise à plat des séquences. Ces profils sont créés pour le service Transcode dans l'outil Media Services and Transfer Status d'Interplay Production.</p> <p> <i>Le paramètre Profil n'est disponible que si vous êtes connecté avec des identifiants Interplay Production valides. Si cette option est grisée, cliquez sur Appliquer pour enregistrer vos identifiants Interplay Production, déconnectez-vous, puis reconnectez-vous et ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Paramètres utilisateur.</i></p>
	Filtrer les résultats de la recherche : Afficher une seule représentation de chaque asset trouvé	Spécifie si une seule représentation (lien) d'un asset doit être affichée dans les résultats des recherches effectuées dans Interplay Production. Cette option accélère les recherches.

Groupe de paramètres	Paramètre	Description
	Critères de recherche : Plage de temps	<p>Définit un intervalle de temps pour la recherche d'un asset dans la base de données Interplay Production en fonction de sa date de création ou de dernière modification. Le paramètre par défaut est 14 derniers jours. Une plage de temps plus courte peut accélérer les recherches.</p> <p>Ce paramètre est utilisé pour les recherches, sauf si vous fixez vous-même un intervalle à l'aide du critère de recherche Date de modification. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Lancement d'une recherche », à la page 203.</p>
	Assets référencés	Détermine si les assets référencés sont affichés dans l'onglet Assets. Les assets référencés sont des assets référencés par un autre asset dans le même dossier Interplay, tels que des clips inclus dans une séquence. Par défaut, les assets référencés sont masqués.
Interplay Pulse	Nom des profils utilisateur	Répertorie les profils Interplay Pulse associés aux différents types de publication : Twitter ou Facebook par exemple. Utilisez ce groupe de paramètres pour créer des comptes personnels de publication via Interplay Pulse.
Messages et partage	Transfert d'e-mails	Active ou désactive le transfert d'e-mails. Si vous utilisez le volet Messages pour envoyer des messages, le transfert d'e-mails permet de réceptionner vos messages à l'adresse e-mail spécifiée lorsque vous n'êtes pas connecté à Interplay Central.
MOS	MOS : MOS activé	<p>Active l'utilisation de plug-ins MOS tels que Avid Deko Select.</p> <p>Pour plus d'informations sur les plug-ins, reportez-vous à la section « Utilisation de plug-ins et intégration MOS », à la page 31 et à la documentation des plug-ins.</p>
Volet Séquence	Effets : Durée de fondu	Définit la durée par défaut des fondus vidéo insérés en tant que transition entre les segments d'une séquence. Par défaut, la durée est fixée à 20 images. Si vous appliquez un fondu à une séquence, vous pouvez spécifier une durée différente de celle par défaut.

B Raccourcis clavier

Les sections principales suivantes fournissent des informations relatives aux raccourcis clavier :

- [Raccourcis du volet Classeur/Sujet](#)
- [Raccourcis du volet Assets](#)
- [Raccourcis du volet Média](#)
- [Raccourcis du volet Marqueurs](#)
- [Raccourcis du volet Séquence](#)



Ces raccourcis clavier fonctionnent aussi bien sur les systèmes Windows que les systèmes Macintosh, sauf indication contraire. Sur Macintosh, la touche Commande remplace habituellement la touche Ctrl, mais les raccourcis fonctionnent également avec la touche Ctrl. Vous pouvez par exemple appuyer sur Ctrl+S ou Commande+S pour enregistrer un sujet sur Macintosh.



Le navigateur Safari sur Macintosh présente actuellement un problème connu avec les raccourcis clavier qui utilisent la touche Commande (CMD). Certains raccourcis complexes à plus de deux touches (CMD+J+K) ne fonctionnent pas correctement lorsque l'une des touches est maintenue plus longtemps que les autres. Pour contourner ce problème, appuyez sur toutes les touches en même temps, puis relâchez-les immédiatement.

Utilisation de la touche de tabulation (Tab) dans une fenêtre de navigateur

Par défaut, la touche Tab n'a pas la même fonction dans Chrome et Safari :

- Dans les deux navigateurs, la touche Tab permet de se déplacer d'un champ de texte à un autre.
- Dans Chrome, elle permet également de se déplacer d'un objet de la page à un autre, par exemple d'un champ de texte à un bouton. Pour reproduire ce comportement dans Safari, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Utilisez le raccourci Option+Tab.
 - Dans le volet de paramètres Préférences > Avancées, activez l'option : La touche Tab permet de naviguer parmi les objets des pages Web.

Le comportement décrit pour le navigateur Chrome s'applique également à Chrome Frame dans Internet Explorer.

Raccourcis du volet Classeur/Sujet

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier utilisables dans le volet Classeur/Sujet. Certaines combinaisons de touches ne fonctionnent que lorsque le curseur se situe dans une section particulière du volet. La colonne Focus précise la section du volet à laquelle le raccourci s'applique. Pour plus d'informations sur ce volet et ses sections, reportez-vous à la section « [Le volet Classeur/Sujet](#) », à la page 55.

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+S	Enregistrer le sujet	Volet Classeur/Sujet
Ctrl+E	Activer ou désactiver le verrouillage du sujet	Volet Classeur/Sujet
Maj+Flèche gauche	Sélectionner du texte vers la gauche, caractère par caractère	Sujet
Maj+Flèche droite	Sélectionner du texte vers la droite, caractère par caractère	Sujet
Ctrl+Maj+Flèche gauche	Sélectionner du texte vers la gauche, mot par mot	Sujet
Ctrl+Maj+Flèche droite	Sélectionner du texte vers la droite, mot par mot	Sujet
Maj+Flèche haut	Sélectionner du texte vers le haut, ligne par ligne	Sujet
Maj+Flèche bas	Sélectionner du texte vers le bas, ligne par ligne	Sujet
Ctrl+]	Diviser le segment	Sujet
Ctrl+X	Couper la sélection	Sujet
Ctrl+C	Copier la sélection	Volet Classeur/Sujet
Ctrl+V	Coller la sélection	Sujet
Ctrl+Z	Annuler l'opération précédente	Volet Classeur/Sujet
Ctrl+Y	Rétablir l'opération précédente	Volet Classeur/Sujet
Ctrl+B	Mettre en gras le texte sélectionné	Sujet
Ctrl+I	Mettre en italique le texte sélectionné	Sujet
Ctrl+U	Souligner le texte sélectionné	Sujet
Ctrl+Alt+P	Activer le style de texte instructions pour présentateur ou l'appliquer au texte sélectionné	Sujet
Alt+Insér.	Insérer un ordre de lancement	Sujet
Ctrl+Alt+M	Appliquer le style instructions de contrôle de machine au texte sélectionné	Liste d'ordres de lancement

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+Alt+C	Activer le style de texte sous-titrage ou l'appliquer au texte sélectionné	Sujet
Ctrl+Alt+N	Activer le style de texte normal ou l'appliquer au texte sélectionné	Sujet
Tab	Passer au champ de formulaire suivant	Formulaire du sujet
Maj+Tab	Revenir sur le champ de formulaire précédent	Formulaire du sujet

Raccourcis du volet Assets

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier utilisables dans le volet Assets. Pour plus d'informations sur ce volet et ses sections, reportez-vous à la section « [Utilisation des assets](#) », à la page 35.

Raccourci	Description	Focus
Flèche haut	Sélectionner l'élément situé une ligne au-dessus de celui actuellement sélectionné	Volet Assets
Flèche bas	Sélectionner l'élément situé une ligne en dessous de celui actuellement sélectionné	Volet Assets
Flèche droite	Développer un dossier	Volet Assets
Flèche gauche	Réduire un dossier	Volet Assets
F2 (Windows) Retour (Macintosh)	Renommer un asset ou un dossier	Volet Assets



Dans Interplay version 1.2 ou antérieure, la touche Retour du Macintosh charge un asset sélectionné dans le volet Média. Dans Interplay version 1.3 ou ultérieure, la touche Retour permet de renommer un élément.



Dans Interplay version 1.3 et ultérieure, aucun raccourci n'est assigné au chargement d'un asset sélectionné dans le volet Média (Windows ou Macintosh). Double-cliquez sur un asset pour le charger dans le volet Média.

Raccourcis du volet Média

Les tableaux suivants répertorient les raccourcis clavier utilisables dans le volet Média.


- [Raccourcis utilisables lorsque le volet Média est le volet actif](#)
- [Raccourcis utilisables lorsque le volet Média n'est pas le volet actif](#)

Pour plus d'informations sur ce volet et ses sections, reportez-vous à la section « [Le volet Média](#) », à la page 139.

Raccourcis utilisables lorsque le volet Média est le volet actif

Le tableau suivant répertorie les raccourcis utilisables lorsque vous travaillez dans le volet Média.

Raccourci	Description	Focus
Barre d'espace	Lancer la lecture ou mettre en pause	Volet Média
Accueil fn+Flèche gauche (MacBook)	Aller au début d'un clip ou d'une séquence	Volet Média
Fin fn+Flèche droite (MacBook)	Aller à la fin d'un clip ou d'une séquence	Volet Média
I	Insérer un point d'entrée	Volet Média
O	Insérer un point de sortie	Volet Média
Flèche gauche	Reculer d'une image	Volet Média
Flèche droite	Avancer d'une image	Volet Média
Flèche bas	Effectuer un zoom avant sur une section de la timeline	Volet Média
Flèche haut	Effectuer un zoom arrière sur une section de la timeline	Volet Média
J, K, L	Reportez-vous à la section « Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture », à la page 149.	Volet Média
Maj+Flèche gauche	Aller au marqueur précédent	Volet Média
Maj+Flèche droite	Aller au marqueur suivant	Volet Média
Alt+Flèche gauche	Aller 10 secondes en arrière	Volet Média
Alt+Flèche droite	Aller 10 secondes en avant	Volet Média
Alt+E, Alt+I	Aller au point d'entrée	Volet Média

Raccourci	Description	Focus
Alt+R, Alt+O	Aller au point de sortie	Volet Média
Entrée (Windows) Retour (Macintosh)	Sélectionner l'afficheur de timecode pour la saisie au clavier	Volet Média
Raccourcis pour les clips de groupe		
Alt+1 à Alt+9	Sélectionner l'angle actif d'un clip de groupe. Ces raccourcis ne s'appliquent qu'aux angles de caméra 1 à 9.	Volet Média
	 <i>Dans une vue multi-angle, les angles de caméra sont numérotés du haut vers le bas et de la gauche vers la droite.</i>	
Alt+Flèche haut	Sélectionner l'angle précédent d'un clip de groupe dans la banque actuelle	Volet Média
Alt+Flèche bas	Sélectionner l'angle suivant d'un clip de groupe dans la banque actuelle	Volet Média
Alt+, (virgule)	Afficher la banque d'angles de caméra précédente	Volet Média
Alt+. (point)	Afficher la banque d'angles de caméra suivante	Volet Média

Raccourcis utilisables lorsque le volet Média n'est pas le volet actif

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier que vous pouvez utiliser pour contrôler la lecture si le volet Média n'est pas le volet actif, par exemple lorsque vous annotez des médias dans le volet Marqueurs.






Certains raccourcis ont une fonction différente lorsque vous travaillez dans le volet Marqueurs en mode d'édition. Reportez-vous à la section « Raccourcis du volet Marqueurs », à la page 332.



Certains raccourcis clavier fonctionnent différemment lorsque vous travaillez dans le volet Séquence. Reportez-vous à la section « Raccourcis du volet Séquence », à la page 335.

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+Barre d'espace	Lancer la lecture ou mettre en pause	Global
Ctrl+Origine fn+Flèche gauche (MacBook)	Aller au début d'un clip ou d'une séquence	Global

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+Fin fn+Flèche droite (MacBook)	Aller à la fin d'un clip ou d'une séquence	Global
Ctrl+I	Insérer un point d'entrée	Global
Ctrl+O	Insérer un point de sortie	Global
Ctrl+Flèche gauche	<p>Reculer d'une image</p> <p> <i>Sur les systèmes Macintosh, vous devez désactiver les raccourcis Mission Control dans Préférences Système > Clavier afin de pouvoir utiliser les raccourcis Ctrl+Flèche gauche ou Ctrl+Flèche droite pour déplacer la tête de lecture d'une image. Par défaut, les raccourcis Ctrl+Touche fléchée permettent de vous déplacer d'un espace à un autre dans la direction de la flèche.</i></p> <p> <i>Ce raccourci ne fonctionne pas lorsque vous saisissez le texte d'un marqueur (mode d'édition).</i></p>	Global
Ctrl+Flèche droite	<p>Avancer d'une image</p> <p> <i>Ce raccourci ne fonctionne pas lorsque vous saisissez le texte d'un marqueur (mode d'édition).</i></p>	Global
Ctrl+Flèche bas	Effectuer un zoom avant de 50 % sur une section de la timeline	Global
Ctrl+Flèche haut	Effectuer un zoom arrière de 50 % sur une section de la timeline	Global
Ctrl+J, Ctrl+K, Ctrl+L	Reportez-vous à la section « Utilisation des touches J, K et L pour contrôler la lecture », à la page 149.	Global
Ctrl+Maj+Flèche gauche	Aller au marqueur précédent	Global
Ctrl+Maj+Flèche droite	Aller au marqueur suivant	Global
Ctrl+Alt+Flèche gauche	Aller 10 secondes en arrière	Global
Ctrl+Alt+Flèche droite	Aller 10 secondes en avant	Global
Ctrl+Alt+E, Ctrl+Alt+I	Aller au point d'entrée	Global
Ctrl+Alt+R, Ctrl+Alt+O	Aller au point de sortie	Global

Raccourcis du volet Marqueurs

Les tableaux suivants répertorient les raccourcis clavier utilisables dans le volet Marqueurs :

- [Raccourcis agissant sur les marqueurs](#)
- [Raccourcis agissant sur le texte des marqueurs](#)

Pour connaître les raccourcis de contrôle de la lecture lorsque vous annotez des médias, reportez-vous à la section « [Raccourcis du volet Média](#) », à la page 329.

Raccourcis agissant sur les marqueurs

Certaines des combinaisons de touches suivantes fonctionnent quel que soit l'emplacement du curseur dans l'application, d'autres uniquement lorsqu'il se trouve dans le volet Marqueurs. La colonne Focus précise l'élément de la fenêtre qui doit être activé.

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+M (Windows et Macintosh) Commande+M (Macintosh)	Créer un marqueur	Global
Pavé numérique	Créer un marqueur avec une icône de l'une des couleurs suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Ctrl+0 : Dernière couleur choisie. Si aucune couleur n'a encore été désignée, l'icône est blanche.• Ctrl+1 : Blanc• Ctrl+2 : Noir• Ctrl+3 : Rouge• Ctrl+4 : Vert• Ctrl+5 : Bleu• Ctrl+6 : Cyan• Ctrl+7 : Magenta• Ctrl+8 : Jaune	Global
	La touche Verr Num doit être activée afin que ces commandes fonctionnent.	
Ctrl+Maj+Flèche gauche	Aller au marqueur précédent et le sélectionner	Global
Ctrl+Maj+Flèche droite	Aller au marqueur suivant et le sélectionner	Global



Raccourci	Description	Focus
Suppr. (Windows) Retour arrière (Macintosh) fn+Retour arrière (MacBook)	Supprimer le ou les marqueurs sélectionnés	Volet Marqueurs
Flèche haut	Aller au marqueur précédent et le sélectionner	Volet Marqueurs
Flèche bas	Aller au marqueur suivant et le sélectionner	Volet Marqueurs
Entrée	Activer le mode d'édition	Volet Marqueurs
Ctrl+Entrée (Windows et Macintosh) Commande+Entrée (Macintosh)	Quitter le mode d'édition et enregistrer les modifications	Volet Marqueurs
Échap	Quitter le mode d'édition sans enregistrer les modifications	Volet Marqueurs
Ctrl+S (Windows et Macintosh) Commande+S (Macintosh)	Enregistrer les marqueurs et leur texte sans quitter le mode d'édition	Volet Marqueurs
F5	Recharger le contenu du volet Marqueurs	Volet Marqueurs

Raccourcis agissant sur le texte des marqueurs

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier utilisables lorsque vous travaillez sur le texte d'un marqueur en mode d'édition.



En « mode d'édition », la colonne Notes est sélectionnée et le point d'insertion est affiché.

Raccourci	Description	Focus
Entrée, Alt+Entrée	Insérer un saut de ligne	Volet Marqueurs
Ctrl+Flèche gauche (Windows) Alt+Flèche gauche (Macintosh)	Aller au mot précédent	Volet Marqueurs
Ctrl+Flèche droite (Windows) Alt+Flèche droite (Macintosh)	Aller au mot suivant	Volet Marqueurs
Flèche haut	Aller à la ligne précédente	Volet Marqueurs
Flèche bas	Aller à la ligne suivante	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj+Flèche haut (Windows) Alt+Maj+Flèche haut (Macintosh)	Sélectionner le paragraphe précédent	Volet Marqueurs

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+Maj+Flèche bas (Windows) Alt+Maj+Flèche bas (Macintosh)	Sélectionner le paragraphe suivant	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj+Origine (Windows) Ctrl+Maj+Pos1 (Windows) Commande+Maj+Flèche haut (Macintosh)	Sélectionner le texte du début jusqu'à la position actuelle	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj+Fin (Windows) Commande+Maj+Flèche bas (Macintosh)	Sélectionner le texte de la position actuelle jusqu'à la fin	Volet Marqueurs
Maj+Flèche gauche	Sélectionner du texte vers la gauche, caractère par caractère	Volet Marqueurs
Maj+Flèche droite	Sélectionner du texte vers la droite, caractère par caractère	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj+Flèche gauche (Windows) Alt+Maj+Flèche gauche (Macintosh)	Sélectionner du texte vers la gauche, mot par mot	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj+Flèche droite (Windows) Alt+Maj+Flèche droite (Macintosh)	Sélectionner du texte vers la droite, mot par mot	Volet Marqueurs
Maj+Flèche haut	Sélectionner du texte vers le haut, ligne par ligne	Volet Marqueurs
Maj+Flèche bas	Sélectionner du texte vers le bas, ligne par ligne	Volet Marqueurs
Ctrl+A (Windows) Commande+A (Macintosh)	Sélectionner tout le texte	Volet Marqueurs
Suppr.	Effacer la lettre ou l'espace suivant	Volet Marqueurs
Retour arrière	Effacer la lettre ou l'espace précédent	Volet Marqueurs
Ctrl+X	Couper la sélection	Volet Marqueurs
Ctrl+C	Copier la sélection	Volet Marqueurs
Ctrl+V	Coller la sélection	Volet Marqueurs
Ctrl+Maj	Changer la direction du texte (de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite)	Volet Marqueurs

Pour plus d'informations sur le volet Marqueurs et ses sections, reportez-vous à la section « [Le volet Marqueurs](#) », à la page 216.

Raccourcis du volet Séquence

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier utilisables dans le volet Séquence. Pour plus d'informations sur ce volet et ses sections, reportez-vous à la section « [Utilisation du volet Séquence](#) », à la page 78.

Raccourci	Description	Focus
Ctrl+S (Windows) Commande+S (Macintosh)	Enregistrer la séquence	Volet Séquence
Retour arrière (Windows) Suppr. (Macintosh)	Supprimer le segment sélectionné	Volet Séquence
Ctrl+E	Diviser un segment en deux	Volet Séquence
Ctrl+Maj+X	Réaliser un montage par remplacement.	Volet Séquence
B	Réaliser un montage par recouvrement	Volet Séquence
Maj+glisser-déposer	Ignorer les points d'alignement pour un montage par insertion	Volet Séquence
Flèche haut	Zoomer en arrière sur une séquence	Volet Séquence
Flèche bas	Zoomer en avant sur une séquence	Volet Séquence
Alt+glisser-déposer sur une poignée de zoom	Élargir ou réduire l'une des extrémités de la région de zoom (zoom asymétrique)	Volet Séquence
Flèche droite	Avancer d'une image	Volet Séquence
Flèche gauche	Reculer d'une image	Volet Séquence
Barre d'espace	Lancer la lecture ou mettre en pause	Volet Séquence
Ctrl+Z (Windows) Commande+Z (Macintosh)	Annuler une action	Volet Séquence
Ctrl+Y (Windows) Commande+Y (Macintosh)	Rétablir une action	Volet Séquence
Avec les indicateurs de trimming actifs		
M	Raccourcir un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Virgule (,)	Raccourcir un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence

Raccourci	Description	Focus
Point (.)	Rallonger un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Barre oblique (/)	Rallonger un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Maj+[Effectuer un trimming du début d'un segment jusqu'à l'indicateur de position (trim du début)	Volet Séquence
Maj+]	Effectuer un trimming de l'indicateur de position jusqu'à la fin d'un segment (trim de la fin)	Volet Séquence
Avec les indicateurs de trimming par recouvrement actifs		
Maj+M	Raccourcir un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Maj+Virgule (,)	Raccourcir un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Maj+Point (.)	Rallonger un segment d'une image à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence
Maj+Barre oblique (/)	Rallonger un segment de 10 images à partir de l'extrémité sélectionnée	Volet Séquence







C Icônes











Cette section de référence permet de retrouver rapidement la fonction des icônes et boutons de l'application Interplay Central. Ils sont regroupés dans les catégories suivantes :

- [Icônes des types de volet](#)
- [Icônes du volet Lancer](#)
- [Icônes du volet Assets](#)
- [Icônes du volet Média](#)
- [Icônes du volet Marqueurs](#)
- [Icônes du volet Progression](#)
- [Icônes du volet Séquence](#)
- [Icônes d'Interplay Pulse](#)

Icônes des types de volet







Les icônes suivantes identifient les divers types de volets que vous pouvez ouvrir dans l'interface utilisateur d'Interplay Central. Pour plus d'informations sur ces volets, reportez-vous à la section « [Comprendre les affichages de l'application](#) », à la page 19.


Icône	Description
	Volet Assets
	Volet Classeur/Sujet
	Volet Projet/Sujet
	Volet Audio
	Volet Aide
	Volet Lancer

Icône	Description
	Volet Marqueurs
	Volet Média
	Volet Métadonnées
	Volet Progression
	Volet Rechercher
	Volet Miniatures
	Volet Séquence
	Volet Message social (Interplay Pulse)
	Volet Sujet Web (Interplay Pulse)
	Volet Tous les messages (Interplay Pulse)

Icônes du volet Lancer











Les icônes suivantes apparaissent dans le volet Lancer.

Icône	Description
	Système Interplay Production connecté
	Système Interplay Production déconnecté
	Système iNEWS connecté
	Système iNEWS déconnecté
	Projet de la base de données iNEWS
	Projet iNEWS (non démarré)

Icône	Description
	Projet iNEWS (expiré)











Icônes du volet Assets

Diverses icônes sont utilisées pour distinguer les différents types d'assets accessibles via Interplay Central. Les autres icônes identifient l'état d'un asset. Ces icônes de type et d'état apparaissent dans la colonne Nom ou État du volet Assets.

Icône	Description	Colonne
	Asset audio	Nom
	Asset vidéo : master clip	Nom
	Asset vidéo : sous-clip	Nom
	Asset vidéo : séquence	Nom
	Asset vidéo : clip en cours de traitement (montage en cours de capture)	Nom
	Asset vidéo : clip de groupe	Nom
	Asset vidéo : effet	Nom
	Pris en charge	État
	Réservation	État
	Restriction	État

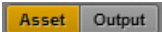



Icônes du volet Assets associées à des éléments d'un système de NRCS iNEWS


















Toutes les icônes des éléments iNEWS apparaissent dans la colonne Nom du volet Assets.

Icône	Description
	Répertoire ou sous-dossier de la base de données iNEWS
	Répertoire indexé
	Classeur de la base de données iNEWS
	Classeur indexé (et classeur BUCKET)
	Classeur verrouillé
	Classeur indexé et verrouillé
	Facette de la base de données iNEWS
	Facette (non démarrée)
	Facette (expirée)
	Classeur de recherche QUERY

Icônes du volet Média





Les icônes suivantes apparaissent dans le volet Média.

Boutons	Description
	Les boutons Asset et Sortie permettent de basculer entre un asset chargé et une séquence chargée
	Lancer la lecture de l'asset ou de la séquence du sujet. Le bouton Lecture se change en bouton Pause lorsque l'asset ou la séquence du sujet est en cours de lecture.
	Lancer la lecture d'un point d'entrée jusqu'à un point de sortie
	Déplacer l'indicateur de position sur le point d'entrée

Boutons	Description
	Insérer un point d'entrée
	Insérer un point de sortie
	Déplacer l'indicateur de position sur le point de sortie
	Lire les trois dernières secondes avant le point de sortie
	Déplacer l'indicateur de position 10 secondes en arrière
	Déplacer l'indicateur de position 1 seconde en arrière
	Déplacer l'indicateur de position 1 image en arrière
	Déplacer l'indicateur de position 1 image en avant
	Déplacer l'indicateur de position 1 seconde en avant
	Déplacer l'indicateur de position 10 secondes en avant
	Afficher le volet Audio
	Afficher les commandes de voice-over
	Afficher la séquence sélectionnée pour vérification avant diffusion dans la résolution cible
	Afficher l'outil Audio.
	Afficher un clip de groupe dans une vue à angle unique (1x1)
	Afficher un clip de groupe dans une grille 2x2
	Afficher un clip de groupe dans une grille 3x3




Icônes du volet Marqueurs

Les icônes suivantes apparaissent dans le volet Marqueurs.

Icône	Description
	Insérer un marqueur de la couleur sélectionnée
	Ajouter une restriction
	Actualiser
	Annuler l'opération



Icônes du volet Progression








Les icônes suivantes apparaissent dans le volet Progression.

Icône	Description
	Ouvrir l'élément dans le volet Média
	Annuler l'opération
	Relancer la tâche

Icônes du volet Séquence






Les icônes suivantes apparaissent dans le volet Séquence.

Icône	Description
	Ajouter un fondu
	Diviser un segment en deux à l'emplacement de l'indicateur de position.

Icône	Description
	Effectuer un montage par recouvrement.
	Effectuer un montage par remplacement.
	Supprimer le segment
	Afficher le volet Audio
	Enregistrer la séquence
	Étendre ou réduire un segment
	Afficher ou masquer les blocs de timing vides

Icônes d'Interplay Pulse

Les icônes suivantes apparaissent dans Interplay Pulse.

Icône	Description
	Afficher le volet Message social
	Afficher le volet Sujet Web
	Afficher le volet Tous les messages
	Identifie un profil système contenant les informations de connexion à une cible, un compte Twitter d'entreprise par exemple, associées à un compte d'entreprise ou de groupe accessible à plusieurs utilisateurs.
	Identifie un profil utilisateur contenant les informations de connexion à une cible spécifique, un compte Facebook personnel par exemple, associées à un utilisateur particulier.

Glossaire Interplay Central

A

Administrateurs (groupe)

Groupe par défaut utilisé pour la gestion des utilisateurs d'Interplay Central et qui contient les utilisateurs disposant de privilèges d'administration.

Affichage

Agencement de volets conçu pour une utilisation particulière. Un affichage peut par exemple être destiné aux journalistes et un autre aux administrateurs.

afficheurs de timecode

Dans le volet Média, afficheurs qui présentent les informations de timecode de l'asset ou de la séquence chargée.

angle

L'un des clips individuels d'un clip de groupe, chacun représentant un angle de caméra différent.

angle actif

Dans un clip de groupe, angle de caméra sélectionné dans la vue à angle unique et affiché lors de l'ajout du clip à une séquence.

annotation

Ajout d'informations sur les clips, les sous-clips et les séquences. Ces informations incluent des marqueurs, des restrictions et du texte utilisables en tant que références durant les processus de création des sujets et de montage des médias.

Arborescence des utilisateurs (volet)

Volet de l'affichage Utilisateurs qui présente les groupes et utilisateurs dans une structure hiérarchique.

asset

Objet que vous pouvez utiliser pour créer des sujets et des séquences. Il existe différents types d'assets, tels que des médias vidéo, des médias audio, des graphismes, des images et du texte. Un asset pointe généralement vers des objets ou des listes d'objets du type conducteur, stockés dans une base de données de gestion des assets.

Asset, mode

Si vous cliquez sur le bouton Asset du volet Média, vous pouvez voir les médias de l'asset actuellement chargé et utiliser des commandes spécifiques aux assets, notamment pour définir les points d'entrée et de sortie. Comparer avec la définition de [Sortie, mode](#).

Assets (volet)

Volet de l'application client qui affiche les assets. Les assets peuvent être affichés suite à une recherche ou à une navigation. Le cas échéant, les assets sont affichés au sein d'une hiérarchie de dossiers.

B

barre latérale

Fonctionnalité de l'application mobile Interplay Central à partir de laquelle vous pouvez naviguer au sein des divers systèmes intégrés à Interplay Central, tel qu'un système de NRCS iNEWS.

barre de menus

Section de l'application client à partir de laquelle vous pouvez sélectionner les diverses options des menus.

barre de message

Section de l'application client depuis laquelle vous envoyez et recevez des messages. Cette barre de message contient le champ À, le corps du message et le bouton Envoyer.

barre de recherche

Section de l'application client permettant de lancer une recherche en fonction de termes spécifiques.

barre de zoom

Voir [barre de zoom des médias](#) et [barre de zoom de séquence](#).

barre de zoom des médias

Dans le volet Média, commande située en dessous de la timeline de séquence qui permet d'agrandir une section de la timeline des médias afin de travailler plus facilement sur les clips longs. Voir aussi [barre de zoom de séquence](#).

barre de zoom de séquence

La barre de zoom de séquence est située sous la timeline de séquence lorsqu'elle est affichée horizontalement, ou à la droite de la timeline lorsqu'elle est affichée verticalement. Utilisez la barre de zoom pour agrandir une section de la timeline de séquence afin de travailler plus facilement avec de longues séquences, ou d'effectuer des opérations de montage précises. Voir aussi [barre de zoom des médias](#).

bloc de timing

Section d'une séquence de script dont la durée correspond à la cadence de lecture d'un segment de sujet. Un bloc de timing sert de conteneur pour des opérations d'édition.

C

clip de groupe

Master clip créé dans Media Composer ou une autre application de montage Avid en synchronisant un groupe de clips en se basant sur un timecode source, auxiliaire ou des marqueurs communs insérés sur les images.

clip en cours de traitement

Clip dont la capture est en cours. Vous pouvez exploiter ce type de clip en montage Frame Chase.

clip source

Clip vidéo ou audio utilisé comme élément d'une séquence.

classeur

Sous-dossier d'une base de données iNEWS contenant des sujets.

Classeur/Sujet (volet)

Volet de l'application client qui présente les contenus d'un classeur ainsi que ceux du sujet, formulaire compris.

Commandes du média

Dans le volet Média, commandes qui permettent de contrôler la lecture et la navigation au sein des assets et de les monter pour les intégrer dans une séquence. Les commandes affichées dépendent de l'asset sélectionné.

conducteur

Programmation ou liste chronologique des scripts indiquant leur ordre de diffusion durant une émission d'actualité.

Conducteur (affichage)

Affichage qu'un journaliste utilise pour éditer et créer des sujets.

D

Détails (volet)

Volet des affichages Utilisateurs et Paramètres système qui contient les informations et les paramètres d'un élément sélectionné.

E

Éditeur de script

Section du volet Classeur/Sujet dans laquelle un journaliste crée et organise les éléments d'un script. L'Éditeur de script est composé de quatre sous-sections : le formulaire du sujet, la liste des ordres de lancement, le sujet et la timeline de séquence.

EED (envoi en diffusion)

Processus de transfert d'une séquence vers un périphérique ou un serveur de diffusion.

envoi en diffusion (EED)

Processus de transfert d'une séquence vers un périphérique ou un serveur de diffusion.

Envoyer (bouton)

Dans la barre de message, bouton sur lequel vous cliquez pour envoyer un message.

F

facette

Sous-rubrique d'un projet iNEWS ajoutant un niveau de granularité supplémentaire. Tous les sujets en rapport avec une facette sont automatiquement associés au projet parent de cette facette. Voir aussi [projet](#).

fenêtre

Élément de base de l'interface utilisateur de l'application.

Formulaire du sujet

Section de l'Éditeur de script qui présente des informations sur le sujet dans des champs prédéterminés par l'administrateur du système iNEWS pour chaque classeur de la base de données.

fournisseur d'authentification

Serveur qui vérifie les identifiants de connexion (nom d'utilisateur et mot de passe) d'un utilisateur et autorise l'accès. Un administrateur Interplay Central désigne un fournisseur d'authentification pour les utilisateurs importés, tel qu'un serveur de domaine Windows.

H

historique des messages

Dans la barre de message, des boutons fléchés permettent de lire les messages récents. Un chiffre apparaît lorsque vous avez plusieurs messages non lus.

I

importé (groupe)

Groupe par défaut utilisé pour la gestion des utilisateurs d'Interplay Central et qui contient les utilisateurs importés à partir d'un domaine Windows.

indicateur de position

Barre verticale dans la timeline des médias qui indique l'emplacement de l'image affichée dans le lecteur de médias. La timeline de séquence inclut également un indicateur de position qui peut être vertical ou horizontal selon l'orientation du volet Séquence. Vous pouvez faire glisser l'indicateur de position pour effectuer un scrubbing à l'intérieur d'un clip ou d'une séquence.

indicateur de timing

Lignes horizontales comprenant des étiquettes jaune pâle qui apparaissent dans la séquence de timeline pour indiquer les temps de lecture estimés des segments d'un sujet.

indicateur de trim

Dans la timeline de séquence, marque qui apparaît au début ou à la fin d'un clip dans la colonne vidéo ou audio lorsque vous placez le pointeur de votre souris au-dessus de cette zone. Vous pouvez effectuer un trim simultanément sur la vidéo et l'audio, ou séparément pour créer un montage en L.

Interplay Central Distribution Service (ICDS)

Service d'Interplay qui coordonne les tâches avec Avid Media Services pour l'envoi en diffusion.

Interplay Central Middleware Service

Un des services d'Interplay Central. Il gère les communications entre les stations de travail Interplay Central et les systèmes back-end.

Interplay Central Playback Service (ICPS)

Un des services d'Interplay Central. Il lit simultanément plusieurs assets et séquences stockés sur un système ISIS, et compresse ces médias pour leur diffusion sur des clients connectés à Internet.

Interplay Central Services (ICS)

Groupe de services qui orchestrent Interplay Central. Les services suivants sont inclus dans les ICS :

- Interplay Central Middleware Service
- Interplay Central User Management Service
- Interplay Central Playback Service
- Interplay Message Bus

Interplay Central User Management Service

Un des services d'Interplay Central. Il offre la possibilité de créer et gérer les utilisateurs et groupes, ainsi que d'authentifier les utilisateurs sur plusieurs systèmes.

Interplay Message Bus

Un des services d'Interplay Central. Il fournit une couche de connexion unifiée pour les services Interplay Central Services, ainsi que pour tout autre service ou client qui souhaite intégrer le framework ICS.

Interplay Pulse, affichage

Un affichage qui propose différentes options de publication vers des plateformes multiples. Cet affichage inclut les volets Message social, Sujet Web et Packages pour configurer la publication des packages de médias.

L

Lancer (volet)

Volet de l'application client à partir duquel vous pouvez accéder à divers emplacements. Ce volet affiche les systèmes de fichiers distants, les systèmes de fichiers locaux, ainsi que d'autres emplacements de stockage d'assets.

L'audio suit la vidéo

Paramètre audio permettant de définir le mappage audio d'une piste d'un clip de groupe afin qu'il « suive » automatiquement tout changement de l'angle actif et bascule sur l'audio associé au nouvel angle.

Lecteur de médias

Section du volet Média utilisée pour visualiser un asset.

lecture J-K-L

Les touches J, K et L du clavier permettent de contrôler la lecture des médias et la navigation, et ce à différentes vitesses. Cette fonctionnalité est également appelée *lecture à trois boutons* ou *lecture à vitesse variable*.

liste de contacts

Dans la barre de message, liste d'utilisateurs iNEWS à partir de laquelle vous pouvez choisir le destinataire d'un message.

Liste d'ordres de lancement

Zone de l'Éditeur de script dans laquelle le journaliste ajoute ou modifie des ordres de lancement et des événements de contrôle de machine, un générateur de caractère (CG) par exemple.

locator

Voir [marqueur](#).

Log (affichage)

Affichage qu'un dérusheur ou un journaliste utilise pour voir et créer des marqueurs.

M

marqueur

Indicateur ajouté sur une image sélectionnée pour repérer un emplacement particulier d'un clip, d'un sous-clip ou d'une séquence. Les marqueurs peuvent être de différentes couleurs et associés à du texte saisi par les utilisateurs. Les marqueurs sont affichés dans la timeline des médias et leur texte apparaît en incrustation dans le lecteur de médias. Appelé auparavant *locator*.

master clip

Objet média contenant des pointeurs vers des fichiers média stockant les données vidéo et audio à proprement parler.

Match Frame (Faire correspondre l'image)

Fonctionnalité qui permet de charger un clip source dont une partie est contenue dans une séquence.

Média (volet)

Volet de l'application client dans lequel vous pouvez voir et monter des assets média à l'aide des commandes Média.

menu de volet

Menu de commandes disponible dans chaque volet. Pour accéder au menu, cliquez sur le bouton de menu du volet.

Messages (volet)

Volet de l'application client qui contient une zone de message qui permet d'envoyer des messages texte et des liens vers des assets média à d'autres utilisateurs d'Interplay Central. C'est dans ce même volet que sont répertoriés les messages reçus.

Message social (volet)

Volet de l'application client permettant de créer des packages de publication pour des réseaux sociaux tels que Facebook ou Twitter.

métadonnées

Données descriptives d'un asset. Les métadonnées incluent les propriétés, les réservations, les restrictions, ainsi que d'autres informations.

Métadonnées (volet)

Volet affichant les propriétés associées à un asset sélectionné dans la base de données Interplay Production, telles que le timecode de début ou des commentaires.

Miniatures (volet)

Volet affichant des images de taille réduite d'un asset chargé dans le volet Média en mode Asset. Les images sont affichées selon le timecode, les marqueurs, ou les deux.

mise à plat

Processus au cours duquel plusieurs pistes vidéo, pistes audio et effets sont combinés dans un nouveau master clip avec une piste vidéo et un nombre de pistes audio réduit.

montage en cours de capture (EWC)

Voir [montage Frame Chase](#).

montage en L

Montage décalé entre deux clips dans lequel les transitions vidéo et audio ne sont pas simultanées. La transition audio peut avoir lieu avant la transition vidéo, ou vice versa.

montage Frame Chase

Fonctionnalité qui permet de visualiser et monter des médias lors de leur capture à partir d'un flux ligne ou d'un périphérique d'acquisition. Également appelé montage en cours de capture (EWC).

N

NAT (natural sound)

Sons directs enregistrés lors du tournage de la vidéo, souvent captés par un microphone intégré à la caméra. Comparer avec la définition de [SOT \(sound on tape\)](#).

Non assigné, groupe

Groupe par défaut utilisé pour la gestion des utilisateurs d'Interplay Central et qui inclut les utilisateurs qui ont été supprimés d'un groupe et ne sont plus membres d'aucun autre groupe.

O

ordre de lancement

Objet d'un sujet iNEWS qui fournit des informations importantes à l'équipe technique ainsi que des commandes de contrôle des machines pour des périphériques tels que des générateurs de caractères.

P

package

Dans Avid Interplay Pulse, collection de texte (messages ou sujets), d'images, de vidéo et d'audio, associés à un sujet iNEWS et un master clip ou une séquence Interplay Production communs.

Packages (volet)

Volet de l'application client qui affiche un historique des packages prêts pour publication et déjà publiés. Ce volet permet également de vérifier et d'approuver des packages soumis pour publication.

pagination

Paramètre système qui spécifie le nombre maximum d'éléments affichés dans le volet Classeur/Sujet ou Projet/Sujet.

Paramètres (volet)

Volet de l'affichage Paramètres système depuis lequel vous pouvez sélectionner un groupe de paramètres pour les consulter ou les modifier.

Paramètres système (affichage)

Affichage qu'un administrateur Interplay Central utilise pour spécifier différents paramètres de configuration.

Présentateur (mode)

Fonctionnalité de l'application Interplay Central pour tablette qui permet aux utilisateurs de consulter les scripts d'une émission page par page, comme s'il s'agissait de scripts imprimés utilisés par les présentateurs de programmes d'actualités.

Progression (volet)

Volet de l'application client dans lequel sont affichés la progression et le statut des processus d'Interplay Central tels que la mise à plat et l'envoi en diffusion des séquences.

projet

Terme iNEWS désignant un groupe de sujets classés par thème et permettant aux équipes travaillant sur un thème particulier d'accéder à l'ensemble des informations pertinentes à partir d'un même emplacement. Voir aussi [facette](#).

Projet/Sujet (volet)

Volet de l'application client qui présente les contenus d'un projet, ses facettes et tout sujet associé.

R

Rechercher (volet)

1. Volet permettant à un utilisateur de rechercher des informations et des assets.
2. Volet de l'affichage Utilisateurs qui permet à un administrateur de rechercher des groupes et utilisateurs d'Interplay Central.

restriction

Groupe de deux marqueurs qui identifient des clips dont l'utilisation est limitée d'une manière ou d'une autre, par la gestion des droits de la propriété intellectuelle ou la conformité du contenu par exemple.

rôle

Ensemble de fonctionnalités, privilèges et affichages assignés à un utilisateur par un administrateur Interplay Central. Un administrateur peut créer des rôles Interplay Central basés sur les fonctions des utilisateurs au sein de leur entreprise.

S

script

Texte lu à l'antenne. Désigne également le contenu permettant d'organiser un reportage.

segment

1. Dans un conducteur, partie d'une émission diffusée entre deux coupures publicitaires.
2. Portion du corps du sujet ou de son texte. Un journaliste utilise les segments pour estimer la durée de lecture du texte et l'intégrer entre les vidéos, l'audio et les ordres de lancement. Plusieurs segments chronométrés sont combinés pour former le sujet entier.
3. Dans une séquence, portion de média contenue sur une piste.

segment de sujet

Portion du corps du sujet ou de son texte. Un journaliste utilise les segments pour estimer la durée de lecture du texte et l'intégrer entre les vidéos, l'audio et les ordres de lancement. Plusieurs segments chronométrés sont combinés pour former le sujet entier.

sélecteur d'affichage

Liste de sélection de l'affichage au sein duquel vous souhaitez travailler.

sélecteur de piste

Dans le volet Audio, menu déroulant permettant de mapper une piste audio d'un clip de groupe sur la piste audio correspondante des autres angles du clip de groupe.

séquence

Clips vidéo, audio et images, arrangés les uns à la suite des autres, dans quelque ordre que ce soit. Voir également [séquence de base](#) et [séquence avancée](#).

séquence avancée

Séquence créée dans Interplay Central qui inclut une timeline avec une piste vidéo et un nombre de pistes audio spécifié par l'utilisateur. Par défaut, ces pistes sont appelées NAT, SOT et VO et sont destinées à être utilisées avec des sujets iNEWS. Toutefois, vous pouvez les renommer et utiliser la séquence indépendamment d'un sujet iNEWS.

séquence de base

Séquence créée dans Interplay Central qui inclut une timeline avec une piste vidéo et une piste audio. Cette unique piste audio représente toutes les pistes audio source. Il s'agit habituellement d'une séquence simple (parfois appelée liste de conformation ou shotlist).

séquence de script

Série d'éléments vidéo, audio et d'images composée dans l'Éditeur de script et lue dans le volet Média. Les séquences de script sont enregistrées dans la base de données Interplay Production et peuvent être envoyées à un périphérique de diffusion.

séquence en lecture seule

Séquence que vous pouvez ouvrir à partir d'un dossier Interplay Production, mais qui ne peut être ni modifiée ni enregistrée car vous ne disposez pas d'un rôle avec droits en lecture/écriture sur le dossier. Vous pouvez lancer la lecture de la séquence mais ne pouvez ni l'éditer, ni l'enregistrer. Voir aussi [séquence non éditable](#).

séquence non éditable

Séquence créée dans Media Composer ou une autre application de montage Avid et qui ne peut pas être modifiée dans Interplay Central, une séquence incluant des effets rendus par exemple. Les séquences non éditables apparaissent en rouge foncé sur la timeline de séquence. Voir aussi [séquence en lecture seule](#).

séquence simple

Voir [séquence de base](#).

Séquence (volet)

Volet dans lequel vous pouvez travailler avec des clips vidéo et audio pour créer ou éditer une séquence. Vous pouvez associer une séquence à un nouveau sujet en tant que *séquence de script* ou l'enregistrer en tant qu'asset indépendant dans une base de données Interplay Production.

shuttle

Méthode de visualisation des médias à une vitesse inférieure ou supérieure à la lecture en temps réel. Dans Interplay Central, vous pouvez utiliser les touches J, K et L pour effectuer un shuttle à l'intérieur d'un clip ou d'une séquence.

Sortie, mode

Si vous cliquez sur le bouton Sortie du volet Média, vous pouvez voir les médias de la séquence actuellement chargée et utiliser des commandes spécifiques aux séquences, notamment pour les voice-overs. Comparer avec la définition de [Asset, mode](#).

SOT (sound on tape)

Sons seuls enregistrés avec la vidéo, souvent captés par un autre microphone que celui intégré à la caméra. Comparer avec la définition de [NAT \(natural sound\)](#).

sous-clip

Clip créé en insérant un point d'entrée et un point de sortie dans un master clip, puis en enregistrant les images comprises entre ces points. Les sous-clips ne contiennent pas de pointeurs vers les fichiers médias. Ils pointent vers le master clip, qui lui-même pointe vers les fichiers médias.

sujet

Compilation d'éléments qui inclut le script envoyé au téléprompteur et lu à l'antenne, tous les médias vidéo et audio diffusés avec le script, ainsi que les ordres de lancement et instructions de contrôle de machine associés au sujet. Un sujet peut également être créé sous la forme d'un reportage organisé selon le script.

Sujet (affichage)

Affichage qu'un journaliste utilise pour éditer et créer des sujets qui comportent de la vidéo et de l'audio.

Sujet Web, volet

Volet de l'application client permettant de créer des packages de publication pour des systèmes de gestion de contenu Web.

T

timeline de média

Dans le volet Média, représentation graphique de la longueur et de la durée d'un asset ou d'une séquence.

timeline de séquence

Zone du volet Séquence qui accueille les clips vidéo et audio. La timeline de séquence inclut une piste vidéo, une ou trois pistes audio et une piste de timing.

U

User Management Service (UMS)

Voir [Interplay Central User Management Service](#).

Utilisateurs (affichage)

Affichage de gestion des utilisateurs d'Interplay Central qu'un administrateur Interplay Central peut utiliser pour importer, créer et gérer les utilisateurs et les groupes.

V

Voice-over (commandes)

Commandes qui permettent d'enregistrer un voice-over et d'ajuster son volume.

volet

Section de l'application Web Interplay Central. Une zone contient un ou plusieurs volets et peut accueillir plusieurs volets superposés, leurs noms apparaissant alors sur des onglets sur lesquels l'utilisateur peut cliquer pour y accéder.

Z

zone

Section de l'application Web Interplay Central. Vous pouvez personnaliser l'application en réduisant ou en augmentant le nombre de zones. Également appelé *zone de volet*.

zone de dépôt

Partie d'une zone dans laquelle vous pouvez déplacer un volet. Chaque zone possède cinq zones de dépôt : au centre, en haut, en bas, à gauche et à droite.

zone ICS

Méthode permettant de configurer un serveur ICS et les systèmes associés en tant qu'une seule et même entité. La configuration de serveurs ICS en tant que zones ICS leur permet de partager un service User Management centralisé. Toutefois, le partage d'un même service UMS pour plusieurs zones ICS n'est pas encore pris en charge.

Index

A

À propos de, option de menu [30](#)

ActiveX, plug-in [31](#)

affichage Annotations

description [220](#)

affichages

Annotations [220](#)

utilisation [22](#)

Aide

utilisation [35](#)

alignement

dans la timeline [130](#)

annotation

langue écrite de droite à gauche [236](#)

raccourcis clavier [339](#)

workflows [214](#)

annulation

dans le volet Séquence [125](#)

Approbation de sujets

Avid Central [284](#), [319](#)

asset

déplacement et copie [44](#)

description [36](#)

format d'image [155](#)

lecture [152](#)

modification du nom [45](#)

navigation incrémentielle [154](#)

récemment visualisé [155](#)

utilisation avec des médias [41](#)

utilisation avec des sujets news [38](#)

asset référencé

affichage ou masquage [45](#)

Asset, mode

affichages et commandes [143](#)

description [142](#)

Assets, volet

description [36](#)

liste des icônes [346](#)

navigation [37](#)

audio

activation d'une piste [124](#)

activation de pistes NAT [127](#)

activation du scrubbing [141](#)

contournement de la configuration par défaut des
pistes NAT et SOT [180](#)

désactivation de pistes NAT [127](#)

ducking [178](#)

intersion des pistes NAT et SOT [180](#)

séquence avancée [178](#)

séquence de base [177](#)

types de piste audio [178](#)

audio, niveaux

réglage [178](#)

Audio, volet

description [173](#)

Avid

services de formation [8](#)

support en ligne [7](#)

Avid Central

accès à iNEWS [270](#), [304](#)

accès à Interplay Production [291](#), [327](#)

accès aux assets média [290](#), [326](#)

affichage de séquences vidéo [276](#), [310](#)

affichage hors connexion des classeurs et sujets [287](#),
[289](#), [323](#), [325](#)

ajout d'instructions de contrôle de machine [282](#), [318](#)

ajout d'ordres de lancement [281](#), [316](#)

approbation de sujets depuis un iPad [319](#)

approbation de sujets depuis un iPhone [284](#)

barre latérale [300](#)

boutons [267](#), [301](#)

enregistrement de sujets [279](#), [314](#)

- favoris 285, 321
- gestes 262
- informations basiques de connexion 261, 295
- installation sur un iPad 263, 297
- la barre latérale 266
- mise en cache de classeurs et de sujets 288, 324
- mise en forme d'un script 280, 315
- ouverture 264, 298
- paramètres personnalisés 268, 302
- Présentateur, mode 320
- travail hors connexion 287, 323
- utilisation de liens 283, 319

Avid iNEWS

- description 17

Avid Instinct

- séquences associées 94

B

banque

- pour les clips de groupe 194

barre de menus

- description 30

barre de recherche 205

barre de zoom de séquence

- description 87

barre de zoom du média

- description 165
- pour un clip en cours de traitement 171

barre latérale, description 266, 300

C

classeur

- affichage hors connexion 289, 325
- dans le volet Assets 39
- mise en cache 288, 324

Classeur/Sujet, volet

- barre d'outils 58
- description 56
- raccourcis clavier 334

clip

- déplacement et suppression 126

clip de groupe

- banques 194
- changement d'angle 193
- correspondance entre les images 201

- création d'une séquence de base 202
- description 187
- envoi en diffusion 204
- lecture 196
- marqueurs et restrictions 200
- monitoring audio 196
- pour une séquence avancée 204
- sélection de l'angle actif 194
- timecode 196
- utilisation 189

clip en cours de traitement 171

communauté

- iNEWS 33

connexion 18

correspondance entre les images

- clip de groupe 201

couleurs

- pour les segments 85

D

Dead, classeur 72

déconnexion 18

déverrouillage

- sujet 72

dictaphone

- speech-to-text 65

dictée

- speech-to-text 65

dossier

- création dans Interplay Production 45
- ouverture pour un asset 168

droite à gauche, alignement 64

dual-roller, trimming 134

ducking

- pour les pistes audio 178

E

Éditeur de script

- description 59

enregistrement automatique

- séquence 96
- sujets 77

envoi en diffusion

- envoi d'une séquence de script 253
- sélection d'un profil 250

envoi en diffusion (EED)

clip de groupe [204](#)

exportation

marqueurs [234](#)

F

facette

association d'un sujet à [54](#)

description [39](#)

ouverture [51](#)

ouverture d'une facette associée à un sujet [55](#)

favoris [285](#), [321](#)

fichier récupéré

séquence [96](#)

sujet [77](#)

fondus

audio [178](#)

vidéo [139](#)

fondus audio

création automatique [178](#)

format d'image [155](#)

formulaire du sujet

description [59](#)

G

gain audio

ajustement [178](#)

ajustement automatique [178](#)

ajustement pour une séquence avancée [180](#)

gauche à droite, alignement [64](#)

Général

paramètres utilisateur [330](#)

H

horizontale, séquence

sélection [86](#)

I

icônes

Interplay Pulse [350](#)

types de volet [344](#)

volet Assets [346](#)

volet Lancer [345](#)

volet Marqueurs [348](#)

volet Média [347](#)

volet Progression [349](#)

volet Séquence [349](#)

image fixe

création à partir d'une image vidéo [172](#)

indicateur de position

description [59](#)

indicateur de timing [75](#)

iNEWS

Avid Central sur iPhone [270](#)

Avid Central sur tablette [304](#)

base de données [39](#)

description [17](#)

modèles de script [74](#)

navigation dans la base de données [40](#)

paramètres utilisateur [330](#)

prise en charge des communautés [33](#)

projet [51](#)

Instinct

séquences associées [94](#)

Instructions de contrôle de machine

ajout dans Avid Central [282](#), [318](#)

instructions de contrôle de machine

ajout [70](#)

Interplay Central

application mobile Avid Central [261](#)

application mobile. Voir Avid Central

description [17](#)

Interplay Production

Avid Central [291](#), [327](#)

colonnes de propriétés [43](#)

déplacement et copie d'assets [44](#)

description [17](#)

modification du nom des assets [45](#)

navigation dans la base de données [42](#)

paramètres utilisateur [330](#)

types d'asset [42](#)

Interplay Pulse

liste des icônes [350](#)

iPad

application pour tablette Avid Central [294](#)

bouton principal [295](#)

gestes [296](#)

paramètres personnalisés [302](#)

J

J-K-L, lecture 153

JPG, fichier

création à partir d'une image vidéo 172

L

Lancer, volet 30

liste des icônes 345

langue écrite de droite à gauche

saisie de texte de marqueur 236

lecture

de séquences simples et complexes 156

lien iNEWS

création et envoi 76

liens

dans Avid Central 283, 319

liste d'ordres de lancement

description 59

M

marqueur

ajout 225

ajout à une séquence 138

clip de groupe 200

coupe, copie et collage de texte 233

description 217

enregistrement 225

exportation 234

prise en charge du format Unicode 237

suppression 225

texte rédigé dans une langue écrite de droite à gauche
236

utilisation pour la navigation 233

Marqueurs, volet

description 221

liste des icônes 348

Mes marqueurs, bouton 221

raccourcis clavier 339

Match Frame (Faire correspondre l'image) 167

média

affichage dans l'application mobile 276

affichage dans l'application pour tablette 310

ajout à une séquence avancée 114

ajout à une séquence de base 113

mise à jour de l'état 156

qualité de lecture 158

Média, volet

liste des icônes 347

raccourcis clavier 336

Message

envoi depuis le volet Messages 243

message

affichage dans le volet Messages 241

affichage et réponse 249

envoi 248

envoi depuis le volet Messages 243

messages Interplay Central 239

Messages, volet 239, 243

transfert d'e-mails 245

transfert de messages 247

utilisation du volet Messages 240

Mettre à jour l'état du média, commande 156

mise à plat 169

mix audio 181

Mix, mode 181

Mode Présentateur 320

modèle de script 74

modèle, pour un script 74

monitoring audio

configuration des préférences 182

montage en cours de capture (EWC)

clip en cours de traitement 171

montage enL 135

montage par recouvrement 116

Montage par remplacement 120

MOS

insertion d'éléments de substitution 74

paramètres utilisateur 330

MOS, intégration 31

multi-angle, vues

clips de groupe 189

multicam, workflows

description 187

N

NAT, colonne 114

NAT, piste

activation 127

désactivation 127

description 178

interversion avec une piste SOT [180](#)
 modification de la configuration par défaut [180](#)

NewsCutter
 séquences associées [94](#)
 NRCS, outil
 séquences associées [94](#)

O

Ordre de lancement
 ajout dans Avid Central [281](#), [316](#)
 ordre de lancement
 ajout [68](#)

P

Paramètres utilisateur [330](#)
 Paramètres, option de menu [30](#)
 piste audio
 activation [124](#)
 plug-ins
 utilisation [31](#)
 PNG, fichier
 création à partir d'une image vidéo [172](#)
 point d'entrée
 marquage [158](#)
 point de sortie
 marquage [158](#)
 Présentateur, mode
 paramètres personnalisés [268](#), [302](#)
 Progression, volet
 description [256](#)
 liste des icônes [349](#)
 projet
 association d'un sujet à [54](#)
 description [39](#), [51](#)
 ouverture [51](#)
 ouverture d'un projet associé à un sujet [55](#)
 propriété, colonne
 ajout et suppression [43](#)
 déplacement [44](#)
 redimensionnement [44](#)

Q

qualité de lecture [158](#)

R

raccourcis clavier
 annotation [339](#)
 volet Classeur/Sujet [334](#)
 volet Média [336](#)
 volet Séquence [342](#)
 recherche
 critères avancés [210](#)
 d'assets [208](#)
 exemple [212](#)
 Rechercher, volet [207](#)
 recouvrement, trimming [134](#)
 repère [160](#)
 réservation [72](#)
 résolution des problèmes [7](#)
 restriction
 ajout [232](#)
 clip de groupe [200](#)
 définition [227](#)
 description [217](#)
 enregistrement [232](#)
 présentation [227](#)
 suppression [232](#)
 rétablissement
 dans le volet Séquence [125](#)

S

script
 mise en forme [67](#)
 scrubbing
 activation pour l'audio [141](#)
 segment
 déplacement et suppression dans la timeline [126](#)
 description [62](#), [85](#)
 division [136](#)
 séquence
 activation de pistes audio [124](#)
 affichage dans l'application mobile [276](#)
 affichage dans l'application pour tablette [310](#)
 affichage des informations [89](#)
 ajout de marqueurs [138](#)
 ajout de médias à une séquence avancée [114](#)
 ajout de médias à une séquence de base [113](#)
 ajout de médias issus d'une séquence enregistrée [125](#)
 associée dans Instinct et NRCS NewsCutter [94](#)

- création 90
- de base et avancée 85
- division de segments 136
- enregistrement 95
- enregistrement d'une copie 96
- horizontale et verticale 86
- insertion de fondus 139
- lecture 152
- mise à plat 169
- montage 112
- navigation incrémentielle 154
- ouverture d'une séquence associée à un sujet 99
- ouverture d'une séquence existante 98
- paramètres utilisateur 330
- récupération 96
- séquence de script 94
- simple ou complexe 156
- trimming de clips 131
- trimming de segments 131
- uniquement audio 95
- uniquement vidéo 95
- séquence avancée
 - clip de groupe 204
 - description 85
- séquence complexe
 - définition 156
- séquence de base
 - clip de groupe 202
 - description 85
- séquence de script
 - création 90
 - règles de création 94
- séquence simple
 - définition 156
- séquence vidéo
 - affichage dans l'application mobile 276
 - affichage depuis l'application pour tablette 310
- Séquence, volet
 - affichage 80
 - description 81
 - liste des icônes 349
- services de formation 8
- Sortie, mode
 - affichages et commandes 148
 - description 142
- SOT, colonne 114
- SOT, piste

- description 178
- intersion avec une piste NAT 180
- modification de la configuration par défaut 180
- Speech-to-Text 65
- split edit 135
- sujet
 - affichage hors connexion 289, 325
 - approbation depuis un iPad 319
 - approbation depuis un iPhone 284
 - création 61
 - description 59
 - édition 66
 - enregistrement depuis l'application pour tablette 279, 314
 - insertion de modèles de script 74
 - mise en cache 288, 324
 - ouverture d'une séquence 99
 - récupération 72, 77
 - rédaction dans une langue écrite de droite à gauche 64
 - segments 62
 - suppression 72
 - timing 75
 - verrouillage et déverrouillage 72
- support en ligne 7

T

- Tab, touche
 - dans une fenêtre de navigateur 333
- timecode
 - clip de groupe 196
 - utilisation pour le calage d'une image 162
- timecode, afficheurs 161
- timeline de la séquence
 - description 59
- timeline de média
 - description 164
- transfert d'e-mails
 - configuration pour les messages Interplay 245
 - utilisation avec des messages Interplay 247
- transition, fondu 139
- trimming
 - de segments dans la timeline 131
 - du début ou de la fin d'un segment 133
 - par recouvrement 134

séquence avancée [132](#)
séquence de base [131](#)

U

Unicode
 prise en charge pour le texte des marqueurs [237](#)
uniquement audio, segment [128](#)
uniquement audio, séquence [95](#)
uniquement vidéo, séquence [95](#)

V

vérification
 avant diffusion [166](#)
verrouillage
 sujet [72](#)
verrouillage complet [72](#)
verrouillage par mot de passe [72](#)
verrouillage partiel [72](#)
verrouillage, types de [72](#)
verticale, séquence
 sélection [86](#)
vidéo, fondu [139](#)
VO, colonne [114](#)
VO, piste
 description [178](#)
voice-over
 enregistrement [184](#)
Volet Métadonnées [46](#)
Volet Miniatures [48](#)
volets
 Assets [36](#)
 Audio [173](#)
 Classeur/Sujet [56](#)
 Lancer [30](#)
 liste des [19](#)
 liste des icônes [344](#)
 Média [142](#)
 Métadonnées [46](#)
 Miniatures [48](#)
 Projet/Sujet [51](#)
 Rechercher [207](#)
 utilisation [24](#)
volume
 réglage [178](#)

Z

zones [24](#)
zones de dépôt
 description [24](#)



Avid
75 Network Drive
Burlington, MA 01803-2756
États-Unis

Support technique
Visitez le centre d'assistance en
ligne à l'adresse
www.avid.com/support

Informations sur les produits
Pour des informations sur la société ou
les produits, visitez le site Web
www.avid.com